

Une Aventure dont VOUS êtes le héros

L'ÎLE DES OMBRES



Tous droits réservés bertrand Fenart

Une aventure écrite par Aragorn

Note de l'auteur : tous les lieux et personnages de cette aventure sont la propriété exclusive de la société Infogrammes. Cette aventure n'a aucun but lucratif et n'est en aucun cas destinée à être vendue sous quelque forme que ce soit.

COMMENT JOUER ?

Habilité, Résistance et Chance :

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETE de votre *feuille d'aventure*.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au total obtenu et inscrivez le total obtenu dans la case RESISTANCE de votre *feuille d'aventure*.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total obtenu dans la case CHANCE de votre *feuille d'aventure*.

Si vous trouvez les résultats obtenus trop déséquilibrés, vous avez la possibilité d'échanger des points en suivant la proportion suivante : 1 point d'HABILETE = 1 point de CHANCE = 2 points de RESISTANCE

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, ces scores varieront constamment tout au long de votre aventure, en conséquence vous devez garder un total exact de ces points.

Votre HABILETE traduit votre adresse au tir, votre agilité et votre adresse. Votre RESISTANCE traduit vos aptitudes physiques et les ressources de votre corps. Votre CHANCE indique si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux.

Chance :

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour tenter de donner une issue favorable à des situations périlleuses. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques. Et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses. Voici comment on peut se servir de la CHANCE :

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux. Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous devrez *Tenter votre Chance*, il faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. A ce rythme, vous vous rendrez vite compte que plus vous ferez appel à votre CHANCE, plus l'entreprise sera risquée. A certaines pages du livre, on vous demandera de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux.

Tester votre Habileté et votre Résistance :

Il vous sera parfois demandé lors de l'aventure de *tester votre Habileté*. Pour cela lancez deux dés : si le total est inférieur ou égal à votre total d'*Habileté*, vous avez réussi le test.

En revanche, si ce même total est supérieur à votre total d'*Habileté*, vous avez échoué.

De même, il peut vous être demandé lors de l'aventure de *tester votre Résistance*. Pour cela lancez quatre dés : si le total est inférieur ou égal à votre total de *Résistance*, vous avez réussi le test. En revanche, si ce même total est supérieur à votre total de *Résistance*, vous avez échoué.

Difficulté des tests :

Le test peut en outre être affecté par un facteur modifiant sa **difficulté**. Ainsi, un test d'*Habileté* très facile (+2) signifie que vous pouvez augmenter exceptionnellement de 2 points votre caractéristique avant de la comparer au résultat des dés. À l'inverse, un test de *Résistance* difficile (-1) vous oblige à diminuer de 1 point votre total de *Résistance*. Dans tous les cas, votre caractéristique regagne le niveau qu'elle avait avant le test.

Comment rétablir votre Habileté, votre Résistance et votre Chance :

Habileté :

Vos points d'HABILETE ne changeront pas beaucoup lors de l'aventure. A de rares occasions, on peut vous demander d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABILETE mais il ne peut en aucun cas dépasser votre total de départ.

Résistance :

Vos points de RESISTANCE varieront probablement lors de l'aventure. Ils diminueront si vous subissez une blessure, si vous faites une mauvaise chute ou si vous tombez dans un piège. Ils augmenteront si vous parvenez à vous soigner mais jamais au delà de votre total de départ. S'ils descendent à 0, cela signifie que vous êtes mort et votre aventure sera aussitôt terminée même si aucune mention ne vous en sera faite dans le texte.

Chance :

Vos points de CHANCE varieront également beaucoup durant votre aventure. Ils diminueront lorsque vous devrez tenter votre chance ou que vous serez malchanceux et augmenteront dans des situations où la chance vous sourira particulièrement. Ils peuvent dépasser votre total de départ.

Raison :

Durant votre périple, vous allez devoir faire face à des phénomènes et des situations plus qu'étranges. La succession d'événements inquiétants peut donc influencer sur votre

esprit et dégrader votre santé psychique. Au départ de cette aventure, vous avez un capital de 20 points de RAISON, ce qui constitue votre total maximum. Cela signifie que vous êtes tout à fait sain du point de vue mental. Ce total va se dégrader progressivement au cours de l'aventure, ce qui pourra vous conduire à perdre la raison. Si votre total de RAISON descend jusqu'à 0, cela signifiera que vous avez sombré dans la folie. Votre aventure sera aussitôt terminée même si aucune mention ne vous en sera faite dans le texte.

Équipement :

Au début de cette aventure, vous ne possédez que l'équipement habituel que nécessite votre métier de détective, à savoir :

- Une lampe torche.
- Un colt à double barillet, qui permet de tirer à chaque coup deux balles de neuf millimètres.
- Un chargeur de secours de neuf millimètres pour le colt.

Et maintenant bonne chance dans votre périple sur l'île des Ombres !

Prologue : 1977

« Dépêche-toi avant qu'on se fasse attraper !

- Attends-moi, tu marches trop vite !

Les deux voix enfantines rebondissaient contre les parois oppressantes du tunnel. Le premier garçon s'arrêta et braqua sa lampe-torche derrière lui, éclairant le deuxième enfant qui trottinait en soufflant.

- Si papa nous voie, on sera privés de sortie pendant une semaine !

- Je sais mais j'ai un point de côté, je le fais pas exprès.

- Grand-père Jérémie pourrait nous chercher aussi. Allez, on n'est plus très loin !

Les deux garçons reprirent leur route côte à côte, faisant attention de ne pas trébucher sur le sol inégal du boyau.

- Comment grand-père Jérémie a fait pour creuser tout ça ?

- Je sais pas, t'as qu'à lui demander. Papa a pas voulu me le dire.

Devant eux, le tunnel s'élargissait brusquement, débouchant sur une vaste caverne. Deux paires d'yeux fascinés contemplèrent un spectacle qu'ils avaient pourtant déjà observé à maintes reprises. N'empêche, songèrent-ils en même temps, il était impossible d'être blasé.

- Pourquoi grand-père Jérémie nous empêche de venir ici ?

- Ce n'est pas lui, c'est plutôt papa qui veut pas. Il pense que c'est mauvais pour nous. Je l'ai entendu en parler avec oncle Joseph l'autre jour.

Les deux silhouettes se faufilèrent en direction de la paroi faisant face à l'entrée. La lumière de la torche éclaira des fresques millénaires, recouvrant la moindre parcelle des parois de la grotte. Mais les enfants n'avaient d'yeux que pour le spectacle qui leur faisait face. Deux statues monumentales encadraient une simple porte de taille modeste, d'un mètre quatre-vingt à peine, si ce n'est moins. La lampe torche éclaira les visages sculptés de taureaux, de serpents, de bisons et d'autres animaux entrelacés tout autour des sculptures ancestrales. Le contraste entre ces dernières et la porte était frappant, troublant et même un peu effrayant. Impressionnés, voire révérencieux, ils chuchotèrent presque :

- Je parie que t'es pas cap' de l'ouvrir.

- Bien sûr que si.

- Eh bien vas-y !

- J'ai pas envie

- Il a la trouille, il a la trouille !

- J'ai PAS la trouille ! C'est qu'une porte !

Le garçon qui tenait la lampe ravala son sourire moqueur lorsqu'il vit son compagnon s'avancer lentement vers la porte. La lampe éclaira la surface de granite, recouverte de sortes de hiéroglyphes primitifs. On pouvait reconnaître les mêmes animaux que sur les statues. Il effleura des doigts le contour d'un des reliefs et il sentit un froid glacial

l'envahir instantanément. Quelque chose qui s'infiltra à travers son manteau, son débardeur et même sa chair. Sans même s'en rendre compte, ses mains se mirent à trembler et il sentit que *quelque chose* se dissimulait derrière la pierre, quelque chose qu'il valait mieux ne pas déranger. Quelque chose *de méchant*. Il arrêta son geste et chuchota :

- Il y a pas de poignée.

- Cherche pas d'excuses.

- Mais c'est vrai !

Le deuxième garçon s'apprêtait à s'avancer pour vérifier ces dires lorsqu'une voix furieuse perça le silence :

- Mais qu'est-ce que vous faites ici ?

Les deux enfants se figèrent sur place en voyant la haute silhouette s'avancer. Celui qui se tenait près de la porte dit d'une voix peu assurée :

- Papa on...

- Je ne veux pas le savoir ! Je vous ai dit cent fois de ne pas venir ici seuls ! Et même de ne pas y venir du tout !

- Mais grand-père Jérémie a dit...

- Je me moque de ce qu'il dit, c'est clair ? Grand-père Jérémie mène sa vie comme il l'entend et j'élève mes enfants comme je l'entends ! Cela fait deux heures qu'on vous cherche partout votre mère et moi ! On était morts d'inquiétudes, vous avez pensé à ça ?

Le garçon qui tenait la torche et n'avait pas dit un mot jusque là pris la parole de sa voix naturellement fluette :

- Quand on sera grands, tu pourras pas toujours nous en empêcher.

Son père le regarda d'un air curieux, sans doute surpris par cette réponse posée et réfléchie. Peut-être la lueur inquiétante qu'il vit s'allumer fugacement dans les yeux de son fils lui sembla également étrange. Il répondit néanmoins d'une voix forte et assurée :

- Sans doute mais en attendant vous n'approcherez plus de cette grotte. A la maison maintenant et vite !

Les trois silhouettes s'engouffrèrent dans le tunnel et la grotte replongea dans ses ténèbres éternelles. Après quelques minutes de marche, l'un des garçons demanda :

- Papa, qu'est-ce qu'il y a derrière la porte ?

- Rien du tout, une ancienne mine. »

Dans l'obscurité ambiante, ils ne virent pas le teint de l'homme devenir blanc comme de la craie. Sa voix était pourtant assez ferme quand il répondit mais ses yeux étaient parcourus d'une lueur de terreur pure. Ils ne purent lire dans son esprit les récits venant de son propre père, des histoires de son enfance et qui le hantaient depuis toutes ces années. Ils n'entendirent pas sa prière silencieuse.

Seigneur, aie pitié de nous.

2011, 34 ans plus tard.

Driiiiiing

Le son caractéristique de votre téléphone fixe vous tire de votre rêverie prolongée. En baillant d'ennui, vous vous redressez un tant soit peu dans votre vieux fauteuil d'ordinateur et vous étirez sans hâte vos membres ankylosés. Le décor familier de votre bureau n'a pas évolué depuis le début de votre sieste improvisée. Comme de coutume, il ressemble à une pièce que l'on pourrait voir dans un quelconque film catastrophe après le passage d'un ouragan : des boîtes de pizzas entassées un peu partout, des tiroirs et armoires grands ouverts, laissant voir des dizaines de dossiers, le tout agrémenté d'une odeur de renfermé. En somme, l'environnement typique d'un détective privé américain sur le retour. Une définition qui s'applique à merveille à votre situation, songez-vous vaguement en tendant le bras pour saisir le téléphone qui continue d'agresser vos tympanes. La scène autour de vous se charge aisément de vous rappeler chaque jour comment il est facile de saborder une carrière prometteuse. En l'occurrence celle d'Edward Carnby, sorti premier de sa promotion à l'Académie de police de Boston et appelé à un avenir aussi brillant que rentable. Un refus évident de se plier à la hiérarchie et une bavure ayant failli coûter la vie à un homme plus tard, le potentiel futur agent du FBI se retrouve radié de la police d'Etat. Et encore quelques années plus tard, il survit tant bien que mal en offrant ses compétences aux personnes les plus diverses, sans trop regarder la légalité de certaines affaires.

Baissant les yeux, votre regard se pose sur le calepin couvert de notes manuscrites qui figure au sommet de la pile de paperasse recouvrant votre bureau. Aussitôt, la morosité et la colère qui vous habitent depuis quelques jours vous envahissent à nouveau. Vous décrochez votre téléphone en espérant que l'appel soit en rapport direct avec l'affaire qui occupe vos journées et vos nuits depuis presque une semaine. Aussi, vous ne vous souciez guère du ton sec et peu amène de votre voix.

« Allo.

- Monsieur Carnby ?

Les deux mots sont prononcés par une voix masculine qui vous est à première écoute inconnue, et sur un ton plus affirmatif qu'interrogatif.

- Et qui le demande ?

- Je m'appelle Frédéric Johnson. Mais mon nom ne vous évoquera probablement rien. En revanche celui de Charles Fiske semble particulièrement vous tenir à cœur selon mes informations.

Vous serrez le combiné avec tant de force que les articulations de votre main droite prennent une couleur de craie. Votre voix ne laisse pourtant filtrer aucune trace de colère ou d'excitation :

- Que savez-vous sur Charles Fiske au juste ?

Votre interlocuteur répond d'une voix monocorde :

- Plus que vous en tout cas. Monsieur Fiske travaillait pour moi. Il venait juste de partir pour sa dernière mission lorsque... enfin cela est arrivé. Croyez bien que j'en ai été aussi désolé que vous....

- Pourquoi m'appellez-vous ? l'interrompez-vous, bien décidé à aller à l'essentiel.

- Disons que j'aurai des informations à vous faire partager. Sur votre ami mais aussi sur l'affaire sur laquelle il enquêtait. Je pense que nous pourrions nous entraider mutuellement.

- Qui me dit que vous êtes digne de confiance ?

Il vous semble deviner dans la voix de Johnson un léger sourire :

- Rien monsieur Carnby. Mais vu l'énergie que vous mettez depuis une semaine à chercher des réponses sur la disparition de votre ami, je n'imagine pas que vous abandonniez sans vérification une piste aussi prometteuse.

Le silence qui suit de votre part semble conforter votre interlocuteur :

- Rendez-vous demain, à dix heures dans mon bureau. 700 Sud-ouest de la Cinquième Avenue. Soyez ponctuel. »

Un déclic, suivi du son ininterrompu de la tonalité. Vous basculez en arrière et vous vous enfoncez dans le rembourrage de votre fauteuil, les yeux fixés au plafond. Après sept jours de tâtonnement, voire de stagnation, voilà ce mystérieux Johnson qui tombe du ciel. Vous ne savez trop que penser de cet appel et vous réfléchissez profondément pendant quelques minutes. La mort de Charlie a été pour vous un choc terrible et pendant quelques heures, vous avez senti votre esprit vaciller jusqu'au précipice de la folie. Essentiellement parce qu'il était votre meilleur ami. voire même votre seul véritable ami. Le plus terrible a été la banalité avec laquelle vous avez appris la nouvelle. Le laconisme d'un petit encart dans les dernières pages d'un journal local. Quelques lignes pour annoncer la disparition d'un être humain et bouleverser la vie d'au moins un autre. Fiske avait 31 ans, deux de moins que vous. Vous ne vous étiez pas vu depuis un petit moment mais vous ne vous en étiez pas inquiété outre mesure. Le travail de Charlie lui prenait généralement beaucoup de son temps libre. Ce n'est qu'après sa mort que vous vous êtes rendu compte que vous ignorez en quoi consistait exactement ledit travail. Et c'est visiblement à cause de ce dernier que votre ami n'est aujourd'hui plus de ce monde. Inutile de tergiverser plus longtemps ; vous irez à ce rendez-vous. En soupirant bruyamment, vous vous levez de votre fauteuil et vous inscrivez sur une ardoise branlante l'adresse que vous a donnée votre mystérieux interlocuteur.

Vous passez les deux heures suivantes à surfer sur le net dans l'espoir d'en apprendre plus sur Johnson mais vous faites chou blanc sur toute la ligne. Ce type n'a vraisemblablement aucune activité d'importance et ne se fait pas remarquer outre mesure. Vous téléphonez à deux ou trois connaissances bien informées mais ils n'en savent pas plus. Vous voilà condamné à vous présenter à ce rendez-vous en aveugle. Autant en prendre votre parti.

Le reste de la journée s'écoule dans une lenteur désespérante et la nuit qui s'ensuit est plus qu'agitée. Vous vous réveillez à huit heures le lendemain matin, fiévreux et nerveux mais aussi résolument déterminé. Environ cinquante minutes plus tard, vous êtes au volant, traversant les artères déjà encombrées de Boston. Plus vous approchez du centre-ville et de l'adresse de Johnson et plus votre esprit fourmille de questions. Une fois arrivée sur la Cinquième Avenue, vous commencez immédiatement à guetter les numéros des immeubles. 650, 660, 670, 680, 690...700. Il s'agit d'un gratte-ciel assez élevé et d'apparence moderne. Vous passez quelques minutes à rechercher un emplacement pour votre véhicule puis vous vous présentez devant les portes automatiques. Vous pénétrez dans un petit hall où sont affichés diverses plaques indiquant les occupants de l'immeuble. Après quelques secondes de recherche, vous repérez celle de Johnson. Son bureau se situe au treizième étage. La montée en ascenseur vous semble affreusement lente et dès que les portes s'ouvrent, vous vous hâtez de les franchir. Il n'y a que deux portes à cet étage et vous franchissez celle qui correspond à la plaque « FREDERIC JOHNSON ». Rien d'autre n'est spécifié et l'absence notable de l'objet du bureau vous surprend particulièrement. Vous sonnez et lorsque retentit le grésillement enclenchant l'ouverture de la porte, vous la franchissez aussitôt. Vous vous retrouvez face à un petit bureau et au regard aimable d'une jeune secrétaire.

« Bonjour Monsieur.

- Bonjour, répondez-vous, un peu embarrassé quant au motif de votre présence. J'ai... rendez-vous à dix heures avec Monsieur Johnson.

- Très bien. Quel est votre nom s'il vous plaît ?

- Carnby. Edward Carnby.

- Je vais voir si Monsieur Johnson peut vous recevoir.

Vous remerciez la jeune femme et vous vous asseyez en attendant son retour sur un des fauteuils qui tourne le dos au bureau surélevé. Le hall est petit mais décoré avec raffinement ; des tableaux modernes côtoient des papyrus protégés par des cadres. Une statue représentant un dieu égyptien se dresse dans une petite alcôve à droite de la porte d'entrée. Johnson s'intéresse vraisemblablement de près au pays des Pharaons. La voix de la secrétaire vous fait légèrement sursauter :

- Veuillez me suivre, je vous prie.

Vous lui emboîtez le pas et elle vous conduit à travers un petit couloir qui débouche sur une unique porte. D'un sourire de circonstance, elle vous fait signe d'entrer. Vous prenez une profonde inspiration puis vous tournez la poignée.

- Bonjour monsieur Carnby. Je vois que je ne m'étais pas trompé sur votre compte. Entrez donc.

Johnson vient à votre rencontre et vous offre une solide poignée de main. Par déclinaison professionnelle, vous analysez en quelques secondes le personnage : dans les un mètre quatre vingt, peau blanche, portant bien un costume trois pièces noir. Un visage aigu et glabre, d'une pâleur faisant ressortir des yeux bleus perçants.

Instinctivement, vous placez Johnson dans la catégorie des gens auxquels il est impossible d'accorder sa confiance. Tandis que vous l'observez attentivement, votre hôte reprend la parole :

- Je ne pense pas que vous connaissiez mademoiselle Cedrac ?

Vous vous demandez s'il veut parler de la secrétaire mais voyant votre incompréhension, il s'écarte légèrement, vous permettant de découvrir dans sa globalité la pièce. Vous constatez alors que deux fauteuils sont installés face à celui de Johnson, situé de l'autre côté d'un vaste bureau de chêne, et que l'un d'eux est occupé par une jeune femme. Celle-ci se redresse à votre approche et accepte avec un sourire un peu crispé votre poignée de main formelle. Vous vous demandez s'il s'agit d'une amie de Charlie : bien que vous ne l'ayez jamais vu, cela n'est pas totalement impossible.

- Mademoiselle Cedrac est professeur d'ethnologie à l'université de Boston, énonce Johnson. Monsieur Carnby est détective privé, également à Boston.

A priori le rapport entre cette femme et votre défunt ami est plus que vague. Se pourrait-il qu'il s'agisse de sa petite amie ? Vous rejetez rapidement cette hypothèse : Cedrac semble plus stressée que peinée, ce qui ne manquerait pas d'être le cas si votre supposition était exacte. En tout cas, elle est loin du stéréotype du professeur d'université : grande, un physique agréable, un visage fin et délicat, et une chevelure rousse flamboyante. De plus en plus intrigué, vous attendez que Johnson prenne la parole. Celui-ci ne tarde d'ailleurs pas à le faire :

- Maintenant que les présentations sont faites, allons à l'essentiel. Je suis navré de vous avoir appelé si cavalièrement monsieur Carnby mais je suis un homme très occupé et je n'ai pas trouvé le temps de venir vous voir à votre domicile.

Il s'interrompt un instant puis reprend :

- Mademoiselle Cedrac est déjà au courant des détails de l'affaire. Je lui ai résumé le tout avant votre arrivée mais ne vous inquiétez pas, vous en saurez bientôt autant. Mais tout d'abord, dites-moi ce que vous savez concrètement sur la mort de Charles Fiske.

Vous arrivez d'entrée au point sensible. Tout en contrôlant soigneusement le ton de votre voix, vous dites :

- Rien de plus que la version officielle, c'est à dire pratiquement le néant. On l'a retrouvé mort sur une plage, pas loin de Boston. Le cadavre ayant séjourné dans l'eau, les causes du décès étaient évidentes : le corps ne comportait aucune marque visible, ce qui a infirmé la piste criminelle. On a donc conclu à une noyade, accidentelle ou dans un geste de désespoir et on l'a enterré illico presto. Voilà, c'est tout. Alors, à vous d'éclairer ma lanterne. J'imagine que c'est ce que vous vouliez m'entendre dire ?

Johnson vous dévisage durant quelques secondes, puis hoche la tête :

- Effectivement, la version parue dans les journaux est quelque peu... incomplète. Je ne prétends pas détenir toutes les réponses mais j'ai quelques clefs à vous faire partager. Tout d'abord, Fiske travaillait en quelque sorte pour moi.

- En quelque sorte ? Et qui êtes-vous au juste ? demandez-vous sans détour.

- Je ne peux malheureusement pas vous éclairer sur ce point. Mais disons que je suis moi-même au service d'un employeur et que ce dernier me confie des missions que j'effectue moi-même ou que je donne, si l'on peut dire, en «sous-traitance». Dans ce cas précis, Fiske devait s'occuper de la mission. Il en avait déjà accompli une ou deux pour moi par le passé mais pas plus. Donc, je ne le connaissais pas très bien.

- Et en quoi consistait cette dernière mission ?

- Eh bien, il s'agissait de retrouver une sorte de relique. Enfin, disons plutôt un objet archéologique d'une valeur inestimable. Mais mademoiselle Cedrac pourra vous en parler mieux que moi plus tard. En vérité, si je vous ai demandé de venir ici, c'est parce que j'ai une proposition à vous faire.

- Je vous écoute.

- Fiske est mort et c'est évidemment regrettable mais la mission qui lui avait été confiée ne sera pas abandonnée pour autant. Mademoiselle Cedrac va la poursuivre dans les prochains jours. Et je souhaiterais que vous l'accompagniez.

- Pourquoi aurait-elle besoin d'être accompagnée ?

- Ne soyez pas stupide. Toute banale qu'elle paraisse, je doute que la mort de Fiske soit naturelle. Il semblerait que cette affaire représente des risques imprévus et nous ne voulons justement en prendre aucun avec la santé de mademoiselle Cedrac. Votre passé et vos compétences parlent pour vous. Ce sera également pour vous l'occasion d'enquêter sur la mort de Fiske car elle est évidemment liée de près à notre affaire.

- Pourquoi moi et pas quelqu'un de votre bureau ?

Pour la première fois votre interlocuteur semble un peu gêné :

- Comprenez bien qu'il n'y a rien d'officiel dans votre présence. Morton refuse toute visite sur son île. Vous vous ferez passer pour un collègue du professeur Cedrac au musée. Morton connaît les hommes que j'emploie habituellement, il refusera de les voir. Tandis que vous, il ne se méfiera pas.

Johnson vous tient, inutile de le nier. Au fond de vous, vous savez que vous ne pourrez retrouver le sommeil et reprendre le train-train quotidien de votre vie qu'après avoir élucidé les raisons de la mort de Charlie et confondu son meurtrier. Même si vous n'avez guère confiance en votre interlocuteur et qu'il vous cache probablement un certain nombre de choses, vous n'avez de toute manière aucune autre piste. Aussi vous dites d'un ton dégagé :

- Très bien j'accepte votre offre.

Il vous semble alors voir dans le regard de Johnson quelque chose comme de la satisfaction et il sourit, révélant des dents d'un blanc parfait. Il vous tend la main et dit :

- Vous ne le regretterez pas monsieur Carnby. Et maintenant, passons aux détails plus pratiques... »

Vous vous réveillez en sursaut, le visage dégoulinant de sueur. Vous êtes seul, au beau milieu des ténèbres et vous avez peur. Votre main cherche fébrilement l'interrupteur de la lampe de chevet

mais vous ne le trouvez pas. En fait vous n'avez même plus de lampe de chevet. Vous êtes parfaitement nu, sans défense aucune. Vous ne savez pas où vous êtes. Tout ce que vous savez, c'est que quelqu'un ou quelque chose se trouve avec vous, dans la pièce ou le couloir. Quelque chose qui vous veut du mal. Vous entendez distinctement une respiration lourde, irrégulière, qui semble se rapprocher à chaque seconde. Vous fermez les yeux, attendant de sentir des dents acérées se refermer sur votre cou. Puisque vous ne pouvez rien faire d'autre, vous ouvrez la bouche et vous hurlez, hurlez jusqu'à en perdre haleine. Mais il est trop tard, vous sentez le monstre vous serrer énergiquement, vous secouant de haut en bas. Et vous entendez la créature parler, vous appelant par votre nom. Vous...

« Edward mon chéri, réveille-toi !

Vous ouvrez grand les yeux et vous croisez un regard inquiet qui vous est familier. Les couvertures sont repoussées en boule au pied du lit et l'oreiller est trempé de sueur. Vous respirez bruyamment, comme une personne qui étouffe faute d'air.

- Maman, criez-vous, maman je...

- Chuuut. Calme-toi mon poussin. Encore un de tes cauchemars.

Vous essayer de parler mais votre mère vous dit :

- Je sais que c'est difficile pour toi mon chéri mais le docteur a dit que tu devais dormir dans le noir. C'est le seul moyen pour toi de vaincre tes frayeurs.

- Mais je veux pas, pleurez-vous. Maman s'il te plaît...

- N'insistes pas, dit-elle en se relevant après vous avoir embrassé sur le front Je suis juste à côté, tu sais bien que tu ne risques rien. Sois... »

« Monsieur Carnby !

Vous sentez quelqu'un vous tirer la manche, ce qui vous réveille instantanément. Vous ouvrez les yeux et le visage d'Aline Cedrac penché sur le vôtre vous apparaît dans la semi-pénombre du cockpit. Votre rêve, ou plutôt votre souvenir, s'estompe et vous réalisez que vous êtes en nage. Vous n'aviez plus fait ce genre de cauchemar depuis des années, pas depuis le traitement que vous aviez suivi à l'époque.

- Le pilote dit qu'on va bientôt arriver au dessus de Shadow Island, vous dit la jeune femme, visiblement gênée de vous déranger et ayant remarqué votre malaise.

- Très bien, répondez-vous le plus chaudement possible pour rassurer Aline, qui semble très nerveuse depuis le moment où vous l'avez rencontrée, deux jours plus tôt. Et je vous ai déjà dit de m'appeler Edward, rajoutez-vous d'un ton amical.

- Le pilote m'a dit de vous tenir prêt à débarquer, répond sans l'ombre d'un sourire votre partenaire d'enquête.

Soupirant, vous vous renfoncez dans votre fauteuil et vous jetez un coup d'œil par le hublot. Peine perdue ; il règne un noir d'encre à l'extérieur. Vous récapitulez alors rapidement les éléments que vous a donnés Johnson ; sans parler de quelques recherches personnelles rapides, afin d'avoir l'esprit clair et ordonné pour démarrer votre mission. A vrai dire, votre nouvel employeur a été assez avare en renseignements.

Vous savez juste que Charlie devait mener sa mission sur une île appelée Shadow Island, nom qui n'a rien d'accueillant. Ce petit bout de terre de trois kilomètres sur deux est la propriété d'un dénommé Obed Morton, dernier d'une richissime famille de scientifiques. D'après ce que vous a dit Johnson, ce professeur serait mondialement connu pour ses diverses études sur les civilisations anciennes, et notamment sur les indiens Abkanis, qui peuplaient la côte est voilà près de quinze mille ans. Charlie était chargé de le rencontrer afin d'examiner et authentifier la dernière découverte du professeur : trois tablettes gravées par les Abkanis. Des objets d'une valeur inestimable donc, qu'Aline va devoir analyser en lieu et place de votre ami défunt. En apparence, une mission de routine s'il n'y avait pas la mort de Charlie dans le tableau. Johnson vous a aussi indiqué que depuis quelques années Morton ne quittait que très rarement l'île et s'était peu à peu isolé de la civilisation. En d'autres termes, il pourrait être le principal, voire le seul, suspect de l'éventuel meurtre. Vous vous promettez de le soumettre à un interrogatoire serré dans les plus courts délais.

Soudain, vous sentez le sol du cockpit se mettre à vibrer, d'abord doucement puis rapidement de plus en plus fort jusqu'à ce que vos bras rebondissent violemment contre les accoudoirs. Vous vous levez d'un bond et vous sentez l'avion pencher ostensiblement vers la droite. Aline vous demande d'un ton inquiet :

- Qu'est-ce qu'il se passe ?

Sans prendre le temps de répondre, vous vous dirigez, en vous accrochant fermement aux hauts des sièges, vers le poste de pilotage. Vous tirez le rideau séparant les deux parties de l'avion et vous découvrez le pilote penché sur ses instruments de vol. Il tourne vers vous un visage où vous lisez une panique quasi-totale :

- Les instruments ne répondent plus !

- Quoi ??

- Je n'ai jamais vu un truc pareil ! L'avion est HS. On dirait que quelque chose bloque les commandes !

Il s'interrompt puis dit, les yeux exorbités :

- Vous n'avez pas le choix. Il faut sauter.

- Vous plaisantez j'espère ?

Vous sentez sous vos pieds le vibration s'accroître et vous devez vous cramponner fermement au siège du pilote pour ne pas perdre l'équilibre.

- Dépêchez-vous, crie le pilote. Nous allons nous écraser bientôt !

Vous sentez la tête vous tourner et vous êtes à deux doigts de céder à la panique. Vous remontez le cockpit tandis qu'Aline avance vers vous en hurlant :

- Mais enfin qu'est-ce que c'est que ce bordel ?

- Il faut sauter ! criez-vous pour couvrir le bruit du moteur qui est devenu assourdissant.

Où sont les parachutes ?

Voyant que votre partenaire reste pétrifiée par cette nouvelle, vous l'écartez sans ménagement et vous vous dirigez vers l'arrière de l'appareil. Tandis que l'avion

désormais incontrôlable fonce à toute allure dans les ténèbres, vous parvenez à dénicher deux parachutes, non sans efforts. Vous en lancez un à Aline qui est blanche comme un cachet :

- Mais je ne sais pas me servir de ce truc !

- Moi non plus, criez-vous, mais si on reste là on meurt tous les deux. Faites ce que vous voulez, moi je tente ma chance !

Vous entendez Aline jurer mais elle n'entreprend pas moins d'enfiler les harnais de son parachute, vous précédant de quelques secondes. Vous vous penchez et vous faites violemment coulisser la porte. Aussitôt, un vent glacial s'engouffre dans la cabine désormais dépressurisée. Vous devez vous accrocher de toutes vos forces à la barre de sécurité pour ne pas être emporté dans les ténèbres qui défilent à toute vitesse sous vos yeux. Vous vous écartez et vous hurlez :

- Allez-y d'abord !

Aline s'avance lentement, baisse les yeux et crie aussitôt :

- Je ne peux pas. Je vais m'écraser !

- Vous vous écraserez aussi en restant ici. Allez-y bon dieu !

Vous voyez la jeune femme fermer les yeux, ses mains serrant fébrilement les poignées de son parachute. Puis d'un seul bond, elle bascule par delà la porte, disparaissant instantanément dans les ténèbres. Vous voilà seul face à votre destin. Au moment d'emboîter le pas à Aline, vous réalisez soudain que vous avez oublié le pilote ! Vous retournant vers le cockpit de pilotage, vous hurlez :

- Qu'est-ce que vous fabriquez ? Venez vite !

La réponse vous parvient dans une rafale :

- Ne m'attendez pas ! Partez ! »

Etouffant un juron, vous vous retournez pour faire à nouveau face aux ténèbres dans lesquelles vous allez devoir vous laisser engloutir. Vous prenez une profonde inspiration, faites une prière à tous les dieux que vous connaissez puis, imitant Aline quelques secondes plus tôt, vous bondissez hors de l'avion. Rendez-vous au 1.

1

Dès l'instant où vos pieds quittent le sol ferme du cockpit, le bruit du vent soufflant avec une force incroyable envahit vos oreilles. L'avion semble être propulsé au dessus de vous, comme si une gigantesque main invisible le rappelait vers les cieux. Un froid glacial envahit chaque parcelle de votre corps et malgré l'air qui vous enserme dans son étau, vous avez l'impression d'étouffer. Dans les ténèbres environnantes, vous ne parvenez pas à distinguer le sol sous vos pieds. Aucune trace non plus d'Aline et vos mains se crispent sur l'extracteur se situant au niveau de votre ceinture. Vous n'avez jamais pris de cours de parachutisme, ni même sauté à l'occasion, et vous ignorez totalement le moment où il faut ouvrir le parachute. Vous vous en remettez donc purement et simplement à l'instinct, et surtout à votre bonne étoile. Vous passez encore quelques secondes ballotté par les vents avant de tirer d'un coup sec l'extracteur. Aussitôt, vous entendez un sifflement suivi du bruit caractéristique de la toile qui se déploie. L'instant suivant, vous sentez une force incroyable vous attirer vers le ciel. Votre estomac se contracte violemment et vous vomissez votre déjeuner d'une seule traite. Vous vous accrochez fermement aux deux poignées du parachute, appréciant la fin de votre chute libre. Néanmoins, si cette dernière est bien révolue, vous foncez encore très vite vers un sol que vous ne pouvez toujours pas distinguer. Vous tentez désespérément de freiner votre allure en tirant de toutes vos forces sur les harnais accrochés à vos avant-bras. Le noir insondable de la nuit est maintenant teinté du gris pâle d'un brouillard épais et humide qui vous semble presque solide. Des filaments restent accrochés à vos vêtements et s'entremêlent dans votre chevelure. Soudain, vous sentez vos pieds frôler quelque chose de dur et vous ne pouvez retenir un cri où se mêlent surprise et terreur. Puis, brutalement, votre chute s'arrête net et votre estomac connaît une nouvelle contraction peu agréable. Vous tentez de vous dégager mais votre parachute semble coincé par quelque chose. La nuit se fait moins obscure ici et peu à peu vos yeux s'habituent à la pénombre ambiante qui vous encercle. Vous apercevez bientôt le sol, à environ trois mètres sous vos pieds, ce qui vous fait sursauter. En effet, vous flottez comme par magie dans les airs ! Puis vous levez les yeux et vous comprenez instantanément la situation et également la chance qui a été la votre. Lors de votre chute, votre parachute s'est pris dans les branches d'un arbre et se retrouve maintenant prisonnier des ramures. Sans nul doute, cet incident vous a évité une chute violente et peut être irrémédiable pour votre santé. En maugréant, vous entreprenez de détacher les harnais qui entravent vos jambes. Une fois ces dernières libérées de leurs mouvements, vous vous contorsionnez pour tenter de trouver un point d'appui dans les branches. Ces quelques minutes pour y parvenir sont éreintantes et vous commencez sérieusement à douter d'y parvenir. Finalement, vous trouvez une position à peu près stable et vous entreprenez de détacher les harnais fixés à vos bras. Si vous avez raté votre coup, c'est une chute de plus de trois mètres qui vous attend. Heureusement pour vous, votre prise

est solide et vous vous retrouvez bientôt en relative sécurité sur une grosse branche. Cette dernière craque néanmoins de manière peu rassurante et vous entreprenez de descendre rapidement de votre perchoir. Bientôt, vos pieds retrouvent la terre ferme et vous poussez un long soupir de soulagement. Pour un premier saut en parachute, vous n'êtes pas prêt de l'oublier ! *Vous perdez deux points de Résistance pour tous les efforts consentis.* Vous détournant de l'arbre, vous cherchez dans votre manteau la lampe-torche que vous ne manquez jamais d'emporter pour toutes vos enquêtes. Aujourd'hui plus que tout autre jour, vous vous en félicitez intérieurement. La lueur pâle dévoile autour de vous un décor plutôt inquiétant. Vous avez atterri non loin d'un petit sentier, qui serpente quelques dizaines de mètres avant de s'enfoncer dans une forêt touffue. La brume que vous avez traversée un peu plus tôt recouvre les environs, instaurant une ambiance pour le moins lugubre. Vous avez peine à croire que vous n'êtes qu'à une heure de vol de Boston. Il vous semble au contraire vous trouver à des milliers de kilomètres de toute civilisation. *Votre total de Raison baisse d'un point.*

Soudain, une vibration se fait sentir dans votre poche. Surpris, vous vous demandez de quoi il s'agit puis votre mémoire se réveille. Les portables ne fonctionnant pas sur l'île faute de réseau, Johnson a insisté pour que vous emportiez des talkies-walkies. En saisissant l'appareil, vous constatez subitement que vous n'avez pour le moment aucun moyen de joindre votre employeur. Vous espérez que le téléphone fixe de Morton fonctionnera, autrement vous voilà dans le pétrin. Vous tirez l'antenne rétractable et vous dites :

« Ici Carnby.

Une voix essoufflée et tremblante se fait entendre à l'autre bout du fil :

- Carnby ! Dieu merci vous allez bien !

- Aline ? Et vous, comment allez-vous ?

- Ca va. J'ai eu de la chance ; j'ai atterri sur le toit d'une espèce de manoir. Sûrement celui des Morton. Où êtes-vous ?

- Qu'est-ce que j'en sais ? A la lisière d'une forêt je crois. On n'y voit pas à vingt mètres ici.

- Johnson ne vous avait pas remis un plan de l'île ? insiste Aline.

- Il est resté dans l'avion. Excusez-moi mais j'avais d'autres chats à fouetter à ce moment-là.

- Vous ne l'aviez pas étudié ?

- Si mais superficiellement. De toute manière, l'île n'est pas bien grande. Je finirai bien par dénicher le manoir. Restez là-bas et attendez-y-moi. Vous avez vu Morton ?

- Non, pas encore. Mais il y a une fenêtre allumée pas très loin. Je crois que je peux l'atteindre.

- Mais personne n'a entendu votre chute ?

- Visiblement non. Mais Obed Morton vit seul et il a peut-être le sommeil lourd.

- Possible.

Vous sentez la voix d'Aline s'altérer :

- Ecoutez Carnby, ça me fait mal de le dire mais j'ai une sacrée frousse.

- Ne paniquez pas. Je sais que c'est une situation imprévue mais il n'y a plus lieu de s'inquiéter, vous ne risquez plus rien. Je viens vous chercher.

La voix du jeune professeur est incertaine :

- Compris. Faites vite. »

Vous repliez l'antenne et vous rangez le talkie-walkie dans une poche de votre veste. Etant donné l'obscurité et le brouillard, ajoutés à votre méconnaissance des lieux, vous décidez de ne pas vous aventurer hors du sentier. Il vous faut simplement décider dans quel sens l'emprunter. Si vous voulez vous enfoncer dans la forêt, rendez-vous au **368**. Si vous préférez partir dans la direction opposée, rendez-vous au **13**.

2

Vous ouvrez au hasard deux portes et inspectez rapidement les lieux. L'une et l'autre cellule sont abandonnées depuis belle lurette ; vous voyez quelques rats détalier mais hormis cela pas trace d'une quelconque présence vivante. L'humidité a rongé les restes de vieilles tables et vous retrouvez aussi une carcasse rouillée de lit. Personne n'a mis les pieds ici depuis le départ de la garnison, c'est à dire il y a plus de cent ans ! Secouant la tête, vous vous apprêtez à retourner dans le couloir. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **88**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **339**.

3

Vous comptez vingt-quatre marches avant de parvenir à un second et dernier palier, desservi par une unique porte en bois vermoulu. Le fracas de l'orage, qui est assez étouffé dans le reste de la maison, accompagne votre montée et vous sursautez à plusieurs reprises sous le grondement du tonnerre. A mi-parcours environ, une petite fenêtre vous permet de constater que la pluie n'a pas diminué d'intensité, au contraire. Vous avez rarement vu un orage d'une telle violence, même dans une région aussi pluvieuse que le Massassuchets. Il semble improbable qu'il puisse continuer encore longtemps. Vous vous approchez de la porte et vous tournez la poignée. Le battant cède sans résistance. Rendez-vous au **169**.

4

Vous reconnaissez deux protagonistes, à savoir Edenshaw et Alan qui se disputent avec véhémence. Une troisième personne se tient un peu en retrait et vous supposez qu'il s'agit d'Obed. Les trois hommes vous tournent le dos et font face à une porte incrustée dans la paroi. Une porte de pierre toute simple, de la taille d'un homme et sans aucun ornement particulier. Mais curieusement cette épuration extrême vous impressionne,

surtout en comparaison avec les deux statues immenses qui encadrent l'embrasure et les fresques qui recouvrent les parois de la grotte. Vous restez immobile et vous vous concentrez sur la conversation :

« Je t'en prie Alan, est en train de dire Edenshaw, d'un ton quasiment suppliant. Pense aux conséquences que cela aura.

- Vieux fou, dit Alan en éclatant de rire, vieux fou ! Il est trop tard pour que je renonce ! Toute ma vie j'ai été muselé, limité par des gens comme toi ou mon père ! Si tu ne veux pas le rejoindre, écarte-toi de mon chemin.

- Non Alan. Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour t'empêcher de nuire. J'ai été faible autrefois mais aujourd'hui je ferai l'impossible.

- L'impossible ? Il porte bien son nom en effet. Ne te mets pas en travers de ma route ! »

Le vieil indien esquisse un geste mais Alan le prend de vitesse. Il le frappe d'un coup sec de la main qui tient son revolver, et la crosse heurte le visage ridé dans un craquement fort. Edenshaw vacille puis s'écroule de tout son long sur le sol. Vous entendez Obed pousser un cri étouffé. Vous examinez silencieusement votre revolver mais vous constatez avec horreur qu'il est enrayé. Impossible de l'utiliser désormais ! Il va falloir jouer serré. Si vous intervenez dès maintenant, rendez-vous au **121**. Si vous jugez plus prudent d'attendre, rendez-vous au **66**.

5

L'escalier compte exactement vingt-quatre marches avant d'aboutir à une seconde cour, à une dizaine de mètres en contrebas de la précédente, et nettement plus vaste. C'était sans nul doute jadis les oubliettes du fort, où étaient non pas enfermés les prisonniers mais la nourriture et les boissons, dans une succession de caves. De ces dernières, il ne reste aujourd'hui que des ruines et quelques murs à moitié détruits. Le tout forme un véritable dédale pour le moins sinistre, où la seule présence vivante est celle des rats qui pullulent, vous inspirant un dégoût prononcé. Vous avancez néanmoins, votre torche éclairant ces vestiges du passé. Vous vous demandez ce que vous cherchez au juste ici mais vous chassez ces idées défaitistes de votre esprit. Il va falloir faire preuve de rigueur si vous voulez fouiller correctement la zone. Vous décidez donc de procéder par direction approximative. Vous avez le choix entre inspecter la zone sud c'est à dire près de l'escalier (rendez-vous au **44**), la zone nord (rendez-vous au **124**), la zone ouest (rendez-vous au **302**) ou la zone est (rendez-vous au **67**).

6

Vous reculez d'un pas, serrant le miroir contre votre poitrine. Vous voyez les yeux du revenant lancer des éclairs :

« Espèce d'imbécile, donnez-moi ce miroir ! »

Le visage du spectre est déformé par une haine immense et toute la froideur que vous

aviez décelée en lui prend un tournant autrement plus redoutable. Vous le voyez alors avancer d'un bon mètre, sortant *intégralement* du miroir, pour flotter au milieu de la salle de bain. *Votre total de Raison diminue d'un point.* Sous l'effet de la frayeur, vous manquez de lâcher le miroir et, durant ce court instant, vous voyez distinctement l'expression du fantôme passer de la haine à... la peur. Comme s'il craignait que vous ne laissiez échapper le miroir. Serait-il possible que cela le tue définitivement ? Ou du moins que cela vous débarrasse de lui ? Si vous voulez briser le miroir, rendez-vous au **59**. Si vous préférez tenter de vous enfuir, rendez-vous au **52**. Enfin si vous souhaitez plutôt détruire le grand miroir d'une balle bien placée, rendez-vous au **263**.

7

« Rien d'autre ? demandez-vous.

- Non je ne crois pas... ah si ! J'ai croisé un vieil homme. Un dénommé Edenshaw.

- Je l'ai rencontré aussi, dites-vous. Il en sait beaucoup plus long qu'il ne veut bien nous le dire.

- Il m'a parlé d'un rituel, reprend Aline. Le rituel des sept statuette. Il m'a dit qu'il s'agissait d'un héritage de ses ancêtres Abkanis.

Un sourire ironique vous déforme le visage :

- Navré mais je ne crois pas à la magie et aux légendes.

- Moi non plus évidemment, mais ça avait l'air important pour lui. On pourrait quand même l'aider non ?

- L'aider ? Vous croyez qu'on n'a que ça à faire ? Et puis je vous rappelle qu'il est un suspect comme les autres.

- Un suspect ? Un suspect de quoi ?

- Du meurtre de Fiske d'abord. Et aussi de tout ce qui se passe ici ensuite.

- Ce qui se passe ici ? répète Aline d'un air étrange.

Vous poussez un soupir et vous dites :

- Bon, et est-ce qu'on sait au moins à quoi ressemblent ces statuette ?

- Tiens donc, je croyais que ça ne vous intéressait pas.

- Si je tombe par hasard sur l'une d'elle, sait-on jamais. Alors ?

- Elles représentent des visages d'animaux d'après ce qu'il m'a dit. Et elles sont de petite taille, pas plus de trente centimètres.

- Et que veut-il faire avec ces statuette ? Qu'est-ce que c'est que ce rituel ?

Vous voyez une ombre passer sur le visage d'Aline :

- Je n'en sais rien.

Vous décidez de changer de sujet, et de vous tourner vers des questions plus matérielles et surtout plus urgentes :

- Et est-ce que vous avez vu un téléphone quelque part ?

- Non, pas le moindre.

- Et merde. Je n'en ai pas trouvé non plus.
 - Alors, qu'est-ce qu'on va faire ? demande d'un air inquiet Aline.
- Même si vous ne le montrez pas, vous n'êtes guère plus rassuré :
- Il faut qu'on fouille le reste de l'île. Obed Morton doit bien avoir un moyen de contacter le continent tout de même !
 - Et on commence par où ?
 - Par sortir du manoir. Suivez-moi.»
- Rendez-vous au **87**.

8

Vous étouffez un hoquet à la vue du spectacle à présent révélé. Il y a un cadavre sous le drap. Un cadavre nu et visiblement atrocement mutilé. Son corps est recouvert d'entailles et de rougeurs, et du sang coagulé a giclé un peu partout. Mais c'est son visage, tourné dans votre direction, qui est le plus effrayant : il est déformé par une grimace horrible, que la rigidité cadavérique a permis de conserver intacte. Sa bouche est grande ouverte, dans un hurlement silencieux et éternel qu'il semble vous adresser. *Votre total de Raison diminue de deux points.* Cette fois c'en est trop. Vous jaillissez de votre cachette, revolver dégainé, tout en criant :

« Ne bougez plus ! »

L'homme sursaute puis réagit à la vitesse de l'éclair. Il extirpe un objet scintillant de sa poche et le point dans votre direction. Alors que vous reprenez à peine votre équilibre, une détonation résonne dans l'espace confiné. *Faites un test de chance très facile (+2)*, en raison de la précipitation d'Alan. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **374**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **180**.

9

Vous sortez de votre poche la petite clé en argent que vous a donné la vieille femme. A votre grande satisfaction, elle épouse parfaitement la forme de la serrure et vous ouvrez sans difficulté la porte. *Vous gagnez un point de Chance.* Le spectacle qui s'offre à vos yeux est... gigantesque. Vous êtes à l'orée d'une pièce si grande que vous n'en voyez pas les contours. Vos yeux contemplant ébahis des rayonnages qui semblent s'étendre à l'infini. Vous êtes arrivé dans la fameuse bibliothèque. Vous qui aviez imaginé une petite pièce exigüe et sombre... au contraire, lorsque vous pressez l'interrupteur, une lumière puissante jaillit du plafond, éclairant parfaitement chaque recoin. Vous avancez de quelques pas, le parquet clair craquant légèrement sous vos pieds. Au rez-de chaussée, la bibliothèque présente en son centre six rayonnages de formes triangulaire, placés de telle façon qu'ils forment un parfait hexagone. Du reste, d'autres rayonnages sont disposés tout le long des murs de la pièce. En levant les yeux, vous voyez en outre que la bibliothèque s'élève sur deux niveau supplémentaires, formant autant d'arcs de

cercles au dessus de vous. Inspecter un tel endroit, songez-vous au désespoir, risque de prendre des *années*, autant de temps qui a dû être nécessaire pour le bâtir. Il va donc falloir se contenter d'une fouille plus que partielle. En face de vous, juste avant les premiers rayonnages, qui sont disposés parallèlement à la porte, vous distinguez un plan de travail, recouvert de livres. Si vous souhaitez l'inspecter, rendez-vous au **343**. Si vous voulez flâner au hasard dans les rayonnages, rendez-vous au **130**. Si vous préférez chercher le moyen d'accéder au niveau supérieur, rendez-vous au **37**. Enfin si, découragé par la superficialité de la pièce, vous la quittez sans plus attendre, rendez-vous au **150**.

10

Sans crier gare et avec la rapidité d'un serpent, Alan se jette sur son malheureux frère. Ce dernier tente vainement de se débattre mais Alan le maintient solidement serré tout contre lui. De sa main libre, il range son revolver et sort un stylet effilé de sa poche. Il approche sa bouche de l'oreille d'Obed et susurre :

« Tu n'aurais pas du me trahir... »

C'est le moment d'intervenir ; vous ne pouvez pas laisser un homme se faire égorger sans réagir. Vous jaillissez de l'ombre et vous vous ruez sur Alan. Tout semble alors se dérouler au ralenti, comme si le temps avait été suspendu momentanément. Vous voyez le visage d'Alan être déformé par la surprise puis ses traits se durcissent dans un horrible rictus. D'un geste vif et précis, il tranche la gorge d'Obed. Le malheureux s'écroule, du sang jaillissant avec une violence inouïe de sa carotide. Avant qu'il n'ait touché le sol, vous voyez Alan sortir de sa main à présent libre son revolver de sa poche et le pointer dans votre direction. *Faites un test d'Habilité très facile (+2)*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **261**. Si vous échouez, rendez-vous au **294**.

11

Vous ne pensez plus à rien, si ce n'est à sauver Aline des griffes de ce malade. Aussi, vous faites le vide dans votre esprit, vous vous débarrassez de toute la peur, la fatigue et la colère accumulées, et vous vous ruez sur Alan. Ce dernier ne semble pas surpris de votre réaction et pointe son revolver sur vous avec un abominable rictus. *Faites un test d'Habilité très difficile (-2)*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **146**. Si vous échouez, rendez-vous au **294**.

12

La porte est sérieusement rouillée et vous devez fournir un effort violent pour la faire pivoter. *Vous perdez un point de Résistance*. Vous pénétrez dans un long couloir qui s'étend sur plusieurs dizaines de mètres. Dans le mur de gauche comme dans celui de

droite sont percées une quantité de portes frisant le déraisonnable. Vous en dénombrez une vingtaine environ, sans parler d'une dernière dans le mur du fond. Ce sont sans doute les anciens pénates des militaires qui occupaient autrefois le fort. La porte du fond devait quant à elle être celle de la chambre du commandant de la garnison. Cette partie de la forteresse montre des signes d'abandon encore plus manifestes qu'ailleurs : les murs suintent d'une humidité tenace et de petites gouttes s'écoulent régulièrement sur le sol dans un rythme continu. Il est douteux qu'il y ait quoique ce soit à découvrir en ces lieux mais vous restez seul maître de vos choix. Si vous fouillez au hasard une des cellules, rendez-vous au **2**. Si vous ouvrez la porte du fond, rendez-vous au **205**. Enfin si vous préférez retourner dans le vestibule, vous pouvez ouvrir la porte à gauche de l'entrée en vous rendant au **361** ou celle en face en vous rendant au **288**. Si vous préférez retourner dans la cour, rendez-vous au **56**.

13

Le sentier serpente à travers une lande désolée. Malgré la brume, vous pouvez constater qu'aucun arbre ne pousse sur ce sol aride. L'air est lourd, chargé d'électricité et d'un froid mordant. Vous resserrez votre blouson et vous vous frictionnez vigoureusement les mains. Un petit nuage de buée s'échappe à chaque inspiration de votre bouche, se fondant aussitôt dans le brouillard opaque. Pour vous redonner du courage, vous songez au bain chaud que vous espérez prendre au manoir des Morton et à la chambre douillette qui doit vous attendre. Vous l'aurez mérité après les événements de la soirée. Soudain, vous voyez une haute grille s'élever au dessus de la brume, marquant la fin du sentier. Vous vous approchez et vous tentez de l'ouvrir. En vain. Baissant les yeux, vous constatez qu'une lourde chaîne fermée par un cadenas interdit totalement l'accès. Vous poussez un soupir de dépit : on dirait bien que vous êtes bon pour faire demi-tour. La grille fait en effet plus de deux mètres cinquante de haut au bas mot et se termine par des pointes acérées. En vous collant contre le métal rouillé, vous distinguez vaguement de l'autre côté un pont de bois qui s'enfonce dans la brume. Rien de plus. Vous tâchez de vous rappeler de ces éléments sur la carte que vous avez laissée dans l'avion mais cela ne vous évoque rien. Si vous voulez tout de même tenter d'escalader la grille, rendez-vous au **62**. Si vous préférez faire demi-tour, rendez-vous au **368**.

14

Si vous avez croisé Aline dans les souterrains (hormis le laboratoire), rendez-vous au **389**.

Si ce n'est pas le cas et que vous avez emprunté la route de la chapelle, rendez-vous au **239**.

Si ce n'est pas le cas et que vous avez suivi la route du fort, rendez-vous au **177**.

15

La porte est verrouillée. En examinant la serrure, vous constatez que la clé est bien là mais de l'autre côté du battant. En soupirant vous vous rabattez donc sur l'autre porte. Rendez-vous au **40**. Si vous avez déjà examiné cette dernière, il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour dans le salon. Rendez-vous au **316**.

16

En désespoir de cause, vous vous tournez vers Obed :

« Professeur Morton, je vous en prie... aidez-nous.

Il ne bouge pas d'un millimètre et vous vous demandez s'il vous a entendu. Vous surenchérissez fébrilement :

- Vous allez laisser votre frère nous tuer ? Pourquoi ? Pour accomplir un rituel vieux de quinze mille ans ? ! C'est insensé !

- Aidez-nous, murmure Aline d'un ton suppliant. Il faut arrêter votre frère. Aidez-nous je vous en prie.

- Souvenez-vous ce que vous m'avez dit au fort, haletez-vous. Les regrets, les nuits sans sommeil, les cauchemars incessants. Vous pouvez arrêter ça maintenant. Sauvez votre âme.

Obed reste encore immobile quelques secondes puis, centimètre par centimètre, relève la tête, pour vous regarder dans les yeux. Vous y lisez alors une résolution nouvelle.

- Vous avez raison. Oui, vous avez raison... Je dois me racheter. Je dois...

Alan pousse une exclamation et crache :

- Tu oublies les liens de ton propre sang ? Viens derrière moi.

Le professeur secoue la tête et dit d'une voix forte :

- Non Alan. Je ne te couvrirai plus. Peu importe ma réputation. Tu n'es qu'un monstre.

Le monstre sourit, ce qui donne un air dément à son visage anguleux :

- Comme tu veux. »

Et avec la rapidité d'un serpent, il braque son arme sur son frère et fait feu. Obed titube, porte la main à sa poitrine et s'écroule comme une masse. Avant même que le coup de feu ne soit parti, vous avez bondi tel un fauve sur sa proie pour extirper Aline des griffes d'Alan. *Faites un test d'Habilité très facile (+2)*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **146**. Si vous échouez, rendez-vous au **294**.

17

Vous entreprenez une nouvelle montée, en restant très vigilant et en prenant évidemment soin d'éviter le barreau désormais manquant. Vous parvenez cette fois-ci sans encombre en haut et grimpez sur la rambarde. Pourquoi donc avez-vous risqué votre vie ? Vous promenez les yeux autour de vous, pour constatez qu'il n'y a pas grand

chose à voir. A votre droite, quelques caisses de bois pourrissantes. Et à votre gauche, quelques outils empilés à la hâte. Vous n'avez donc pas pléthore de choix. Si vous voulez examiner plus attentivement les caisses, rendez-vous au **300**. Si vous préférez retourner au rez-de-chaussée, rendez-vous au **143**.

18

Vous faites céder la dalle et pouvez contempler l'intérieur de la crypte. Celle-ci est vide : ni ornements, ni décorations, ni même cercueil. Vous vous souvenez alors qu'Archibald Morton a disparu sans laisser de traces il y a plus de quatre-vingt ans. Cette crypte est un lieu de commémoration, rien de plus. Vous la refermez dans un bruit sourd. *Ces efforts vous coûtent un point de Résistance*. Si vous voulez à présent quitter le caveau et poursuivre votre traversée du cimetière, rendez-vous au **116**. Mais si les tombes des Morton vous intéressent encore, vous pouvez tenter d'en ouvrir une autre, mais à laquelle songez-vous ? Vous avez, si on peut dire, le choix entre Jérémie (rendez-vous au **396**), Howard (rendez-vous au **388**), Richard (rendez-vous au **234**) ou la tombe sans nom (rendez-vous au **220**).

19

Vous passez au pas de course sous l'arche et dévalez l'escalier qu'elle surplombe, en prenant garde de ne pas trébucher sur les marches rendues glissantes par la pluie. La taille des jardins qui entourent le manoir est impressionnante ; leur construction a dû coûter une véritable fortune à la famille Morton. Au bas des marches, une terrasse inférieure, surplombée par celle où vous vous teniez précédemment, longe le manoir, avant de bifurquer brutalement sur la droite. Vous franchissez le coude, pour vous retrouver face à une grille de fer. Vous tournez la poignée et la porte s'ouvre sans résister. Elle est visiblement mieux entretenue que celles que vous aviez franchies jusque là. Elle débouche sur un petit bassin de pierre rempli d'eau que vous supposez être le réservoir alimentant le manoir. Une échelle permet de descendre à l'intérieur du bassin et vous songez soudain que vous avez peut-être trouvé un moyen de pénétrer dans la maison. Il s'agit simplement de voir si la canalisation ou le boyau desservant le domaine est suffisamment grande pour que vous puissiez l'emprunter. L'orage vous a déjà trempé jusqu'aux os, vous n'êtes plus à une petite baignade près. Avant tout néanmoins, il s'agit de trouver le moyen de faire baisser le niveau de l'eau. Il doit forcément exister un système d'écoulement pour renouveler le contenu du bassin. Vous fouillez les alentours du bassin du regard et vous trouvez rapidement ce que vous cherchez. A quelques mètres de la grille, une valve incrustée dans le mur de pierre. Vous vous en approchez et vous entreprenez de la débloquer. Vous devez employer toutes vos forces face à la rouille qui grippe le mécanisme. *Vous perdez un point de Résistance*. Finalement,

la valve bouge de quelques centimètres puis se met à tourner de plus en plus aisément. Dans un grondement sourd, l'eau se met à refluer, dévoilant progressivement un tunnel d'une taille assez imposante. En quelques secondes, le niveau de flottaison diminue de moitié ; cependant, vous ne parvenez pas à distinguer le fond du bassin en raison de l'orage. Vous prenez une grande inspiration et vous entreprenez de descendre l'échelle. Une sensation de froid intense vous envahit lorsque vous entrez en contact avec le liquide glacé. Vous êtes bon pour attraper un sacré rhume. L'eau vous arrive à la taille et vous espérez que la profondeur n'augmentera pas à l'intérieur de l'égout. Vous faites attention de ne pas mouiller votre arme, vous brandissez votre torche juste au dessus du niveau de l'eau et vous vous enfoncez dans le tunnel sombre. Rendez-vous au **222**.

20

Vous ne reconnaissez qu'un seul des trois protagonistes, à savoir Edenshaw de part sa stature imposante. Il vous suffit toutefois de percevoir quelques mots pour deviner que la personne qui se dispute avec lui ne peut être qu'Alan. La troisième, qui se tient en retrait, doit donc logiquement être Obed. Les trois hommes vous tournent le dos et font face à une porte incrustée dans la paroi. Une porte de pierre toute simple, de la taille d'un homme et sans aucun ornement particulier. Mais curieusement cette épuration extrême vous impressionne, surtout en comparaison avec les deux statues immenses qui encadrent l'embrasure et les fresques qui recouvrent les parois de la grotte. Vous faites signe à Aline de ne pas bouger et vous vous concentrez sur leur conversation :

« Je t'en prie Alan, est en train de dire Edenshaw, d'un ton quasiment suppliant. Pense aux conséquences que cela aura.

- Vieux fou, dit Alan en éclatant de rire, vieux fou ! Il est trop tard pour que je renonce ! Toute ma vie j'ai été muselé, limité par des gens comme toi ou mon père ! Si tu ne veux pas le rejoindre, écarte-toi de mon chemin.

- Non Alan. Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour t'empêcher de nuire. J'ai été faible autrefois mais aujourd'hui je ferai l'impossible.

- L'impossible ? Il porte bien son nom en effet. Ne te mets pas en travers de ma route ! »

Le vieil indien esquisse un geste mais Alan le prend de vitesse. Il le frappe d'un coup sec de la main qui tient son revolver, et la crosse heurte le visage ridé dans un craquement fort. Edenshaw vacille puis s'écroule de tout son long sur le sol. Vous entendez Obed pousser un cri étouffé. Vous examinez silencieusement votre revolver mais vous constatez avec horreur qu'il est enrayé. Impossible de l'utiliser désormais ! Il va falloir jouer serré. Si vous intervenez dès maintenant, rendez-vous au **212**. Si vous jugez plus prudent d'attendre, rendez-vous au **324**.

21

Vous tentez de retomber sur vos pieds mais c'est peine perdue ; vous vous écroulez lourdement sur le dos et vous sentez un craquement désagréable retentir. Lorsque vous vous relevez, une vive douleur traverse votre colonne vertébrale. Vous vous êtes vraisemblablement foulé une ou deux côtes. *Vous perdez un point d'Habilité et trois points de Résistance.* Haletant, vous essayez vos mains sur votre pantalon et maudissez cette satanée pluie. Puis vous regardez autour de vous, constatant que le sentier se poursuit, franchissant un petit pont de bois délabré. De l'autre côté, vous apercevez un bâtiment tout aussi vétuste, qui doit sans nul doute être l'église désaffectée. Etouffant un juron, vous comprenez que vous avez fait fausse route. Vous avez promis à votre partenaire de fouiller le fort et vous vous retrouvez à empiéter sur son terrain. Maugréant, vous entreprenez une nouvelle escalade de la barrière, dans l'autre sens cette fois-ci. *Testez votre habileté* une deuxième fois. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **43**. Si vous échouez, rendez-vous au **147**.

22

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à vous extraire de la pression infernale exercée sur votre jambe et bientôt, votre tête disparaît sous l'eau. Dans les ténèbres du tunnel, vous ne pouvez que sentir quelque chose vous maintenir implacablement en dessous du niveau de la surface. Vous hurlez silencieusement, épuisant en quelques secondes vos maigres rations d'oxygène. Vous comprenez vaguement que vous êtes en train de mourir, que dans quelques secondes toute vie aura quitté votre corps. *Mais vous ne voyez toujours pas votre agresseur !* Le reste n'est que ténèbres.

23

Vous ne reconnaissez pas l'homme emprisonné dans le tube mais l'horreur vous envahit en comprenant qu'Alan a de toute évidence procédé à des expériences post-mortem sur le corps du malheureux. Une violente nausée vous saisit et vous vous écartez du tube. *Votre total de Raison diminue de deux points.* Vous constatez qu'Aline est également blanche comme un cachet et son regard vous implore de fuir au plus vite cet endroit. Vous acquiescez silencieusement et vous faites en toute hâte un autre choix. Si vous regardez à présent ce qu'il peut y avoir sous le drap, rendez-vous au **333**. Si vous préférez emprunter le couloir en face de vous, rendez-vous au **265**. Enfin si vous en avez assez vu et que vous quittez sans plus attendre cet endroit sinistre, rendez-vous au **295**.

24

Vous fouillez à toute vitesse le laboratoire des yeux, cherchant une cachette potentielle. Les pas se rapprochent, aussi vous allez au plus simple : vous plongez sous la table la plus proche, espérant que dans la pénombre ambiante votre présence ne sera pas remarquée. Vous retenez votre respiration et vous attendez. Une trentaine de secondes s'écoulent avant qu'une ombre ne pénètre dans la pièce. Vous jetez un coup d'œil discret, pour voir un homme de grande taille passer à moins d'un mètre de vous. Vous distinguez vaguement un épais collier de barbe, qui entoure un visage blanchâtre et des yeux de faucon. Un visage que vous connaissez pour l'avoir déjà vu sur des photos ; c'est celui d'Obed Morton. Mais au vu des dernières révélations, vous miseriez plutôt sur Alan. L'homme est en tout cas vêtu d'une blouse de laboratoire, recouverte de tâches couleur rouille. Mais après ce que vous avez vu vous craignez qu'il ne s'agisse de quelque chose de beaucoup plus sinistre. L'individu n'a visiblement pas remarqué votre présence et vous le voyez se diriger vers la table de dissection. Tout cela ne vous plaît pas beaucoup et vous avez une furieuse envie d'intervenir. Si vous voulez le faire, rendez-vous au **129**. Si vous préférez rester caché pour le moment, rendez-vous au **246**.

25

Une petite plaque est fixée sur la porte, portant un grand O pour toute inscription. Vous sentez une pointe d'excitation mêlée d'appréhension monter en vous. S'il s'agit comme vous le pensez de la chambre d'Obed Morton, vous allez peut-être trouver quelques réponses à vos questions. Vous poussez le battant du bout des doigts, serrant fermement la poignée et la porte cède dans un grincement désagréable. Vous aviez vu juste. Vous voici à l'entrée d'une vaste chambre. A votre droite se dresse une petite table recouverte de magazines, jouxtant une fenêtre aux rideaux tirés. En face de vous, vous pouvez voir un grand lit aux draps défaits, avec à sa gauche une petite table de nuit, et à sa droite une armoire. A votre gauche, une petite bibliothèque est encastrée dans le mur. Sur le sol, empilés ou gisant pêle-mêle, il y a des dizaines de livres, dont certains paraissent anciens. Aucune trace du propriétaire des lieux mais visiblement, il était encore là il n'y a pas très longtemps. Si vous voulez fouiller cette chambre, rendez-vous au **46**. Si vous préférez retourner dès maintenant dans le couloir, rendez-vous au **364**.

26

La porte n'est pas verrouillée. Vous la poussez d'une petite tape et vous pénétrez dans un vaste salon. Plusieurs fauteuils style renaissance entourent une table basse de marbre blanc, sur laquelle vous distinguez un cendrier et des boissons. Mais vous avez toutefois plus l'impression d'être dans un musée que dans un fumoir. Les murs à la tapisserie fanée sont en effet recouverts de masques primitifs, d'armes anciennes et

autres objets d'art. De plus, un peu partout dans la pièce des sculptures sont disposées, représentant des animaux mais aussi des formes étranges. Enfin, une petite bibliothèque en acajou fait angle entre les murs ouest et nord, entourant une fenêtre aux rideaux tirés. La salle est éclairée de manière tamisée par plusieurs petites lampes, dégageant ainsi une ambiance particulière, entre solennité et chaleur. C'est probablement ici qu'Obed Morton se repose à ses heures perdues. A ce propos... vous apercevez soudain un verre de scotch posé sur le rebord de la bibliothèque. Cette pièce n'est peut-être pas vide depuis très longtemps. Si vous désirez la fouiller, rendez-vous au **171**. Si vous préférez vous diriger vers la porte que vous distinguez juste avant la bibliothèque, rendez-vous au **114**. Enfin si vous préférez repartir par là d'où vous êtes venu, rendez-vous au **133**.

27

Votre torche éclaire sur une dizaine de mètres des murs de pierre qui deviennent rapidement de la roche. Vous avez pénétré dans des cavernes, visiblement taillées par l'homme en des temps immémoriaux, bien avant la construction du laboratoire. Le tunnel serpente, tourne et retourne sur une bonne centaine de mètres avant de déboucher sur une petite caverne. Vous avez entre-temps vu plusieurs boyaux secondaires rejoindre le souterrain principal ; il doit y avoir un véritable labyrinthe de tunnels sous cette île. Autant de possibilités pour Alan de vous tomber dessus par surprise. Vous chassez ces pensées inquiétantes et vous éclairez les parois de la grotte, pour constater qu'elles sont recouvertes de peintures rupestres, semblables à celles que vous avez vues dans des reportages télévisés sur Lascaux. Vous traversez rapidement la caverne pour parvenir à une autre issue. Elle est joutée d'une stèle de pierre, recouverte de pictogrammes indéchiffrables. La langue des Abkanis sans aucun doute ; comme nous ne la maîtrisez évidemment pas, vous ne sauriez dire ce qui est écrit. Vous suivez sur quelques dizaines de mètres un nouveau boyau, qui s'élargit bientôt pour laisser place à une vision qui vous laisse sans voix.

Vous êtes à l'orée d'une immense caverne, comme peu d'hommes ont dû pouvoir en contempler de leur vivant. Au dessus de vos têtes, la voûte obscure plafonne à près de cinquante mètres ; en dessous, il n'y a qu'un gouffre si profond que vous ne parvenez pas à distinguer pas le fond. Un pont de pierre l'enjambe et mène à une autre issue de l'autre côté de la grotte, un pont dont vous vous demandez comment il a pu être construit si ce n'est par les dieux eux-mêmes. Cet endroit démesuré n'est pas l'œuvre de la famille Morton mais d'un savoir-faire plus ancien, celui des indiens Abkanis. D'un pas prudent, vous vous engagez sur le pont. Rendez-vous au **41**.

28

« Qu'il en soit ainsi », dit simplement Edenshaw.

Un instant plus tard la porte se referme, vous laissant seul dans la pièce. Vous méditez quelques secondes sur la conversation que vous avez eu avec le vieil indien puis vous prenez sans plus tarder la direction du hall. Désormais, vous ne pensez plus qu'à une seule chose, à savoir sauver Aline. Et vous savez pertinemment que chaque seconde peut compter. Vous marchez donc d'un pas alerte en direction du hall, tout en conservant une prudence de circonstance. Mais vous ne faites aucune rencontre lors de votre traversée des couloirs obscurs. Une fois parvenu dans le sinistre grand hall, vous vous dirigez vers la double porte, qui donne accès aux jardins. Vous poussez le lourd battant et aussitôt l'air frais de la nuit vous caresse le visage. La première chose que vous constatez est que l'orage a enfin cessé. Quelques fines gouttes tombent encore mais le gros du déluge est passé. Vous dévalez les marches du perron et votre pied droit s'enfonce dans le sol détrempé du jardin. A une dizaine de mètres devant vous, vous distinguez le portail de la propriété, déjà vu précédemment. Mais vous avez dit à Edenshaw que sous suivriez la route menant au fort aussi vous entreprenez de faire le tour du manoir. Vous vous dirigez donc vers l'angle sud-ouest de l'édifice, suivant un chemin de terre défoncé. Le mur d'enceinte est recouvert de ronces à moitié mortes et le sol est également en friche. Une fois franchi le coude, vous distinguez un petit portail en fer à une trentaine de mètres. Vous vous dirigez dans sa direction lorsque quelque chose d'insolite attire votre attention. Accolée au manoir, une grande charpente de verre se dresse, visiblement à l'abandon depuis un certain temps. Vous collez le nez contre la vitre maculée de boue et cela confirme votre idée initiale ; il s'agit bien d'une serre, d'une taille assez considérable. Vous repérez alors une porte en fer rouillée permettant d'y accéder, quelques mètres plus loin. Vous ne voyez pas ce qu'une serre pourrait bien receler d'intéressant mais qui sait ? Si vous voulez y pénétrer, rendez-vous au **142**. Si vous préférez poursuivre votre route vers le portail, rendez-vous au **397**.

29

La rouille a ici aussi rongé le métal et vous devez suer sang et eau pour ouvrir la porte. *Vous perdez un point de Résistance*. Vous vous engagez dans un nouveau «tunnel» à ciel ouvert en tout point semblable au précédent. Vous vous demandez à quoi correspond cette architecture étrange, étant donné que vous n'avez jamais rien vu de semblable. Sans doute les restes d'une ancienne habitation. Soudain, un bruit perce le silence. Vous vous figez sur place et vous tendez l'oreille. Il vous semble reconnaître des aboiements, tout proches. Soudain, vous voyez devant vous deux ombres furtives surgir de l'obscurité. Vous sursautez sous l'effet de la surprise et vous sentez quelque chose vous effleurer les jambes. Vous brandissez votre torche mais le tunnel est déjà désert. Vous restez quelques secondes immobile à tenter de percer l'obscurité avec votre torche mais

en vain. Les animaux, quel qu'ils soient, sont partis. Ce petit intermède n'est en tout cas pas fait pour vous rassurer et c'est avec une vigilance redoublée que vous reprenez votre progression dans le tunnel. Ce dernier aboutit après une centaine de mètres supplémentaires à une sorte de cloître en ruine. Probablement les restes des fondations d'une maison comme celle dans les bois, songez-vous. L'herbe a envahi la cour autrefois pavée et aujourd'hui laissée à l'abandon. Votre torche illumine ci et là des murs délimitant ce qui fut autrefois des pièces. Fouiller un endroit comme celui-là risque de prendre un sacré bout de temps, surtout dans l'obscurité. Si vous voulez quand même le faire, rendez-vous au **307**. Si vous préférez faire demi-tour et suivre l'allée jusqu'à l'escalier aperçu précédemment, rendez-vous au **134**.

30

Vous inspectez plusieurs restes de pièces, dégageant des tonnes vous semble-t-il de bois pourri et de vieilleries. Au final, vous vous retrouvez avec les mains recouvertes de poussière mais désespérément vides. *Vous perdez un point de Chance*. Vous vous apprêtez à repartir vers un autre secteur lorsque vous sentez votre pied se poser sur un sol plus léger. Vous n'avez pas le temps de comprendre que vous vous tenez sur un reste de plancher que dans un craquement sec il cède. Vous ne sentez alors plus que le vide sous vos pieds et vous tentez désespérément de vous raccrocher à quelque chose. *Testez votre habileté*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **249**. Si vous échouez, rendez-vous au **258**.

31

Si vous avez indiqué à Aline le moyen d'accomplir le rituel grâce à votre talkie, rendez-vous au **174**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **47**.

32

Vous vous placez face à la stèle ouest et, vous sentant totalement ridicule, vous proclamez l'antique formule :

« O Goulai Hypor Arnis Korna. »

Pendant une fraction de secondes, rien ne se passe et vous avez le temps de songer à votre crédulité et de maudire Edenshaw pour son satané rituel. Puis, dans un délai tout aussi bref, une lueur intense vous aveugle et vous êtes contraint de fermer les yeux. Lorsque vous les rouvrez, l'obscurité est retombée sur le cercle de pierre, qui semble en tout point semblable à ce qu'il doit être depuis des siècles. Vous jetez des coups d'œil interloqués au hasard, passablement perturbé. Que s'est-il passé ? D'où venait cette lumière qui vous a ébloui ? A première vue, vous ne voyez rien de notable aux

alentours. Puis, mû par une soudaine intuition, vous pointez votre lampe en direction du rocher central. Le faisceau lumineux éclaire alors les contours d'un petit objet. Vous vous approchez, pour constater qu'il s'agit d'une statue, faite de pierre taillée. Elle mesure une trentaine de centimètres et représente, de manière plutôt grossière, une tête de taureau de profil. Vos mains effleurent sa surface glacée, confirmant qu'elle est bien faite de pierre. Mais pour le moment, vos pensées vont non pas vers la constitution de la statuette, mais plutôt vers son origine. Était-elle déjà là lorsque vous êtes arrivé et l'avez-vous simplement occultée ? C'est tout à fait possible, la visibilité est assez réduite dans les environs et vous avez fort bien pu la manquer. L'autre explication... vous refusez de faire le lien entre la phrase que vous avez prononcée et cette découverte qui a aussitôt suivi. *Votre total de Raison diminue d'un point.* En tout cas, on dirait bien que vous avez découvert une des statuettes dont parlait Edenshaw. Mais vous pouvez tout aussi bien penser que ce rituel n'est que superstition stupide et laisser la statuette sur le rocher. Faites votre choix. Vous n'avez ensuite plus le temps de disserter avec vous-même sur les causes et conséquences de ce qui vient de se dérouler. Vous devez reprendre votre route sur le sentier sans plus tarder. Rendez-vous pour cela au **395**.

33

Vous sentez que vous n'en avez plus pour longtemps avant de céder. Aussi, vous jouez le tout pour le tout et lâchez brutalement le bras d'Alan tenant le stylet. De votre autre main, vous lui enfoncez le poignard Abkanis dans le cœur. Alan pousse un cri effroyable et recule en titubant, serrant ses mains sur la plaie béante dans son ventre. Pour la dernière fois votre regard chargé d'une haine immense croise le sien et vous y lisez maintenant de la confusion ; celle d'un homme se réveillant d'un long et profond cauchemar. Il tente de parler mais seuls des borborygmes inaudibles s'échappent de sa bouche, accompagnés de caillots de sang. L'assassin d'Aline, de Charlie et probablement de tant d'autres se tourne alors vers la Porte et lève le bras vers elle, comme un noyé cherchant une ultime bouée de secours. Puis tout se finit et le monstre tombe raide mort sur le sol de la grotte, le poignard en or toujours profondément enfoncé dans son cœur. Vous vous effondrez vous aussi sur les fesses et la fatigue et l'émotion vous submergent brutalement. Vous vous évanouissez. Rendez-vous au **399**.

34

La porte n'est pas verrouillée et s'efface sur un vaste salon. Vous refermez le battant et vous vous asseyez dans un des fauteuils de type renaissance, qui entourent une table basse blanche, visiblement en marbre. Vous avez besoin de faire le point. Vous avez malheureusement pris connaissance de la taille du manoir et pas la moindre trace d'Aline ou d'Obéd Morton jusqu'ici. Et vous n'avez pas vu non plus l'ombre d'un

téléphone ou d'un quelconque moyen de communiquer avec le continent. Vous vous trouvez donc temporairement dans l'impasse. Mortifié et perdu dans vos pensées, vous n'entendez pas la porte s'ouvrir dans votre dos, ni des pas pourtant pesants s'avancer vers vous. C'est uniquement lorsque le visiteur prend la parole que vous prenez conscience de sa présence :

« Que faites-vous encore ici ?

Vous sursautez violemment et vous tournez la tête à toute allure en direction de la voix grave, que vous avez du reste reconnue. Votre regard croise les yeux bleus vifs, énigmatiques, d'Edenshaw.

- Ca vous arrive de rentrer normalement dans une pièce ? demandez-vous ironiquement.

- Vous n'avez plus de temps à perdre, dit le vieil indien, en vous fixant intensément. Il est trop tard pour rester dans le manoir.

- Pourquoi ?

- Il a emmené la jeune femme.

Vous sentez votre sang se glacer dans vos veines.

- Aline ? ! Qui l'a emmené ? Obed Morton ? »

Si vous avez eu l'occasion de lire un journal marqué d'un O ou d'un A, rendez-vous au **312**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **329**.

35

Vous prenez une grande inspiration et vous tournez d'un coup sec la poignée, tout en faisant pression sur la porte. Le battant s'ouvre en grand, dévoilant un couloir où, et c'est la première chose que vous constatez, la lumière est revenue. La deuxième, c'est que le corridor est parfaitement vide. Vous avez beau fouiller l'espace du regard, aucune trace de l'auteur des sons entendus précédemment. Mais cette vision au lieu de vous rassurer vous plonge un peu plus dans le doute. Auriez-vous imaginé tout cela ?

Vous avancez d'un pas prudent jusqu'au coude, votre main restant crispée sur votre arme. Vous tendez une nouvelle fois l'oreille mais en vain. Vous franchissez alors le tournant, et vous sentez votre sang se glacer dans vos veines. Un homme gît étendu au milieu du couloir, les bras en croix et la face contre terre. Une mare de sang s'est formée sous son corps et a éclaboussé le ciré jaune dont il est vêtu. Il ne bouge pas d'un pouce et vu la quantité d'hémoglobine, il ne fait aucun doute qu'il est mort. Vous avez déjà vu pas mal de cadavres de part votre métier, mais la sensation d'écœurement est toujours vivace. Mais quel rapport avec la scène dont vous venez d'être le témoin ? Vous n'en voyez aucun car si visiblement la mort n'est pas très ancienne, elle n'est pas non plus toute récente. *Votre total de Raison baisse d'un point.* Vous détournez les yeux de ce spectacle, détaillant le reste du décor, et vous constatez que le couloir effectue un nouveau virage vers la gauche quelques mètres plus loin. En avançant jusque là, vous

voyez qu'il se termine sur un cul-de-sac. Mais juste en face du virage, dans le mur de droite, il y a une porte que vous aviez déjà remarquée. Vous hésitez durant quelques secondes, vos yeux allant du battant au cadavre étendu. Si vous ouvrez directement la porte, rendez-vous au **200**. Si vous avez le courage d'examiner de plus près le corps, rendez-vous au **157**.

36

Si vous avez rencontré Aline depuis que vous êtes entré dans le manoir, rendez-vous au **259**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **377**.

37

Il doit forcément y avoir un moyen permettant d'accéder au niveau supérieur, que vous apercevez en levant la tête. Vous déambulez donc entre les rayonnages à sa recherche, vos pas résonnant étrangement dans le silence de la vaste pièce. Il ne vous faut pas loin de dix minutes pour dénicher enfin un escalier permettant de s'élever vers le dôme de verre, qui couvre de son ombre imposante l'ensemble de la bibliothèque. Vous ne l'aviez pas encore remarqué et vous êtes sans voix à la vue de ce spectacle colossal. La démesure n'a définitivement pas de limites en ces lieux.

Une fois arrivé en haut des marches, vous suivez la passerelle, encadrée par les rangées de livres à votre gauche et un garde-fou à votre droite, permettant d'éviter un malencontreux incident. Vous suivez une trajectoire en arc de cercle, avant de parvenir à un nouvel escalier, conduisant à un niveau encore supérieur. Mais juste à droite de celui-ci, soudé sur le garde-fou ou en tout cas fixé, se tient une petite console noire. En vous approchant, vous constatez qu'elle comporte dix boutons, chacun correspondant à un chiffre allant de 0 à 9. Intrigué, vous effleurez les boutons des doigts, tout en vous interrogeant sur ce qu'ils peuvent bien actionner. Sans nul doute, il s'agit d'un code. *Si vous avez une idée de ce code, rendez-vous au paragraphe correspondant aux chiffres tapés. (si vous pensez par exemple que le code est 111, rendez-vous au paragraphe 111).* Si vous n'avez aucune idée du code, ou que vous ne souhaitez pas le composer, vous vous écarterez de la console. Si vous voulez emprunter l'escalier menant au niveau supérieur, rendez-vous au **131**. Si vous préférez redescendre au rez-de-chaussée, rendez-vous au **319**.

38

Vous tendez la main et vos doigts effleurent la surface glacée de la statuette. Vous aviez vu juste, il s'agit bien de pierre taillée. Vous refermez votre prise et vous soulevez l'objet du sol. Bien évidemment, rien ne se passe ; du reste à quoi pouviez-vous vous attendre ? Ce n'est après tout qu'un caillou vaguement sculpté. Il représente bien une tête de bison et non pas de taureau constatez-vous en l'observant de plus près. Vous vous demandez

à quoi cette statuette va bien pouvoir vous servir. D'un côté, le fait qu'elle ait été si soigneusement dissimulée peut signifier qu'elle a un intérêt certain. Mais de l'autre, elle peut aussi présenter un danger, bien que vous ne voyiez pas bien lequel. Décidez si vous l'emportez ou non puis quittez la pièce secrète. Rendez-vous au **101**.

39

Malgré tous vos efforts, conjugués à ceux d'Aline, vous ne parvenez pas à trouver un interrupteur ou quoique ce soit d'autre susceptible de libérer le passage. *Vous perdez un point de Chance*. Frustré, vous décidez alors de retourner au laboratoire sans perdre plus de temps. Rendez-vous au **327**.

40

Cette porte est verrouillée. En soupirant vous vous rabattez donc sur l'autre. Rendez-vous au **15**. Si vous avez déjà examiné cette dernière, il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour dans le salon. Rendez-vous au **316**.

41

Vous vous engagez sur le pont, évitant de regarder en bas. Heureusement le pont s'avère assez large et ne semble pas être usé par le temps. De l'autre côté, vous découvrez juste à côté de l'issue une nouvelle stèle, recouverte là encore de symboles illisibles. Vous passez outre et franchissez l'issue. Après une minute de marche dans un nouveau boyau, vous arrivez dans une nouvelle caverne, de taille modeste et circulaire cette fois-ci. Une stèle occupe son centre et dans ses murs sont creusées sept cavités. Dans chacune d'entre-elles, il y a une stèle recouverte de symboles Abkanis, surplombée d'un visage de pierre représentant un animal. Il s'agit sans doute d'un temple, ou du moins d'un lieu de culte. Vous ne pouvez pas vous avancer beaucoup plus puisque vous ne sauriez déchiffrer les inscriptions. En examinant de plus près les visages de pierre, vous constatez toutefois qu'ils sont incrustés dans la paroi, comme s'ils n'étaient que des réceptacles pour de véritables statues. Si vous possédez justement un ou plusieurs objets susceptibles d'être utilisés ici, rendez-vous au **14**. Si ce n'est pas le cas, vous vous dirigez vers l'extrémité de la caverne. La salle ne comptant qu'une seule autre issue, vous n'avez d'autre choix que de l'emprunter, vous enfonçant dans un nouveau tunnel. Rendez-vous au **229**.

42

Une peur irrationnelle envahit votre subconscient à la vue de ce phénomène inexplicable. Vous rassemblez en une fraction de secondes tout votre courage et vous

vous élanchez au devant du sillon. Vous constatez avec effroi qu'il suit le moindre de vos changements de direction. Inexorablement, vos deux trajectoires convergent jusqu'au moment où la collision devient inévitable. Vous attendez le dernier moment et vous vous écartez brusquement. Vous sentez quelque chose de lourd vous effleurer les jambes. La terreur vous donne des ailes et vous vous ruez vers le boyau situé au fond de la pièce. Vos vêtements gorgés d'eau vous ralentissent tels des flotteurs et vos pieds dérapent sur un sol inégal. Vous n'osez jeter un coup d'œil par dessus votre épaule, conscient que chaque seconde perdue peut être significative de vie ou de mort. Votre cœur résonne avec la force d'un tambour et vous sentez le sang vous monter au visage sous les efforts concédés. Le bruit que vous faites vous empêche d'entendre quoi que ce soit et vous n'avez aucune idée de ce qui peut bien se passer derrière vous. Lorsque vous franchissez le coude menant au boyau, votre torche éclaire à une quinzaine de mètres une échelle permettant de sortir de l'égout. Voilà votre échappatoire ! La seule question qui se pose est de savoir si vous pourrez y parvenir à temps. Chaque mètre à parcourir vous semble aussi long qu'un marathon et aussi angoissant qu'une partie de roulette russe. Plus que neuf mètres. Huit maintenant. Vous n'osez toujours pas tourner la tête, de peur de perdre quelques précieuses secondes. La distance n'est à présent plus que de deux mètres. Vous donnez un ultime coup de collier et vous agrippez les montants glacés de l'échelle. Vos mains sont glissantes et vous dérapez lorsque vous posez le pied sur le premier barreau. Vous grimpez à toute vitesse, votre respiration haletante résonnant dans l'espace clos. Au dessous de vous, vous entendez des clapotis furieux mais avec votre torche calée dans votre ceinture pour monter, impossible de voir de quoi il retourne. Sitôt arrivé en haut de l'échelle, vous sortez fébrilement votre torche de votre ceinture et vous éclairez l'égout en contrebas. La lumière rebondit sur l'eau à présent apaisée, révélant un boyau parfaitement vide. Plus aucun signe d'activité ni de bruit suspect, mis à part les battements accélérés de votre cœur. Vous restez sur le qui-vive durant plusieurs minutes, guettant le moindre trouble ou sillon à la surface. En vain. La peur qui vous habitait laisse insidieusement place au doute au fur et à mesure que rien ne se passe. Serait-il possible que vous ayez été victime d'une hallucination ? Pareille à celle dont vous souffriez autrefois ? Le crash d'avion, l'île lugubre et déserte, les animaux massacrés... ce climat pesant vous a-t-il conduit à imaginer de toute pièce cette... agression ? Vous vous sentez complètement perdu et la peur refait sournoisement surface en vous. *Votre total de Raison diminue de deux points.* Votre raison vacille et vous sentez que vous êtes à deux doigts de perdre les pédales. Une entrevue avec le professeur Morton devient urgente. Ainsi que de retrouver Aline. Voilà quelque chose de concret, auquel il vous faut vous rattacher pour l'instant. Les innombrables questions que vous vous posez passeront après. Pour la première fois, vous constatez alors que vous ignorez où vous avez atterri en montant l'échelle. Votre torche éclaire un tunnel étroit qui file sur une dizaine de mètres avant de se terminer sur une porte de bois, visiblement condamnée. Une vague de désespoir vous étreint avant que vous

n'examinez le mur de gauche. Un surélévement qui aboutit à une sorte de petite plateforme... et à une deuxième porte ! Vous avancez jusqu'à elle, priant pour qu'elle ne soit pas verrouillée. Rendez-vous au **251**.

43

Vous retombez sur vos pieds de l'autre côté, non sans avoir manqué de vous briser le cou à deux ou trois reprises. *Vous gagnez un point de Chance*. Vous soufflez dans vos mains meurtries puis vous reprenez le sentier, que vous suivez jusqu'au croisement. Là vous prenez le chemin ignoré à votre premier passage. Rendez-vous au **54**.

44

Vous passez un bon quart d'heure à déambuler parmi les murs décrépis cherchant une issue ou quelque chose d'insolite. Mais vos efforts ne sont guère récompensés. *Vous perdez un point de Chance*. Vous avez maintenant le choix entre inspecter la zone nord (rendez-vous au **124**), la zone ouest (rendez-vous au **302**) ou la zone est (rendez-vous au **67**).

45

La planche servant à fermer le cercueil n'est pas cloutée, juste posée en équilibre précaire. Vous devez tout de même employer toutes vos forces pour déplacer le bois gonflé par l'humidité de la cave. Après une bonne minute d'efforts intenses (*qui vous coûtent un point de Résistance*), la planche pivote enfin et s'écrase sur le sol dans un bruit sourd. Vous laissez s'écouler une poignée de secondes avant d'oser baisser les yeux. Une vision d'horreur traverse aussitôt votre esprit.

Du sang, du sang partout, inondant la prison de bois, dans laquelle baigne un cadavre blanchâtre. Les mains recroquevillées sur son cœur à jamais endormi, les yeux bleus ciels pour toujours aveugles et les cheveux roux en désordre. Aline vous fixe sans vous voir, comme pour vous accuser d'être arrivé trop tard, d'avoir échoué...

Vous reprenez votre calme, tâchant de ralentir votre rythme cardiaque. Vos yeux s'abaissent à nouveau, contemplant le cercueil parfaitement vide. Vous laissez échapper un petit rire nerveux, avec tout de même une pointe de soulagement. Décidément, vous avez les nerfs en pelote. *Vous total de Raison diminue d'un point*. Vous vérifiez tout de même que rien ne soit caché dans le cercueil mais évidemment en vain. Vous décidez alors de ne pas perdre plus de temps et de reprendre vos investigations. Si vous voulez fouiller le cul de sac à votre gauche, rendez-vous au **194**. Si vous préférez franchir le coude à votre droite, rendez-vous au **214**. Si vous tentez d'ouvrir la porte, rendez-vous au **269**.

46

La fouille est finalement assez rapide. Si vous ne découvrez aucun objet utile, trois choses attirent en revanche votre attention. Le premier est un parchemin posé sur la petite table et recouvert par une pile de magazines. Si vous souhaitez le parcourir, rendez-vous au **243**. Le second est un petit cahier marron, avec collé sur sa couverture une étiquette portant pour seule inscription un grand O. Si vous voulez le lire, rendez-vous au **36**. Enfin, dans le tiroir de la table de nuit, vous découvrez une moitié de photo, que quelqu'un a soigneusement découpée. Elle représente un enfant, dans une tenue stricte, qui pose dans une espèce de caverne. L'autre partie du cliché est manquante. En retournant la photographie, vous constatez qu'un chiffre a été inscrit au feutre au dos : 99. Vous rangez cette information dans un coin de votre tête, bien que vous ne voyiez pas à quoi elle pourra bien vous servir. Lorsque vous en aurez fini de vos lectures éventuelles, vous quittez la pièce sans perdre plus de temps. Rendez-vous au **364**.

47

Vous sortez les cinq statuettes découvertes lors de votre exploration de l'île et qui représentent respectivement des têtes de bison, cheval, serpent, poisson et ours. De son côté Aline détient une seule statuette, qui a l'apparence d'un aigle. Vous les insérez dans leurs réceptacles respectifs mais il vous en manque malheureusement toujours une et rien ne se passe. Du reste, qu'attendiez-vous qu'il se produise même avec les sept réunies ? *Vous perdez néanmoins un point de Chance*. Vous avez assez gaspillé de temps dans cette caverne et vous la quittez sans plus attendre par l'issue opposée à celle par laquelle vous êtes arrivés. Rendez-vous au **365**.

48

Vous saisissez le bras d'Alan et d'une manchette bien placée, vous lui faites sauter son arme des mains. Puis vous poussez sans ménagement Aline, qui tombe en hurlant et rampe frénétiquement pour s'éloigner de la scène. Alan pousse un rugissement de frustration et sans crier gare referme ses mains osseuses autour de votre cou. Vous essayez de vous dégager mais il a pour lui l'énergie que lui confère sa démenche et vous voyez ses yeux briller de milles feux tandis qu'il serre et serre encore. Des étoiles se mettent à défiler de plus en plus vite devant vous et vous comprenez que vous n'allez pas tarder à vous évanouir. Et alors, vous ne vous réveillerez jamais. Si vous possédez un poignard Abkanis, rendez-vous au **242**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **132**.

49

En désespoir de cause, vous vous tournez vers Obed :
« Professeur Morton, je vous en prie... aidez-nous.

Il ne bouge pas d'un millimètre et vous vous demandez s'il vous a entendu. Vous surenchérissez fébrilement :

- Vous allez laisser votre frère nous tuer ? Pourquoi ? Pour accomplir un rituel vieux de quinze mille ans ? ! C'est insensé !

- Souvenez-vous ce que vous m'avez dit au fort, halète Aline. Les regrets, les nuits sans sommeil, les cauchemars incessants. Vous pouvez arrêter ça maintenant. Sauvez votre âme.

Obed reste encore immobile quelques secondes puis, centimètre par centimètre, relève la tête, pour regarder Aline et Alan. Puis il dit, d'une voix raffermie :

- Vous avez raison. Oui, vous avez raison... Je dois me racheter. Je dois...

Alan pousse une exclamation et crache :

- Tu oublies les liens de ton propre sang ? Viens derrière moi.

Le professeur secoue la tête et dit d'une voix forte :

- Non Alan. Je ne te couvrirais plus. Peu importe ma réputation. Tu n'es qu'un monstre.

Le monstre sourit, donnant un air dément à son visage anguleux :

- Comme tu veux. »

Et avec la rapidité d'un serpent, il braque son arme sur son frère et fait feu. Obed titube, porte la main à sa poitrine et s'écroule comme une masse. Avant même que le coup de feu ne soit parti, vous avez bondi tel un fauve sur sa proie pour extirper Aline des griffes d'Alan. *Faites un test d'Habilité très facile (+2)*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **146**. Si vous échouez, rendez-vous au **294**.

50

Tout en vous demandant si vous n'êtes pas en train de commettre une erreur, vous pénétrez dans la pièce secrète. Celle-ci s'avère tellement basse de plafond que vous devez vous courber en deux pour pouvoir l'explorer. Votre lampe éclaire des murs nus, froids, sans tapisserie ni aucune décoration de quelque nature. Le sol est inégal, et vous manquez à plusieurs reprises de trébucher. La salle mesure environ trois mètres sur deux et est totalement vide. Vous vous demandez pour quelle raison elle a pu être bâtie et aussi bien dissimulée si ce n'est justement pour cacher quelque chose. C'est alors que votre lampe éclaire un coin d'ombre, à l'intersection de deux murs et vous voyez quelque chose posé par terre. Excité, vous vous approchez, en gardant un minimum de prudence, et vous vous penchez pour examiner l'objet en question. Il s'agit d'une petite statuette, apparemment en pierre ou quelque chose d'approchant. La sculpture est grossière mais il vous semble reconnaître une tête de taureau ou de bison taillée de profil. Vous vous apprêtez machinalement à vous en saisir mais quelque chose au fond de vous interrompt votre geste. Si cette statuette a été aussi soigneusement dissimulée, il n'y a guère que deux explications valables. Soit elle a une valeur considérable... soit elle ne devait pas être trouvée. Un petit rire nerveux vous échappe. Voilà que vous avez

peur d'un morceau de pierre à présent. Il vous est facile de vous moquer de vous-même, mais en attendant votre crainte n'est pas dissipée. Si vous désirez finalement prendre la statuette, rendez-vous au **38**. Si vous préférez quitter cette pièce au plus vite, rendez-vous au **101**.

51

Vous dominez votre répulsion et vous entreprenez de palper la veste du mort. Vous redoutez presque de voir le cadavre se redresser brusquement mais il n'en fait évidemment rien. Lorsque votre main passe au dessus de la poche supérieure, vous effleurez les contours d'un objet longiforme. Vous le sortez précautionneusement et vous l'examinez à la lueur de votre torche. Il s'agit d'une petite clé en fer. Rien n'indique ce qu'elle peut ouvrir mais vous l'empoechez tout de même. Vous ne découvrez rien d'autre malgré quelques minutes supplémentaires de fouille. Vous décidez alors de ne pas traîner plus longtemps ici et de vous rendre le plus vite possible au manoir. Rendez-vous au **255**.

52

Vous reculez en titubant comme un homme ivre. Le spectre vous maudit d'une voix écumante de rage mais il ne fait rien pour vous poursuivre. Peut-être, songez-vous alors, ne peut-il tout simplement pas s'éloigner du miroir. Vous franchissez en toute hâte la porte du grenier et vous la claquez derrière vous. Puis vous vous affalez contre le battant, le visage dégoulinant de sueur. Vous avez subi un peu trop d'émotions à votre goût ces dernières minutes. Vous êtes passé à deux doigts d'une mort certaine et surtout vous avez croisé la route de ce... ce fantôme. Si vous pouviez encore avoir quelques doutes, ils sont maintenant balayés. Quelque chose de surnaturel se déroule cette nuit sur cette île. Reste à savoir quoi exactement. Et surtout, y survivrez-vous ? *Votre total de Raison diminue d'un point*. Vous vous relevez lentement, et c'est seulement là que vous constatez que votre torche fonctionne à nouveau. Voilà au moins ça de gagné ! Vous entreprenez alors de remonter le couloir, vous éloignant de cette chambre surnaturelle. Rendez-vous au **101**.

53

Vous tapez les deux chiffres du code inscrit au dos de la photo mais rien ne se passe. Surpris, vous réitérez votre tentative mais sans plus de résultat. Après un troisième essai tout aussi vain, vous devez vous rendre à l'évidence ; vous ne détenez visiblement pas la bonne combinaison. *Vous perdez un point de Chance*. Passablement déçu, vous vous écarterez de la console et choisirez entre les deux directions qui s'offrent à vous. Si vous

voulez emprunter l'escalier menant au niveau supérieur, rendez-vous au **131**. Si vous préférez redescendre au rez-de-chaussée, rendez-vous au **319**.

54

Vous vous enfoncez plus loin encore dans les bois. Ici tout semble plus sombre, plus confiné. Le gémissement du vent est étouffé par la densité des arbres morts et il règne un silence quasi-religieux. Les animaux eux-mêmes semblent se taire, comme s'ils étaient effrayés par quelque chose. Dans cette ambiance pesante, vous forcez le pas, tout en essayant de percer l'enchevêtrement du sous-bois. *Votre total de Raison diminue d'un point*. Vous perdez la notion du temps et après avoir marché pendant ce qui vous semble une éternité, la forêt s'éclaircit à nouveau, ce qui vous laisse penser que vous approchez de sa lisière. Impression confirmée quelques secondes plus tard, lorsqu'une petite barrière de bois entrave le chemin. Vous la poussez et vous sortez de la forêt. Rendez-vous au **156**.

55

Vous tournez la poignée et la porte s'ouvre sans résistance, débouchant sur une petite pièce obscure. Vous tâtonnez pour trouver l'interrupteur et bientôt un éclairage modeste vient éclaircir les lieux. Vous voici dans une chambre à coucher pour le moins encombrée. A votre gauche un lit défait est appuyé contre le mur. A votre droite, vous pouvez voir un bureau encombré de divers bibelots et documents. En face de vous, deux étagères croulantes sous le poids de leur contenu hétéroclite encadrent une fenêtre sans volets. Une ambiance étrange se dégage de cette pièce. Un peu partout, vous apercevez des statues représentant des formes inconnues, des fresques murales primitives ou encore des objets visiblement anciens que vous ne parvenez pas à identifier. Le tout est agencé assez aléatoirement, mais vous avez l'intime conviction qu'il y a là en vérité un dispositif élaboré. On ne peut pas en dire autant pour le reste de la pièce. Soit le maître des lieux est très désordonné soit il a quitté son refuge récemment...Trouver un objet utile dans un tel fouillis risque en tout cas d'être très long et laborieux mais si vous souhaitez mener des recherches, rendez-vous au **360**. Si vous jugez qu'il s'agit d'une perte de temps, vous retournez dans le couloir pour y faire un autre choix. Rendez-vous au **371**.

56

L'intérieur du fort est beaucoup moins impressionnant que l'extérieur ; ici les ravages du temps sont nettement plus visibles. Des pierres encombrant la cour intérieure, où des herbes folles ont poussées un peu partout à travers les dalles du sol. La lune éclaire les lieux de sa lueur pâle, donnant une apparence fantomatique à l'ensemble. Pour peu

vous auriez l'impression d'explorer une cité perdue. Votre torche éclaire deux séries de marches : une à droite de la porte qui monte probablement vers le chemin de ronde et une à gauche, qui s'enfonce vers une partie inférieure du fort. Enfin, en face de vous, il y a le corps principal du bâtiment, où devaient jadis se situer les casernes des militaires. Vous cherchez des yeux une ouverture permettant un accès et finissez par repérer une vieille porte métallique. Il n'y a pas âme qui vive et le déferlement des vagues couvre tout bruit éventuellement suspect. Vous regardez à nouveau les trois options possibles, avant de choisir celle qui vous semble la plus judicieuse.

Si vous voulez monter, rendez-vous au **308**.

Si vous préférez descendre, rendez-vous au **5**.

Enfin si vous ouvrez la porte, rendez-vous au **104**.

Notez que vous ne pouvez pas faire deux fois le même choix.

57

La formule doit sans nul doute être prononcée dans une direction précise, autrement dit en face d'un des sept rochers. Mais lequel ? Si vous pensez qu'il s'agit :

- Du nord ? Rendez-vous au **378**.
- Du nord-ouest ? Rendez-vous au **247**.
- Du nord-est ? Rendez-vous au **262**.
- De l'ouest ? Rendez-vous au **32**.
- Du sud-ouest ? Rendez-vous au **68**.
- Du sud-est ? Rendez-vous au **83**.
- De l'est ? Rendez-vous au **336**.

58

Vos chaussures et votre pantalon sont gorgés d'eau et compliquent encore un peu plus votre progression. En conséquent, *vous perdez un point de Résistance*. Bientôt vous parvenez à une nouvelle bifurcation gauche-droite, avec là encore un choix purement aléatoire à faire. Si vous voulez aller à gauche, rendez-vous au **277**. Si vous voulez aller à droite, rendez-vous au **266**.

59

Vous levez le miroir au dessus de votre visage et vous le jetez violemment sur le sol. Vous voyez alors l'expression faciale du revenant évoluer. En une fraction de secondes, tout un assortiment de petits détails ignorés prennent une signification redoutable. Car le visage du fantôme passe d'une froideur glaciale à non pas la peur que vous espériez mais à une joie bestiale :

« Libre ! Je suis libre !

Vous voyez alors le fantôme jeter violemment le miroir sur le sol poussiéreux. A l'instant même où il vole en éclats, vous vous rendez compte, totalement incrédule, que les contours nébuleux sont en train de devenir plus nets. En l'espace de quelques secondes, le spectre se transforme, passant d'une vague forme à un être humain de taille moyenne, portant une épaisse barbe noire. Seuls ses yeux sont identiques. Des yeux sans vie, froids comme la neige d'hiver. Les yeux de la mort.

« Je te remercie de m'avoir libéré, dit-il d'une voix enjouée, mais d'une joie qui n'a rien de chaleureuse. Et maintenant je vais te donner ta récompense.

Vous reculez instinctivement mais il est trop tard. Vous voyez le spectre fondre sur vous à une vitesse défiant toutes les lois de la gravité. Une sensation de froid glacial vous envahit durant une fraction de secondes, puis tout redevient normal. L'esprit a disparu. Vous tentez de tourner la tête pour voir s'il ne se trouve pas dans votre dos mais, étrangement, vous n'y parvenez pas. Vous réitérez votre tentative mais sans plus de succès. Sentant la panique vous envahir, vous tentez alors de remuer les jambes, puis les bras. Votre corps n'esquisse pas le moindre mouvement et un sentiment d'horreur vous envahit. Qu'est-ce que le spectre vous a fait ?

- Je te remercie étranger.

C'est *vous* qui venez de parler, du moins *votre voix*. Mais ce n'est certainement pas de votre fait. Sans que vous ne puissiez les contrôler, vous sentez vos lèvres s'écarter légèrement et votre langue s'agiter dans votre bouche :

- Je sais que tu m'entends. Je ne peux pas m'emparer de ton âme. Mais ton corps me suffit amplement.

Horrifié, vous entendez le revenant, car c'est de lui qu'il s'agit, éclater de rire, *votre* rire. Mais jamais il n'avait été aussi froid, aussi machiavélique.

- Tu m'as été très utile. Maintenant je vais pouvoir régler un vieux compte. Et ensuite, je libérerai l'Ombre de sa prison éternelle. Sans toi, cela m'aurait été impossible. »

La terreur se mue en rage car vous comprenez maintenant, bien trop tard, que si le spectre souhaitait être libéré de sa malédiction, ce n'est pas pour affronter la mort mais pour regoûter à la vie. Et ce en s'emparant de la vôtre. Car à présent et pour toujours, vous voilà condamné à ne plus être que le spectateur des agissements de votre propre corps et ce que décidera d'en faire le revenant. Votre aventure est terminée...

60

Vous sortez l'unique statuette que vous avez découverte et vous l'insérez dans le réceptacle correspondant. Mais Aline n'en possédant visiblement pas, il vous en manque encore quatre aussi rien ne se produit. Du reste, qu'attendiez-vous qu'il se passe même avec les sept réunies ? *Vous perdez néanmoins deux points de Chance*. Vous avez assez perdu de temps dans cette caverne et vous la quittez sans plus attendre par l'issue opposée à l'entrée. Rendez-vous au **365**.

61

« Ce n'est pas le plus important, enchaîne Aline. Nous avons un problème plus sérieux.

- Lequel ? demandez-vous, doutant qu'il puisse exister un problème plus grave que d'être coincé sur cette maudite île.

- Obed Morton a un frère, un dénommé Alan. Un frère jumeau, qui vit ici, sur l'île.

- Quoi ? vous exclamez-vous. Qu'est-ce que vous me chantez là ?

- Lucie Morton m'a parlé de lui la deuxième fois. Elle m'a aussi dit qu'elle ne le considérait plus comme son fils depuis bien longtemps. Apparemment, c'est un véritable monstre.

- De mieux en mieux, fulminez-vous. Un psychopathe tapi quelque part et qui nous guette ! C'est complètement dément ! Et pourquoi ne s'est-il jamais fait connaître ?

Aline secoue la tête :

- Je n'en sais pas plus que vous. Mais c'est sans aucun doute lui qui m'a attaqué. Donc Obed était bien innocent.

- Pas si vite. Le fait que son frère soit dément ne démontre pas qu'Obed n'a rien à voir dans tout ça, objectez-vous.

- Je ne vous suis pas.

- Ne me faite pas rire. Son frère a une araignée au plafond et il n'était pas au courant ? Et puisqu'il l'était forcément, il n'a rien fait, attendant que ça passe ? A d'autres.

- Et qu'est-ce que vous en concluez ?

Vous croisez le regard de votre partenaire, où se mêlent perplexité et confusion :

- Qu'en attendant d'en savoir plus, mieux vaut nous méfier des deux frères. »

Rendez-vous au **195**.

62

Vous tentez de trouver un appui où poser le pied mais vous constatez rapidement que c'est peine perdue : le métal est parfaitement lisse et par conséquent très glissant. Après quelques minutes d'essais infructueux, vous devez renoncer. *Vous perdez un point de Chance.*

Soudain, un éclair déchire le ciel, non loin de vous, et vous sentez votre cœur rater un battement. Votre respiration s'accélère subitement et votre arme jaillit instantanément de votre ceinture. La foudre a éclairé durant quelques dixièmes de secondes la lande autour du sentier, et vous avez clairement distingué plusieurs silhouettes humaines vous entourant. Vous braquez maladroitement votre lampe-torche dans tous les sens mais vous ne voyez rien. De la sueur perle à votre front et vous sentez la panique poindre. *Votre total de Raison baisse d'un point.* Vous restez immobile pendant plusieurs minutes, tous les sens à l'éveil, prêt à ouvrir le feu à la moindre alerte. Mais plus rien d'étrange ne se produit et le tonnerre se met à gronder de plus en plus fort. Vous avez probablement

été victime d'une illusion d'optique, voilà tout. C'est la seule explication. Tandis que vous vous éloignez du portail en suivant le sentier, vous tâchez de vous persuader de la rationalité de votre déduction mais vous êtes loin d'être rassuré. Rendez-vous au 368.

63

La porte est verrouillée. Vous vous rabattez donc par élimination sur la deuxième à votre droite. Rendez-vous au 245.

64

Vous dépliez précautionneusement le parchemin et vous entamez la lecture. Sitôt les premiers mots parcourus, un sentiment de malaise vous envahit. Il s'agit en effet d'un testament :

Je soussigné Richard Morton, sain de corps et d'esprit, que le présent document constitue mon testament, fait de plein droit le 9 Avril 1915. Archibald, mon fils, la tâche que j'ai entreprise il y a déjà de longues années est immense et inachevée. Une seule vie ne m'a pas suffi pour percer tous les mystères de l'Ombre. J'attends donc que vous et vos descendants la poursuiviez sans relâche jusqu'à son terme. Pour cela je vous lègue l'ensemble de mes biens et possessions, mobilières et immobilières.

Archibald, durant toutes ces années, j'ai cependant remarqué vos hésitations et peut-être même votre incompréhension quant à mes actes. A maintes reprises, j'ai cru voir le doute, voire le reproche, ternir vos yeux adolescents. Oui, sachez-le, j'ai sacrifié des vies humaines ! Mais que de progrès sur le plan de la science ! Oui, j'ai violé à peu près tous les commandements de la Bible ! Mais que d'immenses découvertes en échange de quelques existences misérables ! Il ne peut y avoir de progrès sans atteinte à la morale. Je tenais donc à vous rappeler qu'aucune faiblesse se ne vous sera pardonnée si vous voulez suivre mes traces. Toute œuvre, toute conquête, nécessite des sacrifices et le chemin de la grandeur est parsemé d'obstacles. Pour autant, croyez-vous réellement que cela a été facile ? Qu'aux heures les plus sombres de la nuit, leurs visages terrorisés et leurs hurlements apeurés ne reviennent pas inlassablement me hanter ? Que la vue de tout ce sang, de ces massacres me complaît ? Seule l'inamovible conviction de la nécessité de mes actes m'a permis de les accepter.

Je tenais également à stipuler que ma bibliothèque est l'œuvre de ma vie. Elle rassemble dix

siècles de savoir inutile, dix siècles de futilité, dix siècles de l'aveuglement des hommes. Dix siècles d'histoire et pas une seule mention du monde de l'Ombre. J'ai voulu une architecture épousant le symbole de l'hexagone : six triangles équilatéraux, représentation parfaite de notre Univers. L'Ombre et la Lumière divinement juxtaposées.

Archibald vous n'êtes point un lâche et je sais qu'avec l'aide précieuse de De Certo, vous irez plus loin que je ne l'ai été et que vous accomplirez la destinée de notre famille. Je tenais également à vous signaler que j'ai dissimulé les statuettes dans divers endroits sur l'île. De Certo vous mettra aux courants de leur emplacement. Ne pouvant pas être détruites, elles constituent un péril mortel pour la suite de notre projet. Lorsque vous en prendrez possession veillez bien à ce que nul ne s'en empare.

Je quitte ce monde l'esprit en paix, convaincu que grâce à votre action, le nom des Morton brillera de milles feux au panthéon de l'Histoire pour les siècles et les siècles à venir.

Fait à Boston, le 9 Avril 1915

Richard Morton

Un texte des plus étranges, songez-vous lorsque vous avez achevé de le parcourir. Quelles sont ces statuettes dont parlent Morton ? Qui est ce De Certo ? Ce qui semble en revanche évident à la lecture, et vous en frissonnez, c'est que l'auteur du testament s'est adonné à des actes barbares. *J'ai sacrifié des vies humaines.* Un nouveau frisson vous traverse l'échine. *Votre total de Raison diminue d'un point.* Comment un homme comme Richard Morton, fondateur de la Morton Oil Company, un homme qui devait fréquenter les plus hautes sphères de la société a-t-il pu en arriver à commettre des... des meurtres rituels, car c'est visiblement de cela dont il s'agit ? Décidément, cette famille cache de lourds secrets. Cette pièce vous semble tout à coup bien sinistre et vous vous hâtez de la quitter. Rendez-vous au **373**.

65

A l'instar du sol, l'antique sommier est recouvert d'une épaisse couche de poussière, de même d'ailleurs que la table de nuit. Vous procédez malgré tout à une fouille rapide mais comme vous vous en doutiez vous ne découvrez absolument rien de notable. Vous *perdez un point de Chance*. Si vous voulez maintenant examiner l'alcôve, rendez-vous au **358**. Si vous préférez quitter cette chambre, rendez-vous au **101**.

66

Vous êtes tenté d'intervenir mais vous refoulez votre impulsivité car vous jugez que ce n'est pas encore le bon moment. Alan se retourne alors vers son frère qui ne dit rien et se contente de baisser la tête :

« J'ai assez perdu de temps à attendre. Que ma destinée s'accomplisse !

Il s'interrompt un instant, sans doute pour reprendre son souffle, et s'écrie :

- Olar Hebkati Anous Herio Bon'aza Termas Gour'o Helier Zair Hecatonchires ! »

Dans le même temps, il fait alors pivoter la lourde porte de pierre, révélant derrière elle un refuge d'obscurité éternelle. Puis il se retourne vers Obed, un sourire inquiétant aux lèvres. Si vous jugez que c'est le bon moment pour intervenir, rendez-vous au **276**. Si vous attendez encore, rendez-vous au **10**.

67

Cette partie semble encore plus tomber en ruine que les autres. Vous passez quelques minutes à farfouiller malgré tout mais vous abandonnez vite vos efforts en constatant l'inutilité de la tâche. *Vous perdez un point de Chance*. Vous avez à présent le choix entre inspecter la zone sud c'est à dire près de l'escalier (rendez-vous au **44**), la zone nord (rendez-vous au **124**) et la zone ouest (rendez-vous au **302**).

68

Vous vous placez face à la stèle sud-ouest et, vous sentant totalement ridicule, vous proclamez l'antique formule :

« O Goulai Hypor Arnis Korna. »

Vous patientez alors quelques secondes, attendant vous ne savez quel évènement, qui bien évidemment ne se produit pas. Après cinq bonnes minutes passées immobiles, vous commencez à grelotter et vous envoyez au diable Edenshaw et son satané rituel. *Vous perdez un point de Chance*. Maudissant le vieil indien et vous-même pour votre crédulité, vous revenez sur le sentier et reprenez votre route. Rendez-vous au **395**.

69

Vous passez plus d'un quart d'heures à soulever des tonnes de poussière et de vieilleries sans intérêt avant de bien vouloir admettre que vous avez perdu votre temps. *Vous perdez un point de Chance*. Dépité, vous lâchez quelques jurons bien sentis pour soulager votre colère. Si vous voulez maintenant examiner le télescope, rendez-vous au **338**. Si vous retournez directement au rez-de chaussée, rendez-vous au **101**.

70

Chaque mètre à parcourir vous semble aussi long qu'un marathon et aussi angoissant qu'une partie de roulette russe. Plus que neuf mètres. Huit maintenant. Vous n'osez pas tourner la tête, de peur de perdre quelques précieuses secondes. La distance n'est à présent plus que de quatre mètres. Vous donnez un ultime coup de collier et vous agrippez les montants glacés de l'échelle. Vos mains sont glissantes et vous dérapez lorsque vous posez le pied sur le premier barreau. Vous grimpez à toute vitesse, votre respiration haletante résonnant dans l'espace clos. Au dessous de vous, vous entendez des clapotis furieux mais avec votre torche calée dans votre ceinture pour monter, impossible de voir de quoi il retourne. Sitôt arrivé en haut de l'échelle, vous sortez fébrilement votre torche de votre ceinture et vous éclairez l'égout en contrebas. La lumière rebondit sur l'eau à présent apaisée, révélant un boyau parfaitement vide. Plus aucun signe d'activité ni de bruit suspect, mis à part les battements accélérés de votre cœur. Vous restez sur le qui-vive durant plusieurs minutes, guettant le moindre trouble ou sillon à la surface. En vain. La peur qui vous habitait laisse insidieusement place au doute au fur et à mesure que rien ne se passe. Serait-il possible que vous ayez été victime d'une hallucination ? Pareille à celle dont vous souffriez autrefois ? Le crash d'avion, l'île lugubre et déserte, les animaux massacrés... ce climat pesant vous a-t-il conduit à imaginer de toute pièce cette... agression ? Vous vous sentez complètement perdu et la peur refait sournoisement surface. Votre raison vacille et vous sentez que vous êtes à deux doigts de perdre les pédales. *Votre total de Raison baisse de deux points.* Une entrevue avec le professeur Morton devient urgente. Ainsi que de retrouver Aline. Voilà quelque chose de concret, auquel il vous faut vous rattacher pour l'instant. Les innombrables questions que vous vous posez passeront après. Pour la première fois, vous constatez alors que vous ignorez où vous avez atterri en montant l'échelle. Votre torche éclaire un tunnel étroit qui file sur une dizaine de mètres avant de se terminer sur une porte de bois, visiblement condamnée. Une vague de désespoir vous étreint avant que vous n'examiniez le mur de gauche. Un surélévément qui aboutit à une sorte de petite plateforme... et à une deuxième porte ! Vous avancez jusqu'à elle, priant pour qu'elle ne soit pas verrouillée. Rendez-vous au **251**.

71

Vous vous approchez du tableau le plus à gauche, qui représente un homme assis derrière un bureau. Son expression fait froid dans le dos : un visage lunaire, à la peau blanche très claire, parsemé d'une épaisse barbe noire et un crâne presque chauve. Mais ce sont surtout ses yeux qui vous interpellent : ils vous fixent avec une telle intensité que pour peu vous vous attendriez à les voir bouger. Vous y lisez de la dureté, de l'arrogance mais surtout une cruauté sans limites. Vous détournez d'ailleurs rapidement

votre regard, incapable de supporter plus longtemps le face à face. Sous le tableau une petite plaque de cuivre indique :

Richard Morton.

1862 - 1915

Richard Morton... ce nom vous dit quelque chose. Vous ne vous êtes pas vraiment renseigné sur Obed Morton mais vous avez tout de même rapidement étudié sa généalogie. Si vos souvenirs sont bons, il s'agit du fondateur de la Morton Oil Company, la célèbre société pétrolière qui a fait la fortune de la famille... Vous songez en frissonnant qu'il ne devait pas faire bon d'être son ennemi... pas plus que son ami probablement. Vous vous éloignez de ce tableau inquiétant pour examiner son voisin de droite. On peut y voir un homme sur la banquise, emmitouflé dans une parka jaune. Son visage ressort à peine d'un épais bonnet de laine et l'homme est représenté devant un brise-glace en second plan, à quatre ou cinq mètres en profondeur. Vous cherchez la plaque indicative, qui vous donne son identité :

Archibald Morton

1884 - 1928

Sans doute le fils de Richard et qui a, si vos renseignements sont exacts, disparu mystérieusement corps et bien du jour au lendemain. Plus de quatre-vingt ans après, l'énigme reste insoluble malgré d'importantes recherches entreprises à l'époque. La date doit correspondre à l'année de sa disparition, supposez-vous. Vous passez sans transition au troisième tableau. Il représente un homme au visage austère, brandissant une sorte de longue vue. Son apparence est néanmoins assez comique avec une moustache en guidon totalement démodée et un monocle à l'œil droit. La plaque vous donne son identité :

Jérémie Morton

1919 - 1987

Vous ne vous rappelez pas en avoir entendu parler dans vos recherches et vous ne vous attardez donc pas. Le quatrième tableau présente enfin un homme d'une quarantaine d'années, qui arbore une expression proche de la tristesse. Les cheveux déjà grisonnants, un air falot et des yeux assez inexpressifs. Typiquement le genre de personne dont on oublie instantanément le visage. Vous supposez qu'il s'agit du père d'Obed Morton. La plaque indique simplement :

Howard Morton

Contrairement aux trois autres tableaux, aucune date ne vient compléter l'épithaphe. Peut-être est-il encore en vie, supposez-vous alors logiquement. Mais dans ce cas, pourquoi ne vit-il plus au manoir ? Johnson vous a bien certifié qu'Obed Morton y demeurerait seul. Un mystère de plus qui vient s'ajouter à tous ceux dont semble recéler cette île. Vous n'avez de toute manière pas le temps d'y réfléchir plus longuement. Vous détournez votre regard du tableau et vous choisissez votre prochaine destination.

Si vous voulez maintenant ouvrir la double porte, rendez-vous au **80**.

Si vous souhaitez plutôt examiner l'armoire, rendez-vous au **217**.

Enfin, si vous préférez descendre l'escalier et retourner au rez de chaussée, rendez-vous au **317**.

72

Vous êtes à l'orée d'une chambre de taille respectable. Sur une petite table à droite de la porte, une chandelle à moitié consumée éclaire chichement une fenêtre sur votre gauche, une petite table de nuit non loin d'elle et un grand lit à baldaquin, dont les rideaux sont tirés. Vous refermez doucement la porte et vous vous approchez lentement du lit. Il vous semble maintenant distinguer une forme allongée derrière le léger rideau. D'un coup brusque, vous l'écartez, révélant un antique sommier et, gisant sous un amas de couverture et de draps défaits, une vieille femme endormie. Ou peut-être même... Vous chassez de votre esprit cette pensée incongrue mais elle a eu le temps de s'insinuer au plus profond de vous. La femme a les cheveux blancs et un visage incroyablement ridé. D'ici, vous ne parvenez pas à voir si elle respire ou non. Avec un frisson, vous vous demandez qui a bien pu l'installer ici, dans ce grenier isolé du reste du manoir. *Votre total de Raison diminue d'un point*. Si vous voulez fouiller silencieusement la pièce, rendez-vous au **279**. Si vous quittez les lieux dès maintenant, rendez-vous au **236**. Enfin, si vous voulez réveiller la vieille femme, rendez-vous au **153**.

73

Si vous avez déjà rencontré le dénommé Edenshaw, rendez-vous au **320**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **182**.

74

Vous sortez votre talkie de sa poche et, espérant que la pluie ne l'abîme pas, vous le collez à votre oreille et vous hurlez pour vous faire attendre.

« Aline ? Vous m'entendez ? »

Aucune voix humaine ne perce le grésillement de la ligne.

- Aline ? Répondez ! »

Toujours rien. De deux choses l'une : soit votre collaboratrice a éteint son téléphone soit... vous chassez instantanément la seconde hypothèse de votre esprit. Il est également possible que l'orage perturbe les signaux ou bien qu'Aline ait laissé son téléphone quelque part, songez-vous pour vous rassurer. A vrai dire vous avez plutôt un très mauvais pressentiment en songeant à la seconde hypothèse...

Si vous voulez maintenant faire le tour du manoir pour chercher une autre issue,

rendez-vous au **370**.

Si vous préférez emprunter l'arche de pierre, semblable à celle franchie précédemment, que vous devinez en face du manoir, rendez-vous au **19**.

75

Vous redescendez l'escalier et arrivez jusqu'au palier. Puisque vous venez du rez-de-chaussée, vous décidez d'ouvrir la porte et vous pénétrez dans un corridor qui, chose surprenante, se révèle être éclairé. Mais vous ne voyez pas âme qui vive dans les parages. A votre gauche, le couloir se prolonge sur quelques mètres, et s'achève en cul-de-sac. A votre droite, le couloir fait un léger coude vers la gauche, mais vous apercevez deux portes côte à côte juste avant ce dernier. Au delà vous distinguez une double porte dans le mur de droite mais le corridor se poursuit encore plus loin. A la vue de ces nouvelles portes, vous commencez à vous inquiéter quelque peu. Fouiller ce manoir en intégralité risque de prendre un sacré bout de temps vu sa taille. Ne serait-il pas préférable de retrouver Aline le plus rapidement possible et d'explorer le reste de l'île ? Tout en débattant avec vous-même de cette question, vous vous dirigez néanmoins vers votre prochaine destination. Si vous ouvrez la première porte à votre gauche, rendez-vous au **89**. Si vous choisissez plutôt celle avant le coude, rendez-vous au **25** Si vous préférez examiner la double-porte, rendez-vous au **100**. Enfin, si vous avancez dans le couloir, rendez-vous au **219**.

76

Vous passez une bonne demi-heure à farfouiller dans tous les coins, pour un résultat nul. Vous n'avez rien trouvé de nouveau, à part des produits de jardinages périmés depuis une éternité stockés dans une armoire métallique. *Vous perdez un point de Chance*. Si vous voulez maintenant grimper à l'échelle, rendez-vous au **270**. Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à quitter la serre et à vous diriger vers la grille aperçue au fond du jardin. Rendez-vous au **397**.

77

Vous grimpez rapidement les quelques échelons (vous en comptez six) et vous franchissez la trappe. Par delà cette dernière règne une pénombre que seule votre lampe parvient à percer. Vous vous hissez sur un sol humide et froid, fait de roche brute. La lumière artificielle éclaire une petite pièce encombrée, qui contraste totalement avec la grandeur parfaitement ordonnée de la bibliothèque. Vous distinguez plusieurs tables de bois recouvertes de bibelots diverses, quelques sculptures entreposées au hasard et des

caisses entassées les unes sur les autres. La seule ouverture sur l'extérieur se révèle une petite fenêtre carrée, sans volet et sans vitrage. La pluie, balayée par le vent violent, s'infiltré à l'intérieur de la salle, formant une flaque croissante. Cette dernière lèche les pieds d'un trépied assez massif qui supporte un petit télescope, dépassant du fenestron. Obed Morton s'adonnerait-il à l'astronomie à ses heures perdues ? La pièce est vide de toute présence humaine, comme le reste du manoir par ailleurs. Les options qui se présentent maintenant à vous ne sont pas légions. Si vous fouillez ce bric-à-brac, rendez-vous au **69**. Si vous examiner de plus près le télescope, rendez-vous au **338**. Si aucune de ces deux options ne vous tente, il ne vous reste plus qu'à retourner jusqu'au rez de chaussée. Pour cela, rendez-vous au **319**.

78

Les étagères croulent sous le poids de dizaines de traités aussi variés qu'incompréhensibles, du moins aux yeux d'un profane tel que vous. Aussi essayez-vous simplement de trouver un titre qui vous parle un peu. Après quelques minutes de recherche intense, un livre vous interpelle soudain : *Les indiens Abkanis, liens entre deux humanités*. Voilà qui est au moins en rapport avec Shadow Island. Vous attrapez l'ouvrage en question, qui se révèle être un livre de poche, assez épais. Sur la couverture, une photo représente un homme souriant, que vous reconnaissez aussitôt pour l'avoir vu dans un dossier chez Johnson. Il s'agit d'Obed Morton, l'homme qui aurait dû être votre hôte. Curieux, vous ouvrez l'ouvrage et lisez le premier paragraphe qui se dévoile à vous :

Ce livre est le résultat d'une recherche entamée il y a plus de vingt ans. Je sais que mes théories sont vivement critiquées, voire rejetées par la communauté scientifique mais je maintiens ma pensée, qui n'est en fait rien d'autre qu'une certitude née de recherches approfondies. J'affirme ici qu'une civilisation Abkanis évoluée, dotée d'un système d'écriture complexe, d'une organisation sociale développée et d'une religion très élaborée est apparue il y a environ quinze mille ans sur la côte est des Etats-Unis et a perduré pendant une période plus longue que celle de notre civilisation. Un peuple qui n'a jamais cherché à s'étendre, à se répandre, à conquérir ni à migrer mais s'est seulement consacré à la pérennité de sa civilisation. D'ailleurs le mot Abkanis n'est-il pas synonyme de Gardien ?

Intéressant. Désireux d'en savoir plus, vous tournez quelques pages et vous lisez au hasard un autre passage :

Les Abkanis étaient dotés d'une véritable hiérarchie sociale. Une structure non pas familiale mais communautaire. A l'âge de douze ans, les hommes comme les femmes, sans disparité selon le sexe, commençaient les longs rituels de formation qui s'étendaient sur plus de douze années. A la

fin de cette période d'apprentissage, ils obtenaient le titre symbolique de Gardiens et pouvaient ensuite prétendre à des fonctions religieuses, militaires ou nourricières. Les Abkanis étaient troglodytes et creusaient dans les profondeurs de la terre des boyaux et temples colossaux. Il n'en reste rien aujourd'hui, ce qui demeure un mystère mais les écritures découvertes le confirment.

Tout cela est passionnant mais vous n'avez hélas pas le temps de parcourir l'intégralité du livre. Un dernier passage attire toutefois votre attention :

Les croyances des Abkanis étaient fondées sur une structure religieuse très précise fondée certes sur le culte du feu mais plus globalement sur la Lumière. Un panthéon de sept Dieux de la Lumière était particulièrement vénéré, en plus de divinités secondaires. Par ailleurs, et l'on remarque le manichéisme du concept, les Abkanis s'étaient désignés comme ennemis des sortes de démons qu'ils appelaient «Drakkar Anni» ou dans notre langage Créatures de l'Ombre. Ces monstres mythologiques vivaient dans un lieu que les indiens nommaient le Monde de l'Ombre, une sorte d'univers parallèle au notre. La lumière était le seul moyen de les repousser, d'où le culte que lui vouaient les Abkanis. Les trois tablettes découvertes sur Shadow Island, au large de Boston, ne parlent ainsi quasiment que de ces créatures. Le concept même de l'écriture est d'ailleurs une autre énigme que nous ont laissée les Abkanis. En effet, les peuplades ayant mis au point un système de communication ne l'avaient fait que pour des besoins pratiques, tels que les échanges commerciaux, les établissements de contrats, ou tout autre activité nécessitant de lister des possessions. Mais les Abkanis n'avaient aucun contact avec les autres hommes et semblaient se consacrer essentiellement à leur rôle de gardiens. Gardien de quoi ? Contre quoi ? Je crains malheureusement que l'on ne puisse jamais apporter de réponse satisfaisante.

Ce dernier extrait vous met instinctivement mal à l'aise. Vous repensez à tous les événements dont vous avez été le témoin sur l'île. Se pourrait-il que les légendes Abkanis soient véridiques ? *Votre total de Raison diminue d'un point.* Vous vous écarterez du bureau mais vous ne pouvez chasser de votre esprit ce que vous venez de lire. Si vous voulez maintenant inspecter le bureau, rendez-vous au **304**. Si vous préférez examiner l'armoire, rendez-vous au **256**. Enfin, si vous voulez quitter la pièce par la seconde porte, rendez-vous au **123**.

79

« Oui, ça me dit quelque chose. J'ai entendu un enregistrement là-dessus. Apparemment c'est une sorte de calendrier rituel, qui permet de prévoir les mouvements des planètes. Il y avait aussi une histoire de rituel avec une formule étrange.

- Quel genre de rituel ?

- Une incantation dans le sens de la conjonction, quelque chose de ce genre, dites-vous évasivement.

- *Quelle incantation Carnby ?*

- Vous n'allez pas me dire que vous croyez à ces foutaises ?

- Ecoutez j'ai le droit à mon libre-arbitre non ? Alors cette formule ?

Vous poussez un soupir résigné :

- Il y avait cinq mots : O Goulaï Hypor Arnis Korna. Vous êtes contente ?

- Et la conjonction ? Quelle direction ?

- Comment voulez-vous que je le sache ? ripostez-vous.

Pour la première fois, vous sentez une pointe d'agacement dans la voix d'Aline.

- Enfin vous êtes dans un planétarium oui ou non ?

Vous sentant un peu stupide, vous grommelez :

- Attendez un peu...

Vous observez une nouvelle fois la console, cherchant le moyen de la faire fonctionner.

Raisonnant logiquement, vous rentrez la date du jour. Puis vous pressez le plus gros

bouton, qui vous l'espérez met en marche le planétarium. Aussitôt, vous voyez une

petite trappe que vous n'aviez pas remarquée s'ouvrir, et une boule de métal en sortir,

supportée par une tige grise. Le projecteur circulaire se met soudain à tourner et des

dizaines de rayons lasers lumineux en jaillissent projetant autour de vous des centaines

de planètes et étoiles. Emerveillé, vous voyez soudain l'ensemble se mettre en

mouvement. Une animation zoome sur ce que vous reconnaissez comme la Voie lactée

et les planètes se mettent à tourner autour du soleil, chacune suivant son ellipse. Puis

vous les voyez s'arrêter dans ce qui est donc la conjonction actuelle. Eberlué, vous

tendez la main, vos doigts traversant les planètes parfaitement alignées en direction de

l'ouest. Vous sentez un sentiment d'incrédulité vous envahir. Vous reprenez

maladroitement votre talkie :

- Aline ? Vous êtes toujours là ?

- Affirmatif. Alors cette conjonction ?

- C'est assez incroyable, avouez-vous d'une voix blanche. Les planètes sont parfaitement alignées.

- Vous en êtes sûr ?

- Plutôt oui. A quelle fréquence cela arrive-t-il ?

- Ce genre de choses ne se produit qu'exceptionnellement... peut-être une fois tous les cent ans. La plupart des astronomes actuels n'y ont jamais assisté de leur vivant.

Le malaise d'Aline renforce le votre. *Vous perdez un point de Raison.* Vous dites :

- Drôle de coïncidence, vous voulez dire ? Justement le soir où tout part en vrille sur l'île... ?

- Effectivement... et pour la conjonction ?

- Vers l'ouest je dirai mais je ne suis pas astronome.

- Très bien. Je vais voir ce que je peux en tirer. On reste en contact.

- Soyez prudente », criez-vous juste avant qu'elle ne raccroche.

Songeur, vous quittez d'un pas traînant le planétarium et retournez dans le vestibule. Si

vous voulez maintenant la porte à gauche de l'entrée, rendez-vous au **361**. Si vous optez pour la porte de droite, rendez-vous au **12**. Si vous retournez dans la cour, rendez-vous au **56**.

80

Vous tournez la poignée mais le battant résiste à votre poussée. La porte est verrouillée de l'intérieur et vu son épaisseur, inutile de songer à l'enfoncer. La personne que vous recherchez en possède sans nul doute la clé. Autrement... vous préférez ne pas songer à d'autres alternatives. Voilà qui règle en tout cas vos velléités téméraires. Vous devez donc faire un autre choix, qui s'avère assez restreint.

Si vous souhaitez maintenant examiner l'armoire, rendez-vous au **217**.

Si vous êtes intéressé par les tableaux, rendez-vous au **71**.

Enfin, si vous préférez descendre l'escalier et retourner au rez de chaussée, rendez-vous au **317**.

81

Le bois est rongé par l'humidité et les gonds ont sérieusement gonflé. Vous devez vous arc-bouter pendant une bonne minute pour faire céder le battant, ce qui vous coûte un point de *Résistance*. La porte finit par céder et vous pénétrez dans une pièce obscure. Votre torche révèle un interrupteur juste à côté de la porte et vous le pressez sans plus attendre. Une lumière pâle vient éclairer le centre de la pièce mais laisse les recoins dans la pénombre. La salle est très grande, presque quinze mètres sur dix. Il y règne un fouillis assez considérable. Des tables encombrées sont disposées un peu partout, encadrées par une ou deux armoires métalliques visiblement surchargées. Une épaisse couche de poussière recouvre l'ensemble et la pièce sent fortement le renfermé. A l'instar de nombreux endroits sur cette île, il y a visiblement longtemps que personne n'a posé les pieds ici. Vous refermez la porte dans votre dos et vous avancez, vos chaussures laissant des marques nettes dans le sol sale. Si vous voulez examiner les armoires, rendez-vous au **298**. Si vous vous intéressez plutôt aux tables, rendez-vous au **206**. Si vous préférez ne pas perdre de temps et redescendre dans la cour, rendez-vous au **56**.

82

En désespoir de cause, vous vous tournez vers Obed :

« Professeur Morton, je vous en prie... aidez-nous.

Il ne bouge pas d'un millimètre et vous vous demandez s'il vous a entendu. Vous surenchérissez fébrilement :

- Vous allez laisser votre frère nous tuer ? Pourquoi ? Pour accomplir un rituel vieux de quinze mille ans ? ! C'est insensé !

- Aidez-nous, murmure Aline d'un ton suppliant. Il faut arrêter votre frère. Aidez-nous je vous en prie. »

Obed ne bouge toujours pas et vous voyez Alan esquisser un sourire triomphant. Vous jouez alors votre va-tout. Vous ne pensez plus à rien, si ce n'est à sauver Aline des griffes de ce malade. Aussi, vous faites le vide dans votre esprit, vous vous débarrassez de toute la peur, la fatigue et la colère accumulées, et vous vous ruez sur Alan. Ce dernier ne semble pas surpris de votre réaction et pointe son revolver sur vous avec un abominable rictus. *Faites un test d'Habilité très difficile (-2)*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **48**. Si vous échouez, rendez-vous au **294**.

83

Vous vous placez face à la stèle sud-est et, vous sentant totalement ridicule, vous proclamez l'antique formule :

« O Goulaï Hypor Arnis Korna. »

Vous patientez alors quelques secondes, attendant vous ne savez quel évènement, qui bien évidemment ne se produit pas. Après cinq bonnes minutes passées immobiles, vous commencez à grelotter et vous envoyez au diable Edenshaw et son satané rituel. *Vous perdez un point de Chance*. Maudissant le vieil indien et vous-même pour votre crédulité, vous revenez sur le sentier et reprenez votre route. Rendez-vous au **395**.

84

Vous voyez soudain la poignée de la porte pivoter lentement. Au même moment retentit le bruit caractéristique du pêne qui tourne. Vous rapprochez votre main de votre ceinture et vous retenez votre souffle tandis que le battant s'ouvre grand devant vous. Aussitôt la tension et le stress laissent place à un soulagement et une joie équivalents :

« Aline !

La jeune femme esquisse un large sourire et se jette dans vos bras. Vous la serrez avec force contre vous puis vous reculez et dites :

- Aline, que vous est-il arrivé ? Où étiez-vous ?

Vous voyez le sourire de la jeune femme s'estomper instantanément.

- Ce qu'il m'est arrivé ? Obed Morton m'a attaqué ! Vous vous rendez compte ? Un homme aussi respecté et célèbre que lui. M'agresser comme un vulgaire voleur !

Aline semble totalement effarée de l'attitude du professeur et vous devez avouer que vous êtes vous-même étonné. Votre intuition quant à la responsabilité de Morton dans la mort de Charlie se retrouve en tout cas renforcée.

- Racontez-moi ça en détail, voulez-vous ? dites-vous, tentant de la calmer.

- Eh bien, après votre appel sur le toit, je suis entré dans le manoir par la fenêtre que je vous avais dit avoir aperçu. Je suis tombé sur une vieille femme dans un lit. Le bruit que j'ai fait en rentrant l'a réveillé.

- Une vieille femme ? répétez-vous, surpris.

- Oui. Elle m'a dit être la mère d'Obed Morton. Mais elle m'a semblé un peu....ailleurs. Elle m'a raconté tout un tas de choses étranges et proféré des paroles incompréhensibles. Visiblement, elle craignait qu'Obed ne soit en danger.

- Et ensuite ?

- Eh bien j'ai quitté la chambre. Cette femme me mettait mal à l'aise. Dans le couloir, j'ai surpris un homme. Je n'ai pas bien distingué de qui il s'agissait sur le moment. En me voyant, il a pris la fuite et sans réfléchir je l'ai suivi. J'ai descendu un escalier biscornu et après un ou deux couloirs, je l'ai coincé dans une pièce. Et là, il m'a...attaqué.

- Vous ne voulez pas dire... ?

- Non, non bien sûr. Il m'a pressé de force un chiffon humide sur le visage et tout est devenu noir.

- Et... ?

- Ensuite, c'est le trou noir et je me suis réveillé dans une chambre au premier étage. Je me suis enfui le plus vite possible et je suis partie à votre recherche.

- Vous êtes certaine que votre agresseur était bien Morton ? insistez-vous

- Pour ça oui, j'ai vu assez de photos de lui pour pouvoir l'identifier à coup sûr.

- Très bien. Dans ce cas, il va falloir nous méfier d'Obed Morton tant que nous serons dans les parages.

Vous vous arrêtez un instant puis vous ajoutez d'un ton hésitant :

- Et vous n'avez rien remarqué d'autre ?

- Comme quoi ? dit Aline en vous regardant avec de gros yeux.

- Eh bien, je ne sais pas trop. Quelque chose d'inhabituel.

- Non rien. Pourquoi cette question ? Vous avez vu quelque chose ?

Vous hésitez sur la réponse que vous allez fournir et décidez de garder vos craintes pour vous, du moins pour l'instant. Mieux vaut en rester aux faits. Aussi vous dites :

- Je suis tombé sur un animal mort dans la forêt, un chien. Il avait été éventré par quelque chose.

- Eventré ? répète Aline, avec une grimace de dégoût. Qui a bien pu faire une chose pareille ? Un autre chien ?

- Je n'en sais rien. Mais cela démontre que cette île est dangereuse, Aussi bien l'extérieur que l'intérieur du manoir.

- Qu'allons-nous faire ? dit d'une voix peu assurée la jeune femme.

- A vrai dire je n'en sais rien, avouez-vous. Je n'ai vu de téléphone nulle part dans le manoir. Et vous, qu'avez-vous fait après avoir quitté cette chambre ?

- J'ai déambulé ci et là et je suis arrivé dans les greniers. Je n'y ai rien trouvé à part de la poussière. Ensuite je suis retombé sur cette vieille femme. »

Votre total de Raison augmente de trois points pour avoir retrouvé Aline saine et sauve. Si vous avez vous même parlé à cette femme, rendez-vous au 352. Dans le cas contraire, rendez-vous au 306.

85

Vous parvenez in extremis à saisir le bord de la rambarde et vous vous hissez sur cette dernière en soufflant comme un bœuf. Une fois en sécurité, vous essuyez le filet de sueur froide qui dégouline sur votre front. Vous avez eu de la chance et vous le savez. Et pourquoi avez-vous risqué votre vie ? Vous promenez les yeux autour de vous, pour constatez qu'il n'y a pas grand chose à voir. A votre droite, quelques caisses de bois pourrissantes. Et à votre gauche, quelques outils empilés à la hâte. Vous n'avez donc pas pléthore de choix. Si vous voulez examiner plus attentivement les caisses, rendez-vous au **300**. Si vous préférez retourner au rez-de-chaussée, rendez-vous au **143**.

86

Même si une voix intérieure vous hurle de fuir, vous ne bougez cependant pas d'un iota. Tout juste votre main se rapproche-elle insensiblement de la crosse de votre revolver. Votre autre main qui tient la torche tremble cependant de plus en plus et vous sentez de la sueur perler à votre front. Les cris se font de moins en moins espacés et surtout de plus en plus proches du coude. Vous brandissez à présent votre colt droit devant vous, dans la position classique du tireur, vous appuyant sur la main brandissant toujours la torche. Chaque seconde qui s'égrène vous semble durer une éternité et accélérer un peu plus votre rythme cardiaque. Un sifflement furieux s'élève soudain et vous manquez de laisser un coup partir tellement votre doigt est crispé sur la gâchette. Vous serrez les dents et agitez votre torche, prêt à révéler la... la *chose* dès l'instant où elle franchira le coude. Mais le destin, et les mystères de l'électricité, ne vous en laissent pas le temps. Aussi brusquement qu'elle avait disparu, la lumière jaillit à nouveau, éclairant pleinement le couloir. Rendez-vous au **359**.

87

Vous prenez la direction du hall. Mis à part le son de vos pas respectifs, pas un bruit ne se fait entendre dans le manoir. Vous voyez durant le court trajet qu'Aline semble tendue, ce qui est loin d'être surprenant. En fait, si vous êtes effectivement étonné, c'est au contraire par son attitude positive ; sa résistance psychologique face au danger est assez remarquable. Vous connaissez bien des personnes qui n'auraient pas manifesté autant de courage face à une telle situation, y compris des policiers. Espérons que cela n'évolue pas dans le mauvais sens, songez-vous tandis que vous pénétrez dans le vaste hall, qui est toujours aussi désert et sinistre.

« Et maintenant qu'est-ce que vous comptez faire ? demande Aline d'un air peu convaincu.

- Tâchons d'être rationnels. Où pourrait-il y avoir un moyen de communication sur cette

île ? demandez-vous.

- Comment voulez-vous que je le sache ? riposte Aline, qui semble tout à coup très fatiguée. Peut-être vous êtes vous avancé un peu vite sur sa capacité de résistance....

Vous vous creusez la cervelle, vous efforçant de vous rappeler le plan que vous avez étudié brièvement dans l'avion. Après quelques secondes d'intense concentration, vous lâchez :

- Il y a un vieux fort abandonné de l'autre côté de l'île. Et je crois qu'il y a aussi une église désaffectée quelque part sur la lande. Ce sont les deux seuls endroits possibles à mon avis.

- Et bien, nous n'avons qu'à les visiter l'un après l'autre, répond Aline qui semble un peu rassurée de se voir proposer un semblant de plan.

- Encore faut-il savoir comment y accéder...

Vous voyez Aline faire la moue et vous sentez dans sa voix de la colère :

- Quoi, vous ne le savez pas ?

- Je vous rappelle que j'ai juste lu ce plan dans l'avion. Excusez-moi de ne pas l'avoir mémorisé au détail près.

- Ca va, ça va, capitule-t-elle. Excusez-moi.

Elle rajoute après quelques secondes de silence :

- C'est juste que... enfin j'ai la frousse.

D'un ton conciliant, vous dites :

- Eh, vous n'avez pas à avoir honte. Vous croyez que je n'ai pas peur moi aussi ? Les détectives privés n'en sont pas dispensés.

Vous parvenez à lui arracher un timide sourire. D'une voix un peu plus ferme, elle dit :

- Ca ne nous dit pas ce qu'on va faire.

Et, tandis que vous vous posez aussi la question, une voix grave retentit dans le grand hall :

- Que faites-vous encore ici ?

Vous sursautez sous l'effet de la surprise et vous voyez Aline en faire autant. Vous vous retournez, et, sortant de l'ombre, vous dévisagez la silhouette élancée d'Edenshaw. Votre regard croise ses yeux bleus vifs, énigmatiques.

- Et vous donc ? dites-vous en employant un ton similaire.

- Le temps nous est compté, dit le vieil indien, en vous ignorant superbement. Mademoiselle Cedrac, avez-vous retrouvé les statuettes ?

- Pas encore dit l'intéressée d'un air sincèrement désolé. Mais j'espère...

- Une minute, interrompez-vous. Quelles statuettes ? Et pour quelles raisons les voulez-vous ?

Le vieil homme se tourne vers vous et sourit :

- Autant de questions mais si peu envie d'entendre les réponses. Vous ne pouvez pas comprendre. Pas encore.

Voyant sans doute que vous vous apprêtez à insister, Edenshaw vous coupe l'herbe sous

le pied :

- J'ai surpris votre conversation. Vous aviez vu juste monsieur Carnby. Hormis le manoir, les deux autres lieux habitables de l'île sont la chapelle et le fort.

- Il y a un téléphone quelque part ? demandez-vous plein d'espoir. Ou même ici dans le manoir ?

- Pour accéder à l'un comme à l'autre, il faut passer par les jardins, dit le vieil indien, qui semble toujours aussi insensible à vos questions. La grille derrière la maison vous mènera au fort. Et la route menant à la chapelle est à l'ouest du manoir, de l'autre côté des bois.

A ses mots, un déclic se fait dans votre esprit. Vous revisualisez le lieu de votre atterrissage et les deux sentiers. Vous avez emprunté celui menant dans les bois, l'autre doit donc mener à l'église abandonnée.

- Ne pouvez-vous pas nous aider un peu ? dites-vous d'un ton sarcastique.

- Ne perdez pas plus de temps, répond Edenshaw d'un air grave. Et soyez prudents.

Sur ce, vous le voyez faire volte-face et se fondre dans les ténèbres du hall. Une porte s'ouvre et se referme rapidement et vous vous retrouvez seul à seul avec Aline. Cette dernière semble aussi intriguée que vous :

- Qu'est-ce que vous en pensez ? On fait ce qu'il a dit ?

- Je crois qu'on n'a pas le choix, soupirez-vous. Lui connaît la géographie locale et nous pas. Donc faisons-lui confiance.

- On se sépare ou on reste ensemble ? demande Aline.

- On se sépare pour couvrir les deux itinéraires. »

Aline acquiesce même si elle ne semble pas très emballée de se retrouver à nouveau seule. Pour tout dire, vous n'êtes pas très sûr de votre coup mais votre raisonnement vous semble logique. Si vous possédez le talkie d'Aline, rendez-vous au **120**. Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au **164**.

88

Vous voyez soudain quelque chose d'insolite sous les débris du lit. Vous glissez votre main et en ressortez un petit objet ovale, d'un vert virant maintenant au gris. C'est une grenade que vous reconnaissez comme le modèle F1 et qui date de la première guerre mondiale. La goupille est toujours en place, ce qui signifie qu'elle doit encore pouvoir fonctionner. Vous empochez votre découverte (*vous gagnez un point de Chance*) puis vous retournez dans le couloir. *Si à un moment où à un autre vous souhaitez utiliser la grenade, ôtez alors 30 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si celui-ci s'enchaîne logiquement, c'est que vous aurez fait le bon choix. Dans le cas contraire, la grenade sera perdue.*

Si vous voulez maintenant ouvrir la porte du fond, rendez-vous au **205**. Si vous préférez retourner dans le vestibule, vous pouvez ouvrir la porte à gauche de l'entrée en vous

rendant au **361** ou celle en face en vous rendant au **288**. Si vous préférez retourner dans la cour, rendez-vous au **56**.

89

Cette porte est verrouillée. Si vous souhaitez maintenant ouvrir celle avant le coude, rendez-vous au **25**. Si vous préférez examiner la double-porte, rendez-vous au **100**. Enfin, si vous avancez dans le couloir, rendez-vous au **219**.

90

Le chemin tourne et retourne avant de rapidement sortir de la forêt, pour se poursuivre sur une lande désolée. Le sol se fait plus rocailleux et la végétation de plus en plus rare, pour finalement se réduire à quelques mauvaises herbes jaunissantes. Bientôt, vous êtes entouré par des rochers luisants d'humidité et vous avez la curieuse sensation de vous retrouver en haute-montagne. L'air est lourd et chargé des relents d'une odeur pestilentielle caractéristique ; il doit y avoir un marais quelque part dans les parages, ou du moins une étendue d'eau croupissante. Après un dernier détour du sentier, vous voyez une barrière de bois clôturer le chemin, interdisant formellement d'aller plus loin. Vous vous approchez de l'obstacle, qui mesure au bas mot deux mètres de hauteur, rendant difficile toute escalade. Une partie de la barrière peut visiblement coulisser, en témoigne une charnière mais malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à la faire bouger. Inutile d'insister, vous ne parviendrez pas à la forcer. Reste l'option de l'escalade. Si elle vous tente, rendez-vous au **106**. Si vous jugez plus prudent de faire demi-tour, rendez-vous au **347**.

91

A l'obscur couloir des cellules succède une vaste pièce bien éclairée, qui pourrait recevoir la qualification de laboratoire. Diverses tables sont appuyées contre les murs, recouvertes d'instruments médicaux moyenâgeux et de livres poussiéreux. Dans un coin, vous distinguez un générateur, qui dégage un ronronnement continu. Dans un autre il y a un grand tube rempli d'un liquide clair. Mais vous n'avez d'yeux que pour la table de dissection, semblable à celle des blocs opératoires, qui trône au milieu de la salle. Quelque chose, ou plus vraisemblablement *quelqu'un*, y est allongé, recouvert d'un épais drap blanc. Vous avancez prudemment, notant qu'il y a une sortie dans le mur nord, une simple embrasure sans porte qui ouvre sur les ténèbres. Vous vous approchez de la table, notant que la forme allongée reste totalement inerte. Elle est probablement droguée, si ce n'est pire. Soudain, vous entendez un bruit, en provenance justement de la sortie. Vous sentez votre rythme cardiaque s'accélérer et vous passez en revue toutes

les options envisageables. C'est sans nul doute un des frères Morton qui approche et, après avoir vu ces horribles cages, vous n'êtes guère enclin à discuter. Mais que voulez-vous faire au juste ?

Si vous voulez vous cacher quelque part, rendez-vous au **24**.

Si vous voulez attendre de pied ferme la personne qui arrive, rendez-vous au **356**.

Si vous voulez avant tout voir ce qui se cache sous le drap, rendez-vous au **215**.

92

Vous voici de retour dans le vestibule. Vous prenez une bonne minute pour vous calmer et faire le vide dans votre esprit, à grands coups de respirations prolongées. Lorsque vous vous sentez à nouveau maître de vos émotions, vous reprenez votre enquête. Si vous voulez maintenant ouvrir la porte en face de vous, c'est à dire à droite de l'entrée, rendez-vous au **12**. Si vous optez plutôt pour la porte à votre gauche, rendez-vous au **288**. Enfin, si vous retournez dans la cour, rendez-vous au **56**.

93

Vous pressez le bouton «lecture». Vous entendez pendant quelques secondes la bande se rembobiner bruyamment, puis un bruit de grésillement envahit la pièce. Recouvrant les parasites, une voix gutturale s'élève :

O Goulai Hypor Arnis Korna

Après ce dialecte pour le moins incompréhensible, une voix différente s'exprime dans un langage plus courant :

Le cercle de pierre situé sur la lande m'a toujours intrigué. Enfants, grand-père nous y emmenait souvent pour nous amuser. J'avais toujours supposé qu'il était bien plus qu'un simple amas de rochers, même à cette époque. Mes recherches me donnent aujourd'hui à penser qu'il s'agit d'une sorte de calendrier rituel, permettant de déterminer certains événements cosmiques. Tout ceci, j'en suis persuadé, est lié à la Porte, à son ouverture et au rituel des sept statuettes. J'ai fait part de cet avis à Edenshaw et il en a été très surpris. Visiblement, il n'avait pas fait le rapprochement. Je l'ai ensuite enregistré tandis qu'il récitait la formule sacrée de ses ancêtres. Il ne m'a pas été très difficile de le convaincre. Même lui œuvre par vanité. J'ai remarqué que la direction dans laquelle il prononçait les mots sacrés semblait avoir une importance particulière. Il se tenait face à la stèle orientée vers l'ouest et n'a pas bougé d'un pouce durant toute l'incantation. Mais il ne s'est rien passé. Le moment n'est pas encore venu m'a-t-il dit en guise de justification.

A nouveau les parasites crépitent sur la ligne puis dans un clic sonore, le silence

retombe. La bande est terminée. Songeur, vous la repassez une seconde fois pour bien vous en imprégner. Puis, tâchant de retenir son contenu, vous quittez la pièce. Si c'est par la mezzanine, rendez-vous au **317**. Si c'est par l'autre porte, rendez-vous au **185**.

Si, au cours de votre aventure, vous passez par le cercle de pierre cité dans l'enregistrement et que vous souhaitez y prononcer la formule, convertissez les mots avec le modèle A = 1, B = 2... jusqu'à Z = 26 et rendez-vous au paragraphe ainsi obtenu. Attention, aucun rappel ne vous sera fait dans le texte, ce sera à vous d'y penser. Par ailleurs, vous ne devez calculer le paragraphe qu'au moment où vous désirerez prononcer l'incantation et non dès maintenant ; vous devez donc la retenir de tête.

94

Vous constatez que deux statuettes sont déjà enfoncées dans leur réceptacle, à savoir celles représentant un poisson et un ours. Vous sortez de vos poches le ou les objets que vous avez découverts et vous voyez du coin de l'œil Aline vous regarder attentivement. Combien de statuettes avez-vous en votre possession ? Si vous en détenez une seule, rendez-vous au **60**. Si vous en avez entre deux et quatre, rendez-vous au **187**. Enfin, si vous en possédez cinq, rendez-vous au **260**.

95

La poignée pivote et vous donnez une tape légère au battant, qui s'efface, révélant une vaste chambre à coucher. Vos yeux parcourent rapidement les lieux, notant la présence d'un grand lit aux draps défaits à votre droite, tout près d'une petite table de nuit et d'une fenêtre, d'une vaste bibliothèque en face de vous, jouxtant un grand miroir à pied, et d'une porte à votre gauche. Mais pour le moment, vous n'avez d'yeux que pour la femme qui gît inerte sur le lit. Aline ! Vous vous précipitez vers elle et vous cherchez son pouls. A votre grand soulagement, vous le trouvez battant même s'il est un peu faible. Vous humectez ses lèvres et une odeur douceâtre et forte envahit vos narines. Du chloroforme. Elle a été droguée. Vous voyez la jeune femme gémir doucement et elle commence à s'agiter. Vous lui donnez de légères claques sur le visage pour achever de la réveiller. Ses yeux encore somnolents se posent sur vous :

« Carnby ? C'est vous ?

- Doucement, dites-vous d'un ton patient. Vous devez être un peu faible.

- J'ai un de ces mal de tête, gémit la jeune femme, qui se relève précautionneusement. Je ne me suis plus sentie comme ça depuis mes années de fac.

- Aline, que s'est-il passé ? l'interrompez-vous, avec une brutalité que justifie à vos yeux le contexte.

- Ce qu'il s'est passé ? Obed Morton m'a attaqué ! Vous vous rendez compte ? Un homme aussi respecté et célèbre que lui. M'agresser comme un vulgaire voleur !

Aline semble totalement effarée de l'attitude du professeur et vous devez avouer que vous êtes vous-même étonné. Votre intuition quant à la responsabilité de Morton dans la mort de Charlie se trouve en tout cas renforcée.

- Racontez-moi ça en détail, voulez-vous ? dites-vous, tentant de la calmer.

- Eh bien, après votre appel sur le toit, je suis entré dans le manoir par la fenêtre que je vous avais dit avoir aperçu. Je suis tombé sur une vieille femme dans un lit. Le bruit que j'ai fait en rentrant l'a réveillé.

- Une vieille femme ? répétez-vous, surpris.

- Oui. Elle m'a dit être la mère d'Obed Morton. Mais elle m'a semblé un peu... ailleurs. Elle m'a raconté tout un tas de choses étranges et proféré des paroles incompréhensibles. Visiblement, elle craignait qu'Obed ne soit en danger.

- Et ensuite ?

- Eh bien j'ai quitté la chambre. Cette femme me mettait mal à l'aise. Dans le couloir, j'ai surpris un homme. Je n'ai pas bien distingué de qui il s'agissait sur le moment. En me voyant, il a pris la fuite et sans réfléchir je l'ai suivi. J'ai descendu un escalier biscornu et après un ou deux couloirs, je l'ai coincé dans une pièce. Et là, il m'a... attaqué.

- Vous ne voulez pas dire... ?

- Non, non bien sûr. Il m'a pressé de force un chiffon humide sur le visage et tout est devenu noir.

- Et... ?

- C'est tout. Ensuite, c'est le trou noir et je me réveille ici, avoue penaude votre interlocutrice.

- Vous êtes certaine qu'il s'agissait d'Obed Morton ? insistez-vous

- Pour ça oui, j'ai vu assez de photos de lui pour pouvoir l'identifier à coup sûr.

- Très bien. Dans ce cas, il va falloir nous méfier d'Obed Morton tant que nous serons dans les parages.

Vous vous arrêtez un instant puis vous ajoutez d'un ton hésitant :

- Et vous n'avez rien remarqué d'autre ?

- Comme quoi ? dit Aline en vous regardant avec de gros yeux.

- Eh bien, je ne sais pas trop. Quelque chose d'inhabituel.

- Non rien. Pourquoi cette question ? Vous avez vu quelque chose ?

Vous hésitez sur la réponse que vous allez fournir et décidez de garder vos craintes pour vous, du moins pour l'instant. Mieux vaut en rester aux faits. Aussi vous dites :

- Je suis tombé sur un animal mort dans la forêt, un chien. Il avait été éventré par quelque chose.

- Eventré ? répète Aline, avec une grimace de dégoût. Qui a bien pu faire une chose pareille ? Un autre chien ?

- Je n'en sais rien. Mais cela démontre que cette île est dangereuse,. Aussi bien l'extérieur que l'intérieur du manoir.

- Qu'allons-nous faire ? dit d'une voix peu assurée la jeune femme.

- Il faut trouver un moyen de contacter le continent. Il y a de l'électricité dans le manoir donc il doit bien y avoir un téléphone fixe quelque part. Je vais essayer d'en trouver un rapidement.

- Je ?

- Ecoutez Aline, je préfère ne pas prendre de risque avec votre santé. Entre le crash et le chloroforme, vous en avez assez vécu pour aujourd'hui. Et comme je viens de vous le dire, ça peut être dangereux. Attendez-moi ici et...

- Si je vous aidais, cela accélérerait les recherches, relève la jeune femme.

L'argument est désuet mais il vous fait tout de même hésiter. Il est vrai que le manoir semble vaste et qu'une partenaire d'enquête serait la bienvenue. D'autre part, songez-vous tout à coup, Obed Morton dispose probablement des clés de toutes les portes. Aline se sera pas plus en sécurité dans cette pièce qu'ailleurs.

Voyant que vous hésitez, elle enfonce le clou :

- Ne vous inquiétez pas, j'ai retenu la leçon. Je ne prendrai plus de risques.

Après quelques secondes supplémentaires de réflexion, vous cédez :

- Très bien. Il va falloir qu'on se répartisse les pièces à fouiller. Je suggère...

Vous vous interrompez en remarquant qu'Aline a levé les yeux et observe le plafond. Vous suivez son regard et constatez qu'une sorte de trappe est insérée dans les lattes de bois.

- Elle est peut-être ouverte, dit Aline. Faites-moi la courte échelle.

- Je ne sais pas si c'est très prudent, objectez-vous. Il s'agit probablement de combles et dans ce cas, le sol peut être instable.

- On ne le saura que si j'y monte.

Soupirant, vous joignez les deux mains et vous sentez la pression du pied d'Aline.

Quelques secondes plus tard, elle pousse un petit cri de joie :

- Ca s'ouvre !

Vous levez les yeux et voyez les jambes de la jeune femme disparaître dans le plafond. Sa voix étouffée vous parvient :

- A plus tard et bonne chance !

- Soyez prudente ! » criez-vous mais aucune réponse ne vous parvient. Aline est déjà partie. Vous vous asseyez sur le lit et jugez l'énormité de votre décision. Vous venez de laisser une femme sans entraînement et sans arme partir seule à l'aventure dans un manoir inconnu, où rôde un homme qui a peut-être perdu les pédales. Ce qui est fait est fait mais vous commencez déjà à avoir de sérieux remords. Pour ne pas vous laisser abattre, vous décidez de votre prochaine destination. *Le fait d'avoir retrouvé Aline vous permet de gagner trois points de Raison.* Si vous voulez avant tout fouiller cette pièce, rendez-vous au **176**. Si vous voulez tenter d'ouvrir la porte aperçue précédemment, rendez-vous au **185**. Enfin, si vous préférez retourner au rez de chaussée, rendez-vous au **317**.

96

Vous vous apprêtez à prendre la poudre d'escampette lorsqu'Aline pousse un cri affolé. Vous tournez la tête et vous constatez qu'Edenshaw est toujours évanoui sur le sol rocailleux. Il se situe entre Alan et vous et vous voyez le dément s'approcher de lui. Sans réfléchir, vous vous interposez en urgence entre les deux parties.

Merdemerdemerde

Lorsqu'une ombre vous submerge, vous levez les yeux mais pas assez pour empêcher le coup de vous atteindre. D'un mouvement ample, Alan vous plonge son stylet dans le bas-ventre. Vous sentez une douleur inimaginable vous foudroyer et du sang commence à jaillir de la plaie ouverte. *Vous perdez 8 points de Résistance*. Vous bloquez avec l'énergie du désespoir le coup fatal que tente de vous porter Alan. De votre main libre, vous tentez dans le même temps de lui porter un coup de poignard. Mais lui aussi intercepte votre geste et maintient votre bras d'une poigne de fer. Vous tournez l'un autour de l'autre, chacun tentant de toutes ses forces de ne pas céder le premier. Vos yeux plongent alors dans les siens et vous y lisez le mal à l'état pur. Si votre total de *Raison* est inférieur ou égal à 2 *et* que votre total de *Résistance* est inférieur à la moitié de votre total de départ, rendez-vous au **235**. Sinon, rendez-vous au **140**.

97

Le carnet s'avère être un journal intime, celui d'un certain Samuel Gibson, qui s'étend sur plusieurs années. La lecture s'avère assez peu pratique dans l'obscurité ambiante aussi vous feuillotez le calepin et vous vous arrêtez seulement sur les passages qui vous semblent intéressants. Le premier d'entre-eux date du 14 Octobre 1910 :

Encore une journée bien remplie. Ce vieux fort est d'un sinistre absolu mais mon travail est tel que je n'ai pas le temps de penser aux conditions précaires. Ces tablettes sont vraiment incroyables ; cela fait près de six mois que je travaille dessus et je n'ai réussi à traduire que les premiers symboles. Le langage des Abkanis était d'une complexité déconcertante ; certains signes se lisent individuellement, d'autres forment des véritables phrases, un peu à la manière des hiéroglyphes. Il va encore me falloir un temps considérable avant de pouvoir déchiffrer ne serait-ce que la première tablette. Richard Morton semble pourtant très pressé et je ne peux que le comprendre ; nous sommes en train de réviser tous les fondements des civilisations indiennes d'Amérique du Nord.

Vous faites défiler un certain nombre de pages et lisez au hasard un autre passage, daté du 8 Août 1911 :

J'avance encore et toujours, mais Richard Morton ne semble plus s'en contenter. La construction du manoir vient d'être achevée et je m'y suis installé il y a une semaine. Nous ne sommes que

quatre à y vivre, puisque De Certo est venu habiter avec nous. Le seul fait de le croiser dans les couloirs tortueux me fait froid dans le dos. Il a un aspect étrange et un regard toujours à l'affût, comme s'il vous guettait en permanence. Je n'ai jamais compris quel était son rôle exact mais il a une influence grandissante sur Morton, plus forte encore que celle d'Archibald, qui est pourtant son fils. Mais lui a toujours été dans l'ombre de son père et n'ose contester ses décisions. J'ai presque fini de traduire la deuxième tablette ; les légendes Abkanis sont fascinantes et apparemment Shadow Island est au cœur de leur récit, comme je l'avais prévu dès le départ. Mais Richard Morton ne semble pas partager mon appréciation romanesque du texte ; il paraît au contraire croire dur comme fer chaque mot. Etrange pour un homme aussi cultivé.

Vous sautez encore une année et reprenez votre lecture au 13 Juin 1912.

J'approche de la fin de la troisième tablette et mon engagement avec Richard Morton touche donc à son terme. J'avoue que je n'en suis pas mécontent tant son comportement est de plus en plus étrange. Il passe le plus clair de son temps dans les souterrains de l'île, où il a d'ailleurs découvert quatre étranges statuettes de pierre, et dans la chapelle abandonnée sur la lande. Une chapelle ou d'après les ragots, on aurait procédé à des sacrifices humains voilà plus de deux cents ans ! De Certo est le plus souvent sur le continent, se livrant à je ne sais quelles opérations douteuses. Archibald semble aussi malheureux que moi mais comme je l'ai déjà dit il n'aura jamais le cran de dire à son père que vivre sur l'île lui déplait. Ma mère semble s'inquiéter pour moi dans ses lettres ; sans doute cette vague de disparitions qui frappe Boston récemment doit-elle la perturber.

Quelques pages plus loin est collé un article de journal jauni. L'édition est datée du 14 Août 1912 :

Un Jack l'éventreur américain ?

La disparition de Beverly Uris la nuit du 12 Août chiffre maintenant à douze le nombre de jeunes filles portées manquantes depuis le début de l'année à Boston. Rappelons ici que notre journal a été le premier à faire le lien entre toutes ces affaires dès son édition du 23 Mai. Comme pour le célèbre tueur en série londonien, on constate une étrange similitude dans le profil des victimes : toutes jeunes, toutes célibataires et surtout, d'après les informations obtenues par nos investigateurs, toute vierges. Là où Jack l'éventreur choisissait des prostituées, notre homme semble au contraire s'attacher à choisir des jeunes filles encore pures. Mais si les motivations de Jack étaient connues, celles du «Tueur des Brumes» comme on le surnomme de plus en plus couramment restent mystérieuses. «Tueur» car il apparaît toutefois certain que si les cadavres n'ont jamais été retrouvés, ces pauvres femmes sont sans aucun doute mortes. Reste à savoir pourquoi il les enlève et à quels tourments il les soumet ensuite. Dans tous les cas, la peur plane sur la ville et on ne rencontre plus guère de jeunes filles dans les rues après la nuit tombée. Qui sera la prochaine victime ?

Juste en dessous il y a un passage à l'écriture plus agitée, daté du 16 Août 1912 :

Un doute affreux m'envahit. J'ai regardé les dates de disparition des douze jeunes femmes enlevées à Boston. Elles correspondent toutes sans exception aux déplacements de De Certo dans la ville. Cela peut évidemment être une coïncidence mais le doute me ronge, et la peur n'est pas loin. Que font Richard Morton et De Certo dans cette église toutes les nuits, cette église où l'on a pratiqué le sacrifice humain ? Je dois en avoir le cœur net ! La nuit prochaine, je les suivrai discrètement.

Vous tournez la page et vous arrivez au dernier feuillet du carnet. L'écriture est maintenant franchement tremblante :

Tout était donc vrai, tout ! Mes soupçons, mes craintes, mes doutes... Seigneur ! Quelle horreur que celle de ma vision de la nuit dernière ! Les hurlements de la pauvre fille sur l'autel alors que Richard Morton lui enfonçait une dague dans le cœur, sous l'œil démoniaque de De Certo. Je suis retourné au manoir et je n'ose plus sortir de ma chambre. S'il croise mon regard, il saura, il saura forcément ! Je dois fuir, quitter cette île, mais comment ? Dieu tout puissant, venez-moi en aide ! Je ne crains plus l'enfer, j'y suis déjà !

Le journal s'arrête là. Ce sont les derniers mots que Samuel Gibson a eu l'occasion d'y noircir. Combien de temps est-il resté en vie après avoir refermé son stylo ? Combien de temps avant qu'il ne soit enfermé dans ce sinistre caveau pour y mourir, seul et oublié de tous ? Cette lecture a achevé de vous renseigner sur la famille Morton. Vous jetez un dernier coup d'œil horrifié au squelette puis vous quittez la crypte. *Votre total de Raison diminue d'un point.* Vous en avez assez vu de ce caveau et vous décidez de reprendre au plus vite votre exploration du cimetière. Rendez-vous au **116**.

98

Après douze marches, l'escalier fait un coude vers la droite. Douze marches supplémentaires et vous arrivez devant une porte. Vous tournez la poignée et vous débouchez dans un couloir dont le plafonnier, remarquez-vous aussitôt, est allumé. Presque simultanément, le bruit caractéristique d'un battant qui se ferme vous parvient à votre gauche. Vous tournez rapidement la tête pour voir une porte achever de se refermer. Vous courez vers elle mais lorsque vous arrivez devant l'issue close, vous entendez une clé tourner dans la serrure. Vous saisissez malgré tout la poignée qui refuse de céder. Vous vous collez alors à l'embrasure et vous criez :

« Qui est là ?

Personne ne répond mais vous entendez distinctement une respiration rauque et

irrégulière de l'autre côté de la porte. Vous répétez :

- Qui est là bon dieu ? »

Vous entendez alors des pas lourds, dont le bruit va decrescendo, jusqu'à s'évanouir au bout de quelques secondes. L'inconnu, quel qu'il soit, est parti. Vous jetez alors un coup d'œil autour de vous. Le couloir se termine en cul-de-sac juste après la porte. De l'autre côté, à votre droite donc, il bifurque après une dizaine de mètres vers la gauche. Vous distinguez deux portes dans le mur de droite, le même où se trouve la porte par laquelle vous êtes arrivé. Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au **25**. Si vous avancez dans le couloir, rendez-vous au **128**.

99

Vous tapez les deux chiffres du code inscrit au dos de la photo mais rien ne se passe. Surpris, vous réitérez votre tentative, sans plus de succès. Après un troisième essai tout aussi vain, vous devez vous rendre à l'évidence ; vous ne détenez visiblement pas la bonne combinaison. *Vous perdez un point de Chance*. Passablement déçu, vous vous écartez de la console et choisissez entre les deux directions qui s'offrent à vous. Si vous voulez emprunter l'escalier menant au niveau supérieur, rendez-vous au **131**. Si vous préférez redescendre au rez-de-chaussée, rendez-vous au **319**.

100

La porte est verrouillée mais la clé s'avère se trouver dans la serrure. Vous la faites tourner et vous pénétrez dans une pièce qui vous est familière. Vous vous trouvez sur la mezzanine, qui surplombe le grand hall. N'ayant pas envie d'y retourner pour l'instant, vous refermez la porte et vous faites un autre choix. Si vous voulez maintenant examiner la porte qui se trouvait juste avant le coude, rendez-vous au **25**. Si vous préférez continuer tout droit dans le couloir, rendez-vous au **264**. Si vous préférez tourner à gauche, rendez-vous au **111**.

101

Vous laissez derrière vous la chambre et sa poussière et vous remontez rapidement le couloir. En passant près d'une fenêtre vous jetez un coup d'œil au dehors pour voir qu'il pleut toujours à torrents. Après un virage à gauche, vous retrouvez le croisement de toute à l'heure et cette fois-ci, vous décidez d'emprunter l'autre partie du couloir. Rendez-vous au **111**.

102

Vous faites jaillir votre révolver de votre poche et vous vous approchez du pavillon. Aucun bruit ne vient troubler le silence, hormis ceux de vos pas et de votre respiration haletante. Pour la première fois, l'intensité du silence régnant sur l'île vous apparaît dans toute son irrationalité. Pas de bruits d'animaux, que ce soit cris d'oiseaux, couinement de rats ou bourdonnement d'insectes. Une telle absence de vie n'est pas seulement étrange, elle est impossible. Comme si toute la faune de la forêt avait disparue ou qu'elle se taisait, dans la crainte de quelque chose. Vos mains sont moites lorsque vous gravissez les quelques marches permettant d'accéder à la mesure. Votre torche éclaire l'intérieur de la pièce. Vous reconnaissez les vieilleries encombrant les lieux, les planches moisies et les outils rouillés. Puis vous éclairez le mur du fond et vous sentez alors la panique prendre le dessus sur la raison. Le pavillon est vide. L'homme que vous avez vu, qui vous a *parlé*, il n'y a pas plus de deux minutes, a disparu corps et bien. Votre subconscient vous souffle qu'il n'existe aucune issue exceptée celle que vous avez emprunté pour quitter la pièce et que vous n'avez pas détourné les yeux de cette issue depuis le double coup de feu. Vous tâchez de trouver une explication logique mais cela accentue encore votre terreur quand vous constatez qu'il n'y en a aucune. Si personne n'est sorti du pavillon après les coups de feu, il ne peut s'agir que d'un suicide. Mais dans ce cas, *où est le corps ? Votre total de Raison baisse de deux points*. Un violent coup de tonnerre à l'extérieur vous fait sursauter ; mieux vaut atteindre le manoir avant que l'orage ne se déclenche. Rendez-vous au **115**.

103

Vous allumez votre torche afin de bénéficier d'un minimum de visibilité. Le boyau dans lequel vous avez été pénétré a visiblement été creusé par la main de l'homme, en témoignent la grossièreté des parois et les coups de pioches et de pelles encore visibles. Vous le suivez sur quelques dizaines de mètres avant de parvenir à une sorte d'intersection.

« On va où maintenant ? » demande Aline qui ne semble pas très rassurée.

Bonne question. Rien ne différencie le boyau en face de vous de celui à votre droite. Choisissez lequel vous souhaitez emprunter. Si c'est celui en face de vous, rendez-vous au **337**. Si c'est celui à votre droite, rendez-vous au **275**.

104

La porte s'ouvre sans trop de résistance, dévoilant un petit vestibule. Il y règne une ambiance froide, accentuée par les murs de pierre grossièrement taillés et l'absence de meubles. Hormis celle par laquelle vous êtes entré, trois portes permettent de quitter les lieux. Aucune indication ne permet de déterminer si une est plus tentante qu'une autre

aussi vous devez vous en remettre au hasard. Si vous ouvrez la porte de gauche, rendez-vous au **361**. Si vous optez pour la porte de droite, rendez-vous au **12**. Enfin si vous choisissez celle en face de vous, rendez-vous au **288**. Si vous préférez retourner sans plus attendre dans la cour, rendez-vous au **56**.

105

Vous vous approchez de la table de dissection et vous voyez qu'Aline bouge faiblement. L'effet de la drogue est en train de se dissiper. Vous lui donnez de légères claques sur le visage pour achever de la réveiller. Ses yeux encore somnolents se posent sur vous :

« Carnby ? C'est vous ?

- Doucement, dites-vous d'un ton patient. Vous devez être un peu faible.

- J'ai un de ces mal de tête gémit la jeune femme. Je ne me suis plus sentie comme ça depuis mes années de fac.

Elle jette un coup d'œil sur le décor qui l'entoure et dit :

- Mais... où sommes-nous ? Pourquoi fait-il si noir ?

- Vous ne savez pas comment vous êtes arrivée ici ? demandez-vous, bien que vous connaissiez pertinemment la réponse.

- Non, pas du tout. La dernière chose que je me rappelle c'est Obed Morton me pressant un mouchoir sur la bouche dans le manoir. Vous vous rendez compte ? Il m'a attaqué sans ménagement, un homme aussi réputé et influent ! Je ...

- Aline, si vous me racontiez tout depuis le début ? l'interrompez-vous d'un ton pressant.

- Eh bien, après votre appel sur le toit, je suis entré dans le manoir par la fenêtre que je vous avais dit avoir aperçu. Je suis tombé sur une vieille femme dans un lit. Le bruit que j'ai fait en rentrant l'a réveillé.

- Une vieille femme ? répétez-vous, surpris.

- Oui. Elle m'a dit être la mère d'Obed Morton. Mais elle m'a semblé un peu... ailleurs. Elle m'a raconté tout un tas de choses étranges et proféré des paroles incompréhensibles. Visiblement, elle craignait qu'Obed ne soit en danger.

- Et ensuite ?

- Eh bien j'ai quitté la chambre. Cette femme me mettait mal à l'aise. Dans le couloir, j'ai surpris un homme. Je n'ai pas bien distingué de qui il s'agissait sur le moment. En me voyant, il a pris la fuite et sans réfléchir je l'ai suivi. J'ai descendu un escalier biscornu et après un ou deux couloirs, je l'ai coincé dans une pièce. Et là, il m'a... attaqué.

- Vous ne voulez pas dire... ?

- Non, non bien sûr. Il m'a pressé de force un chiffon humide sur le visage et tout est devenu noir.

- Et... ?

- C'est tout. Ensuite, c'est le trou noir. Je me suis vaguement réveillé dans une chambre

puis à nouveau rien... et je me retrouve ici, achève-elle.

Vous hochez la tête et la mettez au courant des choses qu'elle a manqué de part son sommeil forcé. Lorsque vous avez terminé, son visage est blanc comme un linge.

- Et que va-on faire maintenant ?

- Il faut qu'on retrouve Alan. Ce n'est plus une question de téléphone maintenant. Ce type doit payer. »

Aline acquiesce et vous vous dirigez ensemble vers l'issue du laboratoire. *Votre total de Raison augmente de trois points pour avoir retrouvé Aline saine et sauve.* Avant de quitter les lieux, vous procédez à une fouille rapide du laboratoire. Vous ne découvrez rien d'intéressant hormis une petite statuette de pierre posée sur une des tables, qui représente une tête d'aigle taillée de profil. Choisissez si vous la saisissez ou non avant de vous enfoncer dans l'embrasement. Rendez-vous au **337**.

106

Vous tâchez d'assurer vos prises mais le bois est pourri et l'orage n'a rien arrangé. Vous parvenez néanmoins sans trop d'encombre en haut mais au moment de passer les jambes de l'autre côté, vous sentez vos doigts glisser. Vous tentez de rattraper le coup mais peine perdue. La chute est inévitable. *Faites un test d'Habilité difficile (-1)*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **366**. Si vous échouez, rendez-vous au **21**.

107

Vous essayez de dégager le pilote, encore et encore. Mais la fatigue se mêle au découragement et à la panique, qui croît en même temps que le niveau de l'eau. Lorsque celle-ci vous arrive au cou, une alarme intérieure se met à hurler de vous dégager tant qu'il est encore temps. Mais il est justement trop tard pour vous. Dans un ultime bruit de tôle froissée, l'avion s'enfonce dans le marais, et vous vous retrouvez entièrement submergé. A travers l'eau boueuse, vous voyez vaguement le pilote se débattre sauvagement sur son siège, brûlant ses dernières forces. Vous vous détournez de ce terrifiant spectacle et nagez avec l'énergie du désespoir vers la sortie mais vous ne l'atteindrez jamais. Bientôt, vous cherchez un air que vous ne pouvez plus trouver, tout devient rouge devant vos yeux puis il n'y a plus que le néant. Votre corps reposera dans les profondeurs du marécage à tout jamais...

108

Vous brandissez d'une main moite votre poignard et regardez Alan approcher tel une panthère affamée. Un rictus sauvage déforme ses traits et un filet de sang coule de sa bouche grande ouverte. Vous le laissez s'avancer jusqu'à moins d'un mètre de vous, jusqu'à ce que vous puissiez sentir son haleine fétide. Vous voyez alors son bras se

détendre et le stylet fuse vers votre cœur. De votre main libre, vous le bloquez et de votre autre main vous tentez à votre tour de lui porter un coup de poignard. Mais lui aussi intercepte de justesse votre geste et maintient votre bras d'une poigne de fer. Vous tournez l'un autour de l'autre, chacun tentant de ne pas céder le premier. Vos yeux plongent alors dans les siens et vous y lisez le mal à l'état pur. Si votre total de *Raison* est inférieur ou égal à 2 *et* que votre total de *Résistance* est inférieur à la moitié de votre total de départ, rendez-vous au 235. Sinon, rendez-vous au 140.

109

Vous jaillissez de l'ombre, Aline sur vos talons. Obed pousse un cri de surprise mais Alan fait preuve d'un sang-froid de serpent. Il braque son revolver sur vous avant que vous n'ayez eu le temps d'en faire de même avec le votre. D'une voix coupante comme un rasoir, il ordonne :

« Lâchez votre arme et poussez-là vers moi

Vous n'avez d'autre choix que d'obéir et votre revolver de toute façon inutile fait un bruit sourd en touchant le sol rocailleux. Alan le fait valdinguer d'un coup de pied et il se perd dans les ténèbres. Il ajoute :

- Et que votre charmante amie s'approche.

Vous jetez un coup d'œil désespéré vers Aline, qui obtempère, une lueur de défi dans les yeux masquant sans doute une peur profonde. Lorsqu'elle parvient à portée d'Alan, ce dernier l'enserme brutalement contre lui et plaque le canon de son arme sur sa tête. Vous avancez par réflexe d'un pas mais Alan vous interrompt :

- Je ne ferai pas ça à votre place.

Vous vous immobilisez, vous sentant impuissant comme rarement vous l'avez été dans votre existence. La folie enflamme les yeux d'Alan et cela ne fait plus aucun doute qu'il va tuer Aline, puis vous par la même occasion. Il savoure pour le moment sa position et vous dit sur un ton de confiance :

- Si vous saviez ce que j'ai dû endurer pour qu'arrive cet instant. D'abord ce dénommé Fiske, qui est venu du continent, contacté par mon stupide frère pour venir authentifier les tablettes Abkanis. Je lui ai réglé son compte, en maquillant le crime en accident et j'ai jeté le corps à la mer pour détourner les soupçons. Tout le monde n'y a vu que du feu.

Vous sentez votre sang bouillonner dans vos veines sous l'influence de la colère.

- J'ai cru m'être débarrassé de ces problèmes mais vous êtes arrivé, vous et votre charmante amie. Du coup, j'ai changé mon fusil d'épaule. J'avais songé à... quelqu'un d'autre pour le sacrifice mais une jeune femme, c'est encore mieux. Mes *cobayes* étaient trop endommagés pour ça.

Vous voyez les yeux d'Alan s'agrandir et il proclame d'une voix triomphale :

- Et maintenant assez parlé ! Place au sacrifice ! »

Vous avez réfléchi à toute vitesse pendant la minute qui vient de passer, cherchant

désespérément une solution pour vous extirper de cette situation. Si vous voulez bondir sur Alan pour tenter de le désarmer, rendez-vous au **11**. Si vous suppliez Obed de vous aider, rendez-vous au **170**. Enfin, si vous ne faites rien du tout, rendez-vous au **287**.

110

Vous ne reconnaissez qu'un seul des trois protagonistes, à savoir Edenshaw de part sa stature imposante. Il vous suffit toutefois de percevoir quelques mots pour deviner que la personne qui se dispute avec lui ne peut être qu'Alan. La troisième, qui se tient en retrait, doit donc logiquement être Obed. Les trois hommes vous tournent le dos et font face à une porte incrustée dans la paroi. Une porte de pierre toute simple, de la taille d'un homme et sans aucun ornement particulier. Mais curieusement cette épuration extrême vous impressionne, surtout en comparaison avec les deux statues immenses qui encadrent l'embrasure et les fresques qui recouvrent les parois de la grotte. Vous demeurez immobile et vous vous concentrez sur leur conversation :

« Je t'en prie Alan, est en train de dire Edenshaw, d'un ton quasiment suppliant. Pense aux conséquences que cela aura.

- Vieux fou, dit Alan en éclatant de rire, vieux fou ! Il est trop tard pour que je renonce ! Toute ma vie j'ai été muselé, limité par des gens comme toi ou mon père ! Si tu ne veux pas le rejoindre, écarte-toi de mon chemin.

- Non Alan. Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour t'empêcher de nuire. J'ai été faible autrefois mais aujourd'hui je ferai l'impossible.

- L'impossible ? Il porte bien son nom en effet. Ne te mets pas en travers de ma route ! »

Le vieil indien esquisse un geste mais Alan le prend de vitesse. Il le frappe d'un coup sec de la main qui tient son revolver, et la crosse heurte le visage ridé dans un craquement fort. Edenshaw vacille puis s'écroule de tout son long sur le sol. Vous entendez Obed pousser un cri étouffé. Vous examinez silencieusement votre revolver mais vous constatez avec horreur qu'il est enrayé. Impossible de l'utiliser désormais ! Il va falloir jouer serré. Si vous intervenez dès maintenant, rendez-vous au **121**. Si vous jugez plus prudent d'attendre, rendez-vous au **66**.

111

Devant vous, le couloir se termine une dizaine de mètres plus loin sur une porte. Juste à droite de celle-ci, distante d'environ deux mètres, vous distinguez une seconde porte. Vous vous approchez d'un pas prudent, restant vigilant. Une fois de plus, la seule question est de savoir quelle porte vous souhaitez ouvrir. Si c'est celle en face de vous, rendez-vous au **197**. Si c'est celle de droite, en partant du mur du fond, rendez-vous au **204**.

112

Si vous avez rencontré Aline depuis votre entrée dans le manoir, rendez-vous au **172**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **331**.

113

La lumière éclaire l'alcôve, révélant un cul-de-sac. Vous songez un instant à chercher un passage secret avant de laisser filer un rire nerveux. Décidément, vous avez vu trop de films d'horreur. Vous détournez le regard lorsque, du coin de l'œil, vous voyez quelque chose bouger au fond de l'alcôve. Vous rebraquez votre lampe à la vitesse de l'éclair. L'alcôve est toujours aussi vide. Pour autant, vous sentez de la sueur dégouliner de votre front. Vous auriez juré avoir vu un mouvement, au plus profond des ténèbres. Quelque chose que la lumière de votre torche aurait instantanément fait disparaître. Quelque chose que vous n'avez pas vraiment vu, juste... senti. Une présence à la fois intangible et bien réelle. *Votre total de Raison baisse d'un point.* Vous vous écarterez de l'alcôve sans plus traîner, terrifié à l'idée de voir se reproduire le phénomène. Si vous voulez ouvrir la porte à gauche de l'escalier, rendez-vous au **344**. Si vous voulez ouvrir celle après les marches, rendez-vous au **208**. Si vous choisissez de gravir l'escalier, rendez-vous au **98**.

114

La porte est fermée mais par chance la clé se trouve dans la serrure. Vous tournez la poignée et vous débouchez dans un petit vestibule, aux murs garnis d'ornements de chêne. Il est desservi par deux portes, en plus de celle que vous venez d'emprunter. Si vous voulez ouvrir celle à votre droite, rendez-vous au **15**. Si vous choisissez plutôt celle en face de vous, rendez-vous au **40**.

115

Vous laissez le plus rapidement possible la mesure de pierre disparaître dans la brume et vous vous enfoncez plus loin encore dans la forêt. Suite à la scène dont vous avez été le témoin, vous êtes en permanence sur le qui-vive, guettant le moindre bruit suspect. Bientôt des barrières de bois pourri encadrent le sentier, signe que vous approchez de la partie habitée de l'île. Effectivement, après une ou deux minutes de marche supplémentaire, vous voyez une porte jaillir de la brume, perçant un muret de pierre à moitié en ruines. Visiblement, l'entretien de son domaine n'est pas le souci premier d'Obéd Morton. Vous vous approchez de la porte, vous tournez la poignée, et une grimace de désappointement s'affiche sur votre visage. La porte est verrouillée ou du

moins bloquée. Vous forcez un peu plus et vous sentez le battant céder un peu de terrain, dans un grincement de fer rouillée. Après quelques efforts supplémentaires, la porte cède et s'ouvre en protestant bruyamment, raclant le sol humide. *Vous perdez un point de Résistance pour l'effort consenti.* Par delà l'entrebâillement, le sentier fait place à une allée de pierre brute, encadrée par deux murs d'environ deux mètres de hauteur. Vous avancez d'un pas rapide, votre torche vous évitant de trébucher sur les pavés inégaux. Après quelques dizaines de mètres, le tunnel à ciel ouvert débouche sur un croisement. Devant vous, l'allée se poursuit, aboutissant un peu plus loin sur un vaste escalier de pierre. A votre gauche, une grille de fer barre l'entrée d'un nouveau tunnel.

Si vous voulez suivre l'allée, rendez-vous au **134**.

Si vous préférez tenter d'ouvrir la grille, rendez-vous au **29**.

116

Vous dépassez le grand caveau et vous vous continuez votre progression. Bientôt, vous apercevez une nouvelle grille, dans le mur d'enceinte opposé à celui par lequel vous êtes arrivé. Juste avant celle-ci, vous observez que le sol a été remué récemment autour de plusieurs stèles. Si vous voulez examiner cela de plus près, rendez-vous au **328**. Si vous voulez quitter sans plus attendre le cimetière, rendez-vous au **189**.

117

Après quelques méandres supplémentaires, vous voyez apparaître devant vous une nouvelle arche délabrée, quasiment identique à celle que vous avez franchie il y a quelques minutes. Comme vous l'espériez, le sol se raffermi à nouveau sous vos pieds sitôt que vous l'avez passée ; vous êtes enfin sorti de ce marais putride. Vous avancez de quelques pas, soulagé de pouvoir à nouveau marcher normalement et de ne plus respirer l'odeur nauséabonde de la boue. Vous ne vous en étiez pas rendu compte jusqu'à maintenant mais vous constatez que vous avez pris un peu de hauteur, une dizaine de mètres de dénivelé environ. Cela vous permet de distinguer le toit d'une église, un peu plus loin sur la lande. On dirait bien que vous touchez au but. Vous avancez jusqu'aux portes de l'édifice, dans un silence toujours aussi surprenant, maintenant que la pluie s'est complètement arrêtée. A une vingtaine de mètres, un petit pont de bois enjambe un fossé sur votre gauche et précède un autre sentier. Vous notez l'information dans un coin de votre tête mais vous vous concentrez sur votre objectif, à savoir l'église. Elle est d'une taille modeste et d'apparence simple. Les murs blancs sont usés par le temps et la porte semble fortement vermoulue. Vous hésitez quelque peu entre une entrée en force ou plus discrète, Morton se trouvant peut-être à l'intérieur. Surgir brutalement pourrait l'avertir de votre présence. Mais d'un autre côté, chaque seconde perdue à ouvrir discrètement la porte pourrait s'avérer cruciale. Vous

réfléchissez à la hâte durant une poignée de secondes puis vous prenez votre décision. Si vous employez la manière forte, rendez-vous au **125**. Si vous préférez agir subtilement, rendez-vous au **311**.

118

Ces sculptures de pierre ne vous sont pas inconnues et vous voyez qu'Aline semble également tiquer en les voyants. Vous sortez de vos poches le ou les objets que vous avez découverts et vous observez du coin de l'œil Aline en faire de même. Combien de statuettes avez-vous en votre possession ? Si vous en détenez une seule, rendez-vous au **384**. Si vous en avez entre deux et quatre, rendez-vous au **292**. Enfin, si vous en possédez cinq, rendez-vous au **238**.

119

Vous réfléchissez pendant quelques minutes puis soudain votre regard accroche quelque chose, gisant par terre dans un des restes de cave. Il s'agit d'une masse, certes un peu fatiguée mais toujours fonctionnelle. Vous vous en saisissez et revenez près du mur. Le premier coup que vous portez laisse s'échapper un nuage de poussière et quelques briques tremblent violemment. Le deuxième en fait tomber quelques unes et vous sentez la confiance vous envahir. Vous passez plus d'un quart d'heure à l'ouvrage pour dégager un passage suffisamment large pour pouvoir vous y faufiler. *Ces efforts exténuants vous coûtent par ailleurs deux points de Résistance*. Vous lâchez la masse et après avoir essuyé la sueur perlant à votre front, vous vous engagez dans le trou noir. Rendez-vous au **161**.

120

Vous repensez alors soudainement au talkie que vous aviez récupéré. Vous le sortez maladroitement de votre poche et vous le tendez en direction de la jeune femme :

- Et j'ai récupéré votre talkie. Comme ça, on pourra rester en contact.

Aline se saisit du téléphone avec un regard de gratitude. Puis elle dit :

- Bon... et vous prenez quelle route ? »

C'est à vous de prendre cette décision. Si vous choisissez la route menant à la chapelle, rendez-vous au **233**. Si vous optez pour le fort, rendez-vous au **190**.

En outre, notez qu'à partir de maintenant, vous avez la possibilité d'utiliser votre Talkie pour contacter Aline. Mais vous ne pourrez évidemment y avoir recours que dans des circonstances particulières, qui seront signalées par un numéro de paragraphe souligné. Pour ce faire, ôtez 20 du paragraphe auquel vous vous trouverez alors et rendez-vous au paragraphe ainsi obtenu. Aucune mention de cette possibilité ne vous sera plus faite donc gardez-là bien à l'esprit.

Vous jaillissez de l'ombre et vous ruez en direction des deux hommes. Obed pousse un cri de surprise mais Alan fait preuve d'un sang-froid de serpent. Il braque son revolver sur vous avant que vous n'ayez eu le temps d'en faire de même avec le votre. D'une voix coupante comme un rasoir, il ordonne :

« Lâchez votre arme et poussez-là vers moi

Vous n'avez d'autre choix que d'obéir et votre revolver de toute façon inutile fait un bruit sourd en touchant le sol rocailleux. Alan le fait valdinguer d'un coup de pied et il se perd dans les ténèbres. Il ajoute :

- Maintenant approchez.

Vous n'avez pas d'autre option que de vous exécuter. Alan vous agrippe alors et vous enserre le cou de son bras gauche, vous serrant avec violence contre lui. Vous vous débattez avec violence mais il braque le canon de son revolver sur votre crâne et dit d'un ton doux :

- Je ne ferai pas ça à votre place.

Vous vous immobilisez, vous sentant impuissant comme rarement vous l'avez été dans votre existence. La folie enflamme les yeux d'Alan et cela ne fait maintenant plus aucun doute qu'il va vous tuer. Il savoure pour le moment sa position et vous dit sur un ton de confiance :

- Si vous saviez ce que j'ai dû endurer pour qu'arrive cet instant. D'abord ce dénommé Fiske, qui est venu du continent, contacté par mon stupide frère pour venir authentifier les tablettes Abkanis. Je lui ai réglé son compte, en maquillant le crime en accident et j'ai jeté son corps à la mer pour détourner les soupçons. Tout le monde n'y a vu que du feu.

Vous sentez votre sang bouillonner dans vos veines sous l'influence de la colère.

- J'ai cru m'être débarrassé de mes problèmes mais vous êtes arrivé, vous et votre amie. Du coup, j'ai changé mon fusil d'épaule. J'avais songé à... quelqu'un d'autre pour le sacrifice mais vous, c'est encore mieux. Mes *cobayes* étaient trop endommagés pour ça. Quant à votre amie... dommage.

Vous sentez une rage insoutenable vous envahir à ces mots et vos mains se mettent à trembler convulsivement. Vous voyez alors les yeux d'Alan s'agrandir tandis qu'il ordonne à son frère :

- Dès que j'aurai prononcé la formule, ouvrez la Porte. Sinon, gare à toi.

Tout en collant toujours son revolver sur votre front et d'une voix vibrante sous l'effet de l'excitation, il s'exclame :

- Et maintenant que ma destinée s'accomplisse ! Que la Porte s'ouvre ! Olar Hebkati Anous Herio Bon'aza Termas Gour'o Helier Zair Hecatonchires !

Obed fait alors pivoter la porte, révélant un refuge d'obscurité éternelle. Alan proclame d'une voix triomphale :

- Et maintenant place au sacrifice ! »

Vous avez réfléchi à toute vitesse pendant la minute qui vient de passer, cherchant désespérément une solution pour vous extirper de cette situation. Si possédez un poignard Abkanis, rendez-vous au **175**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **201**.

122

Cette partie des oubliettes semble encore plus tomber en ruine que les autres. Vous passez quelques minutes à farfouiller malgré tout mais vous abandonnez vite en constatant l'inutilité de la tâche. *Vous perdez un point de Chance*. Vous avez à présent le choix entre inspecter la zone sud c'est à dire près de l'escalier (rendez-vous au **322**), la zone nord (rendez-vous au **30**) et la zone ouest (rendez-vous au **160**).

123

La porte est fermée mais la clé se trouve dans la serrure. Vous la tournez rapidement et vous ouvrez la porte. Un décor familier vous attend derrière, celui du hall. Vous voilà revenu à la case départ. Vous décidez de retourner dans le couloir où vous aviez croisé Edenshaw. Cette fois-ci vous choisissez d'explorer la partie gauche du corridor. Vous franchissez le coude que fait le couloir vers la droite. Quelques mètres devant vous, deux portes dans le mur de gauche encadrent un escalier. Le couloir s'achève un peu plus loin sur une alcôve obscure. Le mur de droite est lui aussi percé d'alcôves où vous distinguez des statues, des tableaux de maître ou des chaises luxueuses. Mais votre regard est surtout attiré par la trace brunâtre qui souille le tapis vert clair devant la première porte. Vous vous penchez pour mieux l'examiner et vous constatez que votre impression se confirme. Du sang séché... Visiblement, il a coulé voilà déjà un certain temps. Vous relevez la tête mais vous ne remarquez aucune autre trace. Vous tentez de percer les ténèbres de l'alcôve mais vous êtes trop loin pour que votre torche en soit capable. Rapidement, vous décidez de ce que vous allez faire.

Si vous voulez ouvrir la première porte à votre gauche, rendez-vous au **344**.

Si vous voulez emprunter la deuxième porte après l'escalier, rendez-vous au **208**.

Si vous choisissez de gravir ce même escalier, rendez-vous au **98**.

Enfin, si vous voulez voir ce que peut bien dissimuler l'alcôve, rendez-vous au **113**.

124

Vous inspectez plusieurs restes de pièces, dégageant des tonnes vous semble-il de bois pourri et de vieilleries. Au final, vous vous retrouvez avec les mains recouvertes de poussière et surtout désespérément vides. *Vous perdez un point de Chance*. Vous vous apprêtez à repartir vers un autre secteur lorsque vous sentez votre pied se poser sur un sol plus léger. Vous n'avez pas le temps de comprendre que vous vous tenez sur un reste de plancher que dans un craquement sec il cède brusquement. Vous ne sentez alors

plus que le vide sous vos pieds et vous tentez désespérément de vous raccrocher à quelque chose. *Testez votre habileté et votre résistance.* Si vous réussissez les deux tests, rendez-vous au **326**. Si vous ratez un des deux ou les deux, rendez-vous au **258**.

125

Vous n'avez plus de temps à perdre et vous optez donc pour la manière forte. Vous faites céder la porte au prix d'efforts intenses, le tout dans un crissement strident. *Vous perdez un point de Résistance.* Pour l'effet de surprise, c'est maintenant raté. Vous dégainez votre arme et, retenant votre souffle, vous faites irruption dans la chapelle. Rendez-vous au **184**.

126

Vous étouffez un hoquet à la vue du spectacle à présent révélé. Il y a un cadavre sous le drap. Un cadavre nu et visiblement atrocement mutilé. Son corps est recouvert d'entailles et de rougeurs, et du sang coagulé a giclé un peu partout. Mais c'est son visage, tourné dans votre direction, qui est le plus effrayant : il est déformé par une grimace horrible, que la rigidité cadavérique a permis de conserver intacte. Sa bouche est grande ouverte, dans un hurlement silencieux et éternel qu'il semble vous adresser. *Votre total de Raison diminue de deux points.* Cette vision d'épouvante vous fait oublier les bruits de pas et une voix résonne soudain dans l'espace clos :

« Alors, ça vous plaît ?

Les mâchoires crispées par la colère, vous levez les yeux et dévisagez d'un regard rempli de haine le nouvel arrivant. Mais la fureur est instantanément étouffée par la peur lorsque vous réalisez qu'il braque un revolver sur vous. Vous êtes fait comme un rat. Vous soutenez alors son regard aiguisé, aussi tranchant qu'une rapière, pendant quelques secondes puis vous détournez les yeux, étudiant brièvement le reste du visage. Un épais collier de barbe ressort d'une figure blanchâtre et maigre. A vrai dire, l'homme a une apparence très peu rassurante. Il est vêtu d'une blouse de laboratoire recouverte de tâches couleur rouille. Mais vous êtes hélas certain que leur origine est beaucoup plus sinistre. Vous voyez alors l'homme esquisser un sourire calculateur et écarter ses minces lèvres :

- Comment trouvez-vous mon cobaye ? Intéressant n'est-ce pas ?

L'homme s'exprime d'une voix douce, avec des variations plus graves par moment. Il n'a visiblement pas l'air surpris de vous voir et semble totalement déconnecté de la réalité. Vous savez d'expérience qu'il ne faut pas brusquer les fous aussi vous dissimulez votre colère et demandez d'une voix égale :

- Vous êtes Alan Morton n'est-ce pas ?

- Pourquoi le demander si vous le savez déjà ?

Vous avancez d'un pas, un rictus déformant votre visage mais il agite son arme :

- N'oubliez pas que c'est moi qui braque une arme sur vous. Alors restez tranquille.

- Qu'est-ce que c'est que cet endroit ? Que faites-vous ici, avec tous ces malheureux ?

- Je ne leur ai rien fait du tout. Je les ai *guéris*. Je leur ai offert une nouvelle vie, où la peur, le doute, la confusion n'existent plus. Je les ai *préparés* pour qu'ils puissent renaître. Vous comprenez ? Non, vous n'en êtes pas capable, je le lis dans vos yeux. Mais très bientôt, vous comprendrez. Quand cette nuit s'achèvera et que mon œuvre sera enfin achevée.

- Votre œuvre ? Quelle œuvre ?

Le sourire dément d'Alan s'accroît, révélant ses dents jaunes :

- Cette nuit est *la* nuit. Je vais ouvrir la Porte et l'Ombre prendra la place de la Lumière et submergera le monde. Seuls ceux qui auront déjà vaincu leur lumière intérieure survivront ! Vous comprenez ? J'ai purifié mon corps, je suis prêt à recevoir le changement en moi !

- Qu'est-ce que c'est que ce délire ? vous exclamez-vous. Vous avez perdu l'esprit !

- Au contraire, je suis le seul qui le gardera, répond-il d'un ton dédaigneux. Et maintenant je vais accomplir mon destin. Adieu. »

Vous voyez alors Morton crisper son index sur la gâchette, une lueur démente dans les yeux. Dans une tentative désespérée pour éviter la balle, vous plongez derrière la table de dissection, tandis que le coup de feu résonne dans la pièce souterraine. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **374**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **180**.

127

Si vous avez retrouvé Aline dans le manoir et que vous avez emprunté la route du fort, rendez-vous au **299**.

Si vous avez retrouvé Aline dans le manoir mais que vous avez emprunté la route de l'église (même si vous avez ensuite rejoint le fort), rendez-vous au **118**.

Enfin si vous avez retrouvé Aline dans le laboratoire d'Alan, rendez-vous au **94**.

128

Vous franchissez le coude, pour constater que le couloir se prolonge sur une bonne quinzaine de mètres supplémentaires. Dans le mur de droite, vous distinguez une double-porte. Plus loin, une deuxième porte est encastrée dans le mur de gauche, juste avant que le couloir ne se divise en deux, une partie poursuivant tout droit et l'autre bifurquant à gauche. Si vous voulez emprunter le corridor de gauche, rendez-vous au **111**. Si vous préférez suivre le couloir devant vous, rendez-vous au **264**. Si vous voulez

ouvrir la double-porte, rendez-vous au 100. Si vous choisissez plutôt l'autre porte, rendez-vous au 55.

129

Vous n'attendez pas plus longtemps de voir ce que l'homme va faire. Vous jaillissez de votre cachette revolver en main et vous criez :

« Ne bougez plus ! Mains en l'air et avancez vers moi ou je tire !

Vous voyez la silhouette s'exécuter et se rapprocher lentement de vous, son visage surgissant progressivement de l'ombre. Vous croisez alors un regard aiguisé, aussi tranchant qu'une rapière. Vous soutenez la comparaison pendant quelques secondes puis vous détournez les yeux, étudiant le reste du visage. Un épais collier de barbe ressort d'une figure blanchâtre et maigre. A vrai dire, l'homme a une apparence très peu rassurante. Il est vêtu d'une blouse de laboratoire recouverte de tâches couleur rouille. Mais vous craignez que leur origine ne soit beaucoup plus sinistre. Vous voyez alors l'homme esquisser un sourire rusé et écarter ses minces lèvres :

- Vous pointez cette arme comme si vous étiez capable de m'abattre. Mais nous savons tous les deux que vous ne le ferez pas.

L'homme s'exprime d'une voix douce, avec des variations plus graves par moment. Il n'a visiblement pas l'air surpris de vous voir. Vous dites :

- Vous êtes Alan Morton n'est-ce pas ?

- Pourquoi le demander si vous le savez déjà ?

Vous avancez d'un pas, un rictus déformant votre visage :

- N'oubliez pas que c'est moi qui braque une arme sur vous. Qu'est-ce que c'est que cet endroit ? Que faites-vous ici, avec tous ces malheureux ?

- Je ne leur ai rien fait du tout. Je les ai *guéris*. Je leur ai offert une nouvelle vie, où la peur, le doute, la confusion n'existent plus. Je les ai *préparés* pour qu'ils puissent renaître. Vous comprenez ? Non, vous n'en êtes pas capable, je le lis dans vos yeux. Mais très bientôt, vous comprendrez. Quand cette nuit s'achèvera et que mon œuvre sera enfin achevée.

- Votre œuvre ? Quelle œuvre ?

Le sourire dément d'Alan s'accentue, révélant ses dents jaunes :

- Cette nuit est *la* nuit. Je vais ouvrir la Porte et l'Ombre prendra la place de la Lumière et submergera le monde. Seuls ceux qui auront déjà vaincu leur lumière intérieure survivront ! Vous comprenez ? J'ai purifié mon corps, je suis prêt à recevoir le changement en moi !

- Qu'est-ce que c'est que ce délire ? vous exclamez-vous. Vous avez perdu l'esprit !

- Au contraire, je suis le seul qui le gardera, répond-il d'un ton dédaigneux.

Vous le voyez alors esquisser un pas en direction de la sortie et vous agitez votre

révolver :

- Pas si vite. Vous n'irez nulle part si ce n'est en prison.

- Vraiment ? Au fait, que peut-il y avoir sous ce drap ? Vous y avez pensé ?

Vous sentez une vague d'appréhension vous envahir.

- Eh bien, regardez », poursuit Alan d'une voix mielleuse.

Vous hésitez quelques secondes mais après tout que risquez-vous ? Vous tendez votre main libre, tout en guettant le moindre mouvement suspect de votre prisonnier. D'un geste brusque, vous soulevez alors le drap. Si vous avez rencontré Aline depuis votre arrivée sur l'île, rendez-vous au **323**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **191**.

130

Vous décidez de longer le rayonnage à droite de la double porte. Tandis que vous marchez d'un pas mesuré, vos yeux voient se succéder des dizaines et des dizaines d'ouvrages, traitant de mille sujets, de l'histoire des Etats-Unis jusqu'au manuel de jardinage. Rassembler un tel conglomérat de savoir a dû prendre des années à la famille Morton. Il vous faudrait sans doute plus d'une vie pour parcourir tous les ouvrages de cette bibliothèque. Aussi, vous vous concentrez au maximum, tâchant d'accrocher un intitulé évocateur. Vous voyez les titres défiler, dans un flot intarissable jusqu'à ce que, tout à coup, une tranche attire votre œil avisé : «*Grandeur et mystères : Histoire de la famille Morton*». Voilà qui pourrait s'avérer intéressant. Vous saisissez le livre, qui est relativement épais et vous feuillotez les premières pages :

Cet ouvrage est le fruit d'une recherche qui m'a pris plusieurs années et m'a conduit à interroger nombre de personnes et parcourir des dizaines d'articles de journaux et de vieux ouvrages. Tous les faits qui sont énumérés ici sont donc vérifiés et confirmés soit par des témoins auditifs soit résultent d'une succession d'éléments clairs et précis qui ne laissent aucun doute sur leur véracité.

Les origines généalogiques connues de la famille Morton datent du XVIème siècle et il est probablement possible de remonter plus loin encore. Mais l'histoire moderne, celle qui nous intéresse, commence lorsque Robert Morton est venu s'installer dans le Massachussets avec sa famille au milieu du XVIIIème siècle. Robert Morton n'est pas passé à la postérité en tant que tel mais est le père de Richard Morton, premier membre «célèbre» de la famille. C'est en effet Richard Morton, né en 1862, qui a fondé la Morton Oil Company, la société pétrolière à l'origine de la légendaire fortune de la famille, en 1899. Il avait alors 37 ans. Richard Morton était un homme taciturne, renfermé, mais aussi extrêmement intelligent et surtout un aventurier dans l'âme. Il a entrepris divers voyages à travers le monde, notamment en Antarctique et dans plusieurs pays d'Amérique du Sud.

C'est au cours de ces voyages qu'il fit la connaissance du dénommé Judas De Certo, personnage trouble et mystérieux, à mi-chemin entre l'aventurier et le chaman. Il se lia d'amitié avec lui et

De Certo prit une place de plus en plus importante dans sa vie, tout autant professionnelle que privée.

C'est au cours d'un de ces voyages que Richard Morton aurait découvert trois mystérieuses tablettes de granite, vestiges d'une civilisation disparue, les indiens Abkanis.

Un an après cette découverte, soit en 1909, Richard Morton engagea un jeune chercheur, tout juste sorti de l'université, pour étudier les tablettes. Samuel Gibson, c'était son nom, parvint à déchiffrer les antiques inscriptions, du moins je le suppose. Ce qui est en tout cas certain, est qu'il incita, avec appui de De Certo, Richard Morton à acquérir Shadow Island, une île au large des côtes de Boston. Les rumeurs racontent que cette opération fut étroitement liée à la présence d'inscriptions semblables à celles des tablettes dans les souterrains de l'île.

Shadow Island fut cédée à Morton pour un dollar symbolique par l'armée de terre, qui en était jusque là propriétaire. Les soldats de la garnison occupant le fort bâti sur l'île rencontraient en effet toutes sortes de problèmes. Maladies, dépressions, hallucinations et même des cas de violence subite, quand ils ne disparaissaient pas simplement et purement. L'armée ne se fit donc pas prier lorsque Richard Morton se montra intéressé par ce bout de rocher sans valeur. Après avoir dépensé une véritable fortune pour aménager le fort à ses besoins, Morton finit par jeter l'éponge et entreprit de construire un étrange manoir, sur l'autre versant de l'île.

A compter de son aménagement dans sa nouvelle demeure, Richard Morton, qui jusque alors était un pilier de la haute société bostonienne, se fit de plus en plus rare dans ses apparitions, pour bientôt disparaître quasi totalement de la vie publique. Ce à quoi il consacrait son temps reste et restera probablement toujours un mystère.

Cette lecture est évidemment intéressante mais vous fait également perdre un temps assez considérable. Si vous voulez poser le livre et à présent inspecter le plan de travail, rendez-vous au **343**. Si vous préférez chercher le moyen d'accéder au niveau supérieur, rendez-vous au **37**. Si vous quittez la bibliothèque, rendez-vous au **150**. Enfin si vous souhaitez poursuivre la lecture, rendez-vous au **296**.

131

Vous grimpez une dizaine de marches supplémentaires, pour constater que le troisième niveau n'est en fait qu'une mezzanine sans issue, si ce n'est une petite échelle en bois qui mène à une trappe. Cette dernière est d'ailleurs ouverte, ce qui ne manque pas de vous alerter. Serait-il possible que quelqu'un l'ait empruntée récemment ? Si vous voulez voir ce que peut dissimuler cette trappe, rendez-vous au **77**. Si vous préférez retourner au rez-de-chaussée, rendez-vous au **319**.

132

Vous résistez jusqu'au bout, puisant dans vos dernières forces pour vous rattacher au monde, mais ce dernier se met à tourbillonner autour de vous. Votre vision se brouille et tout devient rouge puis le noir vous submerge et vous vous endormez dans un sommeil dont vous ne vous réveillerez pas. Votre aventure est terminée.

133

Vous revoici dans le couloir à l'ambiance plus qu'inquiétante. Cette fois-ci, vous vous dirigez vers la porte négligée lors de votre premier passage. Rendez-vous au **310**.

134

Vous avancez d'un bon pas mais arrivé à quelques mètres des marches vous stoppez net. Un spectacle écoeurant s'offre à vous et vous réprimez une nausée. Au bas de l'escalier, de minces filets d'un liquide rouge vif forment une flaque d'une taille inquiétante. Une deuxième flaque, encore plus grosse, souille les marches supérieures, partiellement recouverte par le cadavre d'un animal. Vous approchez prudemment, éclairant la scène avec votre torche. Vous constatez qu'il s'agit d'un gros chien, que vous identifiez comme un doberman. La pauvre bête a été sauvagement déchiquetée : sa patte arrière gauche est notamment écorchée sur toute sa longueur, laissant la chair à vif. Le corps est encore chaud ; l'agression ne remonte pas à beaucoup de temps. Vous brandissez votre torche pour révéler les alentours mais vous ne voyez rien de suspect. Pas âme qui vive et toujours ce silence quasi surnaturel. Un frisson vous glace l'échine : quelle sorte d'animal a pu perpétrer un tel carnage ? Y a-t-il un lien avec le meurtre perpétué dans le pavillon ? La proximité des deux scènes de crime et leur sauvagerie vous font en tout cas douter d'une simple coïncidence. *Votre total de Raison baisse d'un point.* En attendant d'y voir plus clair, mieux vaut redoubler de vigilance. Vous vous écartez du cadavre et vous gravissez rapidement l'escalier. La brume est tellement épaisse que vous ne voyez pas où s'arrêtent les marches. Vous avez l'impression surréaliste de flotter entre deux mondes et pendant quelques secondes ce sentiment vous semble étrangement juste. Puis le brouillard se dissipe progressivement et vous voyez non seulement le haut des marches, surplombées d'une arche de pierre, mais aussi la silhouette imposante du manoir se dévoiler en arrière-plan. Vous avancez sur une immense terrasse surplombée par la bâtisse ancestrale. La dalle de béton fait visiblement le tour de cette dernière, ce qui lui accorde une circonférence incroyable. Un éclair zèbre soudain le ciel, éclairant durant une fraction de seconde la façade du castel. Dans l'obscurité environnante, l'architecture gothique adresse un message peu accueillant. Le manoir est bâti en pierre brute et comprend à vue d'œil deux ou trois étages. Vous comptez six fenêtres de ce côté-ci, toutes plongées dans les ténèbres. Un

mur haut d'environ deux mètres cinquante vous interdit de vous approcher plus près et vous le longez d'un pas rapide, cherchant un accès. Vous tournez au coin du mur et vous apercevez ce que vous cherchez à une dizaine de mètres. Une grille en fer forgé perce le mur d'enceinte, laissant voir une partie du jardin qui entoure visiblement la demeure ancestrale.

Un nouvel éclair illumine la scène, précédant le grondement du tonnerre. Vous sentez une goutte s'écraser sur votre visage. Puis une autre, suivie d'une autre et encore une autre. En une poignée de secondes, la timide averse se transforme en trombes d'eau et vous vous retrouvez trempé jusqu'aux os. En maugréant dans votre barbe, vous courez vers la grille. Vous saisissez la poignée de fer rendue extrêmement glissante par l'orage et vous la tournez sèchement. Rien. Vous rééditez votre tentative pour comprendre aussitôt l'inutilité de vos efforts. La grille est verrouillée. Vous fouillez les alentours des yeux pour constater qu'il n'y a aucune sonnette permettant de signaler votre présence aux habitants du manoir. Si vous possédez une clé susceptible d'ouvrir la grille, rendez-vous au **166**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **145**.

135

Vous avancez avec difficulté, suivant un véritable corridor végétal, qui tourne bientôt vers la droite, en direction, vous semble-il, du nord. Vos chaussures et votre pantalon sont gorgés d'eau, ce qui complique encore un peu plus votre progression. *En conséquent, vous perdez un point de Résistance*. Bientôt vous parvenez à une nouvelle bifurcation gauche-droite, avec là encore un choix purement aléatoire à faire. Si vous voulez aller à gauche, rendez-vous au **231**. Si vous voulez aller à droite, rendez-vous au **178**.

136

Vous vous engagez sur le pont, évitant de regarder en bas. Heureusement il s'avère assez large et ne semble pas être usé par le temps. De l'autre côté, vous découvrez juste à côté de l'issue une nouvelle stèle. Vous laissez Aline la déchiffrer.

« Toi qui approches toujours plus prêt, sache que le soleil n'a jamais brillé au-delà de ce seuil. L'homme qui l'a franchi n'est jamais revenu. L'homme a construit cette porte avec les pierres de feu pour que l'ombre reste dans l'ombre. L'homme a scellé cette porte de son sang, comme les Dieux le lui ont ordonné. L'homme n'a pas vaincu l'ombre. La porte n'est pas une victoire, juste un répit. Malheur à celui qui ouvrira la Porte !

- Conneries que tout ça, marmonnez-vous. Continuons. »

Vous franchissez le seuil et vous vous engagez dans un nouveau boyau. Rendez-vous au **207**.

L'alcôve ne dissimule en fait qu'une petite salle de bain. Enfin, salle de bain est un bien grand mot pour désigner un siège de toilettes poussiéreux et un grand miroir à pied. Rien de bien utile en tout cas. Inutile de passer plus de temps ici. Vous vous apprêtez à repartir lorsque votre torche s'éteint soudainement, vous laissant dans le noir le plus complet. Vous pestez et la secouez énergiquement mais elle refuse de se rallumer. Est-ce la pile qui...

« *Approchez...*

Une voix étouffée, lointaine vient de prononcer cet unique mot, vous faisant sursauter violemment. Vous braquez votre regard, tâchant de regarder dans toutes les directions en même temps, mais évidemment sans succès.

- *Aidez-moi...*

La voix semble provenir du vieux miroir, juste en face de vous. Une lumière éclatante est en train de prendre forme en son centre, éclairant à nouveau les lieux. Vous vous en approchez et aussitôt vous sentez votre sang se glacer dans vos veines. Une terreur ancienne, presque superstitieuse vous envahit, telle que les hommes ont dû en ressentir autrefois en voyant devant eux la première photo ou le premier film. La peur de l'inconnu, du surnaturel, de l'inexplicable. C'est cette peur là que vous ressentez tandis que vous voyez une forme humaine se matérialiser progressivement à l'intérieur du miroir. Vous tentez de réfuter ce qui se déroule sous vos yeux, essayant de vous convaincre qu'il s'agit d'un trucage quelconque. Mais rapidement, vous subissez la vérité. Tout cela est bel et bien *réel*. *Votre total de Raison diminue de deux points.*

- Qui êtes-vous ? murmurez-vous.

La forme s'est entièrement matérialisée à présent. Il s'agit bien d'un homme, du moins du spectre d'un homme. Son corps pratiquement transparent brille comme un diamant poli. Vous vous attardez quelques instants sur son visage. Une face chauve, les orbites creuses et un regard glacial. Pour tout dire, l'homme a une apparence fort peu sympathique, que ce soit dans cette vie... ou dans l'autre.

- Mon nom n'a pas d'importance. Ce que j'étais, je ne le suis plus.

La voix est froide et coupante comme un rasoir. Votre méfiance s'accroît encore davantage, si toutefois c'est possible.

- Vous êtes... mort ? demandez-vous, un peu gêné et d'une voix chevrotante.

- Il y a bien longtemps. Terrassé par le mal qui a élu domicile sur cette île. Mais mon âme n'a pas trouvé le repos et j'erre entre ce monde et l'au-delà depuis mon trépas.

- De quel mal parlez-vous ? dites-vous, intrigué.

- Cette île est un passage. Une porte entre l'ombre et la lumière. Et cette nuit, la victoire choisira un camp.

- Je ne comprends pas ce que vous...

- Nous n'avons pas le temps de parler de ça. Je pourrai tout vous expliquer plus tard.

Vous devez m'aider.

- Vous aider ? dites-vous, de plus en plus interloqué.

- Je ne veux plus rester sous cette forme errante, sans espoir et sans avenir. Je veux être libéré. Que mon âme trouve enfin la paix. Et j'ai besoin de vous pour y parvenir.

- Attendez une minute, dites-vous mal à l'aise, je ne sais pas si...

- Par pitié ; la voix s'adoucit considérablement ; essayez d'imaginer ce que je peux ressentir... je ne suis plus vivant mais je ne suis pas mort pour autant. Le mal qui imprègne cette île m'a condamné à cette malédiction éternelle. Je ne vous demande pas grand chose, simplement de sauver une âme tourmentée.

Vous sentez votre réticence s'étioler grandement. Vous ne pouvez pas laisser tomber votre interlocuteur. Finalement, vous dites :

- Eh bien, bon... d'accord. Comment puis-je vous aider ?

Vous voyez le visage sépulcral esquisser un sourire de soulagement.

- On m'a ravi autrefois mon miroir. En me le donnant, vous permettrez à mon âme de s'envoler et je serai libre.

Vous sortez le miroir finement ouvragé que vous avez déniché de votre poche et vous voyez les yeux du spectre s'embraser durant une fraction de secondes. Mais tout va si vite que vous n'êtes pas certain de votre vision. En revanche, vous le voyez tendre les bras et vous voyez ses mains spectrales s'étendre *hors du miroir*. Il répète, d'un ton presque menaçant :

- Donnez-moi ce miroir ! »

A vrai dire, vous n'êtes plus très sûr d'en avoir envie. L'attitude de votre interlocuteur n'est en tout cas pas faite pour vous rassurer. Si vous voulez malgré tout lui remettre le miroir, rendez-vous au **241**. Si vous refusez, rendez-vous au **6**.

138

Vous cherchez fébrilement le poignard en or dans votre ceinture, tandis que vous voyez le canon approcher d'un angle de tir mortel. Vos doigts effleurent enfin le manche orné et sans réfléchir plus longtemps, vous faites jaillir le poignard de votre manteau et l'enfoncez dans la jambe d'Alan. Celui-ci pousse un hurlement effroyable, lâche son revolver et recule, libérant ainsi l'arme qui reste ensanglantée dans votre main. Vous dévisageant d'un regard exorbité, Alan vacille, perd l'équilibre et tombe de l'autre côté de la Porte, disparaissant dans les ténèbres. Vous reculez précipitamment, cherchant Aline du regard et vous la voyez qui accourt vers vous. Vous avancez pour la rejoindre mais vous voyez son visage se flétrir et l'horreur déformer ses traits. Vous vous retournez d'un bloc et vous voyez Alan sortir en titubant de l'ombre. Sa démarche semble différente, elle vous paraît plus mécanique, moins spontanée. Et à la lumière vacillante des flammes, vous jureriez que ses yeux brillent d'une lueur rouge démoniaque. Il tourne la tête vers vous et rejetant sa tête en arrière, il énonce d'une voix

sans timbre :

« *Hyntor Wotengaran Gelye Dryce !* »

Il avance alors vers vous, avec une effroyable lenteur, comme s'il ne savait plus très bien comment utiliser ses jambes. Vous reculez, la peur envahissant chaque parcelle de votre être. *Vous perdez deux points de Raison.*

Si vous affrontez frontalement Alan, rendez-vous au **108**.

Si vous préférez fuir cette caverne au plus vite, rendez-vous au **96**.

139

Vous avancez d'un bon pas mais arrivé à quelques mètres des marches vous vous arrêtez net. Un spectacle écoeurant s'offre à vous et vous réprimez une nausée. Au bas de l'escalier, de minces filets d'un liquide rouge vif forment une flaque d'une taille inquiétante. Une deuxième flaque, encore plus importante, souille les marches supérieures, partiellement recouverte par le cadavre d'un animal. Vous approchez prudemment, éclairant la scène avec votre torche. Vous constatez qu'il s'agit d'un gros chien, que vous identifiez comme un doberman. La pauvre bête a été sauvagement déchiquetée ; sa patte arrière gauche est notamment écorchée sur toute sa longueur, laissant la chair rose à vif. Le corps est encore chaud ; l'agression ne remonte pas à beaucoup de temps. Vous utilisez votre torche pour révéler les alentours mais vous ne voyez rien de suspect. Pas âme qui vive et toujours ce silence quasi surnaturel. Un frisson vous glace l'échine : quelle sorte d'animal a pu perpétrer un tel carnage ? Est-il là, quelque part à vous guetter, tapi dans la brume ? *Votre total de Raison baisse d'un point.* Mieux vaut dans tous les cas ne pas vous attarder ici. Vous vous écarterez du cadavre et vous gravissez rapidement l'escalier. La brume est tellement épaisse que vous ne voyez pas où s'arrêtent les marches. Vous avez l'impression surréaliste de flotter entre deux mondes et pendant quelques secondes ce sentiment vous semble étrangement juste. Puis le brouillard se dissipe progressivement et vous voyez non seulement le haut des marches, surplombées d'une arche de pierre, mais aussi la silhouette imposante du manoir se dévoiler en arrière-plan. Vous avancez sur une immense terrasse surplombée par la bâtisse ancestrale. La dalle de béton fait visiblement le tour de cette dernière, ce qui lui accorde une circonférence incroyable. Un éclair zèbre soudain le ciel, éclairant durant une fraction de seconde la façade du castel. Dans l'obscurité environnante, l'architecture gothique adresse un message peu accueillant. Le manoir est bâti en pierre brute et comprend à vue d'œil deux ou trois étages. Vous comptez une dizaine de fenêtres de ce côté-ci, toutes plongées dans les ténèbres. Un mur haut d'environ deux mètres cinquante vous interdit de vous approcher plus près et vous le longez d'un pas rapide, cherchant un accès. Vous tournez au coin du mur et vous apercevez ce que vous cherchez à une dizaine de mètres. Une grille en fer forgé perce le mur d'enceinte, laissant voir une partie du jardin qui entoure visiblement la demeure ancestrale.

Un nouvel éclair illumine la scène, précédant le grondement du tonnerre. Vous sentez alors une goutte s'écraser sur votre visage. Puis une autre, suivie d'une autre et encore une autre. En une poignée de secondes, la timide averse se transforme en trombes d'eau et vous vous retrouvez trempé jusqu'aux os. En maugréant dans votre barbe, vous courez vers la grille. Vous saisissez la poignée de fer rendue extrêmement glissante par l'orage et vous la tournez sèchement. Rien. Vous rééditez votre tentative pour comprendre aussitôt l'inutilité de vos efforts. La grille est verrouillée. Vous fouillez les alentours des yeux pour constater qu'il n'y a aucune sonnette permettant de signaler votre présence aux habitants du manoir. Si vous possédez une clé susceptible d'ouvrir la grille, rendez-vous au **166**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **145**.

140

Vous sentez que vous n'en avez plus pour longtemps avant de céder. Aussi, vous tentez le tout pour le tout et lâchez soudainement le bras d'Alan tenant le stylet. De votre autre main, vous lui enfoncez le poignard Abkanis dans le cœur. Alan pousse un cri effroyable et recule en titubant, serrant ses mains sur la plaie béante dans son ventre. Pour la dernière fois votre regard croise le sien et vous y lisez maintenant de la confusion ; celle d'un homme se réveillant d'un long et profond cauchemar. Il tente de parler mais seuls des borborygmes inaudibles jaillissent de sa bouche, accompagnés de caillots de sang. L'assassin de Charlie se tourne alors vers la Porte et lève le bras vers elle, comme un noyé cherchant une ultime bouée de secours. Puis tout se finit et le monstre tombe raide mort sur le sol de la grotte, le poignard en or toujours profondément enfoncé dans son cœur sombre. Vous vous effondrez vous aussi sur les fesses et la fatigue et l'émotion vous submergent. Vous vous évanouissez. Rendez-vous au **400**.

141

Vous brandissez d'une main moite votre poignard et regardez Alan approcher tel une panthère assoiffée de sang. Un rictus sauvage déforme ses traits et un filet de sang coule de sa bouche grande ouverte. Vous le laissez s'avancer jusqu'à moins d'un mètre de vous, jusqu'à ce que vous puissiez sentir son haleine fétide. Vous voyez alors son bras se détendre et le stylet fuse vers votre cœur. De votre main libre, vous le bloquez de justesse et de votre autre main vous tentez de lui porter un coup de poignard. Mais lui aussi intercepte votre geste et maintient votre bras d'une poigne de fer. Vous tournez l'un autour de l'autre, chacun luttant de toutes ses forces pour ne pas céder le premier. Vos yeux restent fixés sur les siens et vous y lisez le mal et la folie à l'état pur. Si votre total de *Raison* est inférieur ou égal à 2 et que votre total de *Résistance* est inférieur à la moitié de votre total de départ, rendez-vous au **235**. Sinon, rendez-vous au **33**.

142

Comme il fallait s'y attendre, la porte est sérieusement fatiguée et vous devez suer sang et eau pour la faire bouger de quelques dizaines de centimètres, créant un interstice suffisant pour vous permettre de vous faufiler à l'intérieur de la serre. *Vous perdez un point de Résistance.* Une odeur âcre de renfermée vous agresse les narines et vous êtes saisi par une quinte de toux, qui résonne bruyamment dans l'espace clos. Cela fait visiblement un sacré bout de temps que le jardinage a cessé d'intéresser la famille Morton. Votre torche révèle la typographie des lieux qui est au final assez classique. Plusieurs rangées permettent de circuler entre les bacs et pots de fleurs depuis longtemps à l'abandon. Du coup, c'est une véritable jungle qui s'est développée au fil des années, perdant toute sa cohérence initiale. Vous parcourez au hasard quelques allées, vous demandant ce que vous pouvez bien chercher. Bientôt, vous découvrez quelque chose de nouveau. Au fond de la serre, une grande échelle, d'au moins sept ou huit mètres, permet d'accéder à une rambarde métallique qui surplombe les lieux. Vous ne parvenez cependant pas à voir d'ici ce qu'il peut y avoir là-haut mais cela vous intrigue. Si vous voulez grimper à l'échelle, rendez-vous au **270**. Si vous voulez fouiller plus en détail la serre, rendez-vous au **76**. Enfin si vous préférez la quitter et vous diriger vers la grille aperçue au fond du jardin, rendez-vous au **397**.

143

Vous redescendez l'échelle, en prenant évidemment soin d'éviter le barreau désormais manquant. Une fois retourné au rez-de-chaussée, vous avez le choix entre fouiller la serre (rendez-vous au **76**) ou la quitter au plus vite et vous diriger vers la grille (rendez-vous au **397**).

144

Vous réfléchissez pendant quelques minutes puis soudain votre regard accroche quelque chose, gisant par terre dans un des restes de cave. Il s'agit d'une pioche, certes un peu rouillée mais toujours fonctionnelle. Vous vous en saisissez et revenez près du mur. Le premier coup que vous portez laisse s'échapper un nuage de poussière et quelques briques tremblent violemment. Le deuxième en fait tomber quelques unes et vous sentez la confiance vous envahir. Vous passez plus d'une demi-heure à l'ouvrage pour dégager un passage suffisamment large pour pouvoir vous y faufiler. *Ces efforts exténuants vous coûtent par ailleurs trois points de Résistance.* Vous lâchez la pioche et après avoir essuyé la sueur perlant à votre front, vous vous engagez dans le trou noir. Rendez-vous au **161**.

145

Autour de vous, les gouttes frappent le sol de pierre avec une incroyable violence et dans un bruit d'enfer. Vous vous demandez ce que vous allez bien pouvoir faire pour pénétrer à l'intérieur de l'édifice. La seule chose de sûre c'est que vous allez attraper une sévère pneumonie si vous restez ici. Vous passez rapidement les options disponibles en revue.

Si vous voulez faire le tour du manoir pour chercher une autre issue, rendez-vous au **370**.

Si vous préférez emprunter l'arche de pierre, semblable à celle franchie précédemment, que vous devinez en face du manoir, rendez-vous au **19**.

Enfin, si vous voulez tenter d'appeler Aline, rendez-vous au **74**.

146

Vous saisissez le bras d'Alan juste avant qu'il ne presse la détente et déviez le coup de feu vers la voûte. Aline pousse un cri apeuré quand vous la poussez brutalement à terre, puis s'écarte en rampant de la scène tandis que vous luttez pour arracher le revolver à Alan. Vous êtes plus entraîné physiquement mais il a pour lui la force que lui confère sa démente. Imperceptiblement, le canon pivote vers vous et vous sentez que vous êtes sur le point de céder. Si vous possédez un poignard Abkanis, rendez-vous au **138**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **250**.

147

Au moment de redescendre de l'autre côté, vous sentez votre jambe d'appui flancher. Une seconde plus tard, vous vous retrouvez affalé sur le sol gelé, la boue maculant votre visage et vos vêtements. Vous sentez en vous relevant une douleur persistante vaciller dans votre bassin. *Vous perdez un point d'Habilité et deux points de Résistance*. De méchante humeur, vous soufflez dans vos mains meurtries puis vous reprenez en boitillant le sentier, que vous suivez jusqu'au croisement. Là vous empruntez le chemin ignoré à votre premier passage. Rendez-vous au **54**.

148

Vous sortez votre talkie et l'approchez de vos lèvres :

« Aline ?

Un crachotement se laisse entendre puis la voix de la jeune femme répond :

- Carnby ? Où êtes-vous ?

- Sur la lande, pas très loin du manoir. Et vous ?

- Je suis arrivée au fort, après avoir traversé un cimetière et des bois franchement

lugubres.

- Un cimetière ? répétez-vous, pour le moins étonné

- Oui, les aïeux d'Obed Morton doivent sans doute être enterrés là.

Vous sentez qu'Aline ne semble pas très convaincue de ce qu'elle dit et vous demandez :

- Aline ? Il y a quelque chose que vous ne me dites pas ?

- Eh bien... en fait il y avait bien un grand caveau, qui doit être celui des Morton... mais il y avait aussi beaucoup d'autres tombes. Des tombes sans nom.

Un frisson vous traverse l'échine.

- D'autres tombes ? Qui peut bien être enterré sur cette île ?

- Je ne sais pas mais je trouve ça bizarre. Encore une question à poser à Obed Morton, ajoute-elle d'un ton fataliste.

- Et le fort ? Vous avez déniché un téléphone ou quelque chose d'intéressant ?

- Non pas de téléphone mais, oui, c'est un endroit fascinant. J'ai visité un laboratoire abandonné, apparemment celui de Jeremy Morton, le grand-père d'Obed. Tout est recouvert de poussières mais visiblement il menait de nombreuses expériences ici.

- Et où êtes-vous à présent ?

- Dans un planétarium. Et au fait pourquoi m'avez-vous appelé ?

Vous esquissez un sourire, malgré les conditions difficiles Aline reste pragmatique.

- Je suis devant un monument mégalithique, une espèce de Stonehenge miniature. Je pensais que vous pourriez m'apprendre quelque chose à son sujet.

Vous sentez de l'excitation dans la voix de la jeune femme :

- En effet, j'ai lu des choses à ce propos dans un journal, celui de Jeremy Morton justement. Apparemment, il s'agit d'une sorte de calendrier rituel, permettant de prévoir certains événements cosmiques. Le journal faisait aussi référence à un rituel Abkanis en rapport avec le cercle.

Captivé, vous dites :

- Quel genre de rituel ?

- Je ne sais pas, le journal était assez vague à ce propos. Il précisait seulement qu'il devait être accompli dans le sens de la conjonction.

- De la conjonction ? répétez-vous.

- Je n'en sais pas plus que vous, il parle évidemment du point de vue astronomique. La conjonction des planètes peut se prévoir avec un planétarium, d'où la construction de celui-ci j'imagine.

- Eh bien ? vous impatientez-vous. Vous pouvez me donner cette conjonction oui ou non ?

- Très bien, très bien, inutile de prendre ce ton ! Attendez un peu...

Après une ou deux minutes de silence, Aline reprend :

- Vous devriez voir ça, c'est incroyable ! Les planètes se mettent en mouvement.

A nouveau un silence puis, elle dit d'une voix mal assurée :

- Carnby, vous n'allez jamais me croire.

- Quoi ? Qu'est-ce qu'il y a ?
 - J'ai rentré la date d'aujourd'hui dans la console et... Carnby, les planètes sont parfaitement alignées.
 - Et alors ?
 - Ce genre de choses n'arrive qu'exceptionnellement... peut-être une fois tous les cent ans. La plupart des astronomes actuels n'y ont jamais assisté de leur vivant.
- Le malaise d'Aline prend corps dans votre esprit :
- Drôle de coïncidence, vous voulez dire ? Que ça arrive justement le soir où tout part en vrille sur l'île ?
 - Effectivement... en tout cas la direction de la conjonction des planètes est l'ouest.
 - Très bien. Je vais voir ce que je peux faire. On se tient au courant.
 - Vous croyez aux légendes Abkanis maintenant ?
 - Pas exactement. Mais ça ne coûte rien de vérifier leur incohérence non ?
 - Compris. Bonne chance Carnby. »
- Vous rangez votre talkie et vous contemplez perplexe les pierres millénaires. Retournez au **168** et faites un autre choix.

149

Cette porte est verrouillée, probablement de l'intérieur. Soupirant, vous devez revoir vos choix. Si vous ouvrez la seconde porte, rendez-vous au **198**. Si vous préférez celle avant le coude, rendez-vous au **25**. Si vous voulez plutôt revenir en arrière et explorer le couloir dans sa partie est, rendez-vous au **264**. Si vous choisissez plutôt de vous engager dans le corridor de gauche, rendez-vous au **111** Enfin, si vous ouvrez plutôt la porte juste en face de celle menant au hall, rendez-vous au **55**.

150

Vous revoici dans le vestibule. Vous décidez de ne pas repartir par l'escalier que vous connaissez déjà et vous vous dirigez plutôt vers l'autre porte, en face de celle de la bibliothèque. Si vous avez rencontré Aline depuis que vous êtes entré dans le manoir, rendez-vous au **386**. Si ce n'est pas le cas mais que vous avez poussé une armoire, rendez-vous au **84**. Si vous n'êtes dans aucun de ces deux cas, rendez-vous au **34**.

151

Si vous avez eu l'occasion de lire un journal marqué d'un O, rendez-vous au **282**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **253**.

152

Lorsque votre doigt effleure le 2, vous entendez un déclic en provenance du dernier rayonnage avant l'escalier. Vous vous approchez et en le touchant, vous constatez qu'un espace s'est créé avec son voisin. Vous tirez violemment vers vous et le panneau tout entier pivote vers la droite, révélant une cavité obscure dissimulée derrière les rangées de livres. Vous emmenez un peu de lumière grâce à votre torche, éclairant un mur gris clair, recouvert de tâches de moisissures et zébré de fissures. En son centre, une petite niche a été creusée, assez maladroitement d'ailleurs si vous en jugez par ses contours hasardeux. Elle contient un seul objet, une petite statue visiblement en pierre. Tout en prenant la peine de ne pas la toucher pour le moment, vous constatez qu'elle représente assez grossièrement une tête de cheval de profil. Drôle d'idée d'élaborer un passage secret pour cacher un objet aussi primitif. Peut-être parce que la statuette est bien plus qu'une simple sculpture ? Mais quoi exactement ? Si vous voulez vous en saisir, rendez-vous au **199**. Si cela ne vous tente pas, vous vous écarterez de la niche et faites un autre choix. Si vous voulez emprunter l'escalier menant au niveau supérieur, rendez-vous au **131**. Si vous préférez redescendre au rez-de-chaussée, rendez-vous au **319**.

153

Vous approchez d'un pas mal assuré du lit. La vieille femme n'esquisse pas le moindre mouvement permettant de croire qu'elle vous a entendu. Vous vous penchez sur son visage flétri par les années, vous demandant si vous allez la gifler ou simplement révéler oralement votre présence. A cet instant, un coup de tonnerre particulièrement violent éclate au dehors, résonnant avec une force telle dans la pièce que vous en sursautez. Vous ramenez votre attention sur la vieille femme et votre regard croise deux yeux grands ouverts, deux yeux d'un blanc laiteux, qui vous contemplant fixement. *Votre total de Raison diminue d'un point*. La vieille femme est aveugle ! Vous voyez ses lèvres craquelées s'entrouvrir :

« Obed ? C'est toi ?

Déglutissant, le cœur battant la chamade, vous articulez péniblement :

- Non madame. Je suis... un étranger.

- Un étranger ? dit-elle d'une voix chevrochante. Il ne vient plus d'étrangers sur Shadow Island depuis bien longtemps. Que faites-vous ici ?

Déconcerté, vous répondez :

- Je cherche un ami. Charles Fiske. Est-ce que vous sauriez....?

- Seriez-vous sourd ? Je viens de vous dire que plus personne ne vient ici. Vous ne devriez pas être ici. Cet endroit est dangereux.

- Dangereux ? Qu'entendez-vous...

- Est-ce que vous avez vu Obed ? vous coupe la vieille femme, qui ne semble guère s'intéresser à vos questions.

- Le professeur Obed Morton ? Vous le connaissez ? demandez-vous, interloqué par le changement soudain de conversation.

La vieille femme a un petit rire sec :

- Evidemment. Il est mon fils. J'ai bien peur, reprend-elle d'une voix sensiblement plus grave, qu'il ne soit en grand danger.

- Pourquoi cela ? interrogez-vous, de plus en plus intrigué.

- Voyez-vous, ici sur Shadow Island, chaque coin d'ombre peut receler des choses innommables. Chaque murmure du vent semble contenir le cri de mille damnés. Et la mort flotte partout, telle une odeur abjecte.

Un frisson vous saisit à ces paroles macabres. Vous murmurez :

- Que voulez-vous dire ?

- Que vous devez fuir. Pendant que vous le pouvez encore. Avant que l'ombre ne s'empare de votre âme...

- Je ne...

La vieille femme se redresse alors sur son oreiller et se met soudain à crier :

- Silence. Taisez-vous ! J'entends quelque chose. Howard ? C'est toi ? Howard !

- Qui... qui est Howard ?

- Il est mon mari voyons ! Howard tu es là ? Pourquoi te caches-tu ? »

Visiblement la vieille femme n'a plus toute sa raison. Si vous voulez quitter la pièce sans plus tarder, rendez-vous au **236**. Si vous poursuivez la conversation vaille que vaille, rendez-vous au **213**.

154

Vous sortez les cinq statuettes découvertes lors de votre exploration de l'île, qui représentent respectivement des têtes de bison, cheval, serpent, taureau et aigle, et vous les posez à côté des deux autres, qui symbolisent un ours et un poisson. Vous sentez une étrange excitation vous envahir tandis que vous placez hâtivement les statuettes dans leurs réceptacles. Lorsque la dernière touche son moule de pierre, vous entendez un grondement sourd. Fasciné, vous voyez la dalle centrale s'écarter de son emplacement initial, sans doute par un ingénieux système hydraulique. Il a été conçu par les indiens Abkanis voilà plus de quinze mille ans et il fonctionne encore ! Vous vous approchez du trou ainsi révélé, le faisceau de votre torche éclairant son contenu. Sur un petit piédestal de pierre, un poignard à la lame recourbée est soigneusement disposé. La poussière qui recouvre l'arme vous laisse à penser que nul ne l'a plus contemplée depuis les Abkanis eux-mêmes. Mais ce qui vous fascine par dessus tout, c'est le métal dans lequel a été forgé le poignard. Vous vous en emparez, le soupezant dans votre main, et vous constatez que votre impression était la bonne ; c'est bien de l'or massif. Vous faites quelques moulinets, appréciant son équilibre puis vous le coincez dans votre ceinture, le

dissimulant de votre manteau. Vous vous dirigez ensuite vers l'issue de la caverne. Rendez-vous au **229**.

155

Vous ouvrez un peu plus grand le battant et vous vous faufilez à l'intérieur. Une odeur de renfermé règne et vous avez un peu de mal à respirer. Vous avancez et vous contemplez à la lueur de votre torche une grande salle vide, aussi sobre dans sa décoration que l'extérieur était grandiose. L'unique mur circulaire est fait de pierre nue et taillée assez grossièrement. Au cœur de ce dernier et à égale distance les une des autres, cinq dalles de pierre blanche sont insérées dans des interstices de même taille. Vous faites le tour du caveau pour les examiner de plus près. Sur quatre des cinq stèles, il y a un nom gravé : de gauche à droite de l'entrée, vous passez respectivement devant les plaques de Jérémie, Howard, Richard et Archibald Morton. La cinquième dalle ne porte pas d'inscription ; sans doute est-elle destinée à Obed Morton... Une fois votre tour achevé, vous restez quelques secondes indécis, ne sachant trop que faire. Vous n'êtes pas un profanateur de tombe et qu'y a-t-il à trouver si ce n'est de vieux os ? Mais sur cette île, vous ne jurez plus de rien. Si vous voulez quitter le caveau et poursuivre votre traversée du cimetière, rendez-vous au **116**. Mais si les tombes des Morton vous intéressent, vous pouvez tenter d'en ouvrir une : mais laquelle ? Vous avez, si on peut dire, le choix entre Jérémie (rendez-vous au **396**), Howard (rendez-vous au **388**), Richard (rendez-vous au **234**), Archibald (rendez-vous au **18**) ou la tombe sans nom (rendez-vous au **220**).

156

Vous êtes à présent en face d'un spectacle étonnant. Le sentier se rétrécit devant vous pour devenir un isthme étroit, qui relie l'île à une étroite bande de terre, en surplombant la mer déchaînée par la tempête. Sur cette presque-île miniature, se dresse un grand bâtiment de pierre qui défie les éléments tel un phare gigantesque. Ses fondations sont battues en brèche par les vagues, qui viennent s'écraser dans des grondements sourds et des gerbes d'écume. La façade a subi les ravages du temps et est recouverte d'une épaisse couche de mousse et autres plantes rampantes qui grimpent jusqu'en haut de la muraille, qui culmine à plus de vingt mètres. Un éclair illumine brièvement le bâtiment centenaire, qui vous apparaît à la fois imposant et inquiétant. Vous êtes parvenu au fort. Vous vous dirigez vers la grande double-porte de bois que vous apercevez en face de l'isthme, songeant à ce qu'à du être le bâtiment à ses heures de gloire. Vous constatez bientôt que l'un des deux battants est entrebâillé ; quelqu'un vous a précédé il y a peu de temps. Vous vous faufilez dans l'interstice et vous pénétrez dans le fort. Rendez-vous au **56**.

157

Vous vous penchez et, réfrénant votre répulsion, vous retournez le corps en le saisissant par les épaules. Le mort, car il l'est malheureusement, était un homme jeune, aux cheveux blonds coupés très court et à l'apparence sympathique. La cause du décès ne fait plus guère de doute au vu des deux impacts de balles ayant perforé le ciré au niveau de la poitrine et ayant laissé deux fleurs écarlates. Vous ne pouvez rien faire de plus pour lui et vous vous relevez précautionneusement. Il ne vous reste plus maintenant qu'à ouvrir la porte ; rendez-vous pour cela au **200**.

158

Vous pensez tout à coup à Edenshaw. Lui pourrait sans doute vous renseigner sur ce cercle. Vous sortez donc votre talkie et l'approchez de vos lèvres :

« Edenshaw ? Vous êtes là ?

Un crachotement se laisse entendre puis la voix grave du vieil indien répond :

- Je vous entends.

Vous ne pouvez vous empêcher d'esquisser un sourire en imaginant votre interlocuteur manier un appareil aussi moderne.

- Oui, je pense que vous pouvez m'aider. Je suis sur la lande et je...

- Vous êtes arrivé au cercle n'est-ce pas ? vous interrompt-il.

- Comment le savez-vous ? dites-vous, interloqué.

Voyant que le vieil indien ne répond pas, vous enchaînez :

- Qu'est-ce que c'est exactement que ce cercle ? A quoi sert-il ?

- Le cercle est la clé de notre savoir, il est notre phare pour lire à travers les étoiles.

- Vous ne pouvez pas être plus précis ? Quelle est son utilité concrète ? Le temps presse !

- Vous devez prononcer l'antique formule. Les planètes sont en conjonction vers le soleil couchant : tout est réuni pour que ce que nous redoutons depuis toujours s'accomplisse.

- Mais qu'est-ce que...

- *O Goulaï Hypor Arnis Korna.* »

Vous entendez un déclic ; Edenshaw a éteint son talkie. Vous rangez le vôtre, tout en songeant à cette énigmatique dernière phrase. Le vieil indien a parlé d'une formule ; serait-ce les mots de sa dernière phrase ? Si vous voulez en avoir le cœur net et prononcer à votre tour les mots ancestraux, rendez-vous au **57**. Dans le cas contraire, retournez au **168** et faites un autre choix.

159

Au prix de grands efforts que vous concédez avec l'énergie du désespoir, vous parvenez à vous extraire de votre piège. Vous vous accordez quelques secondes pour reprendre votre calme et vous reposer un peu. *Vous perdez deux points de Résistance.* Puis sans un

regard en arrière, vous revenez à l'intersection et empruntez la route menant vers le nord. Rendez-vous au **58**.

160

Cette partie des oubliettes vous semble un peu moins à l'abandon que les autres, comme si l'on avait procédé à des travaux assez récemment. En témoigne notamment un mur dans l'angle ouest qui est certes assez ancien mais pas autant que le reste de la forteresse. Intrigué vous l'examinez plus attentivement constatant les aspérités qui semblent dater d'une quinzaine, voire d'une vingtaine d'années. On a donc bâti ce mur bien après la construction du fort ; mais dans quel but ? Pour le savoir, il faudrait voir ce qui se trouve derrière et à part être un fantôme, vous ne voyez pas comment le franchir. Vous vous tournez vers Aline :

« Il y a quelque chose là derrière mais il faudrait trouver un moyen de franchir le mur. Est-ce que vous...

Vous vous interrompez en regardant Aline sortir un objet de sa poche et vous le tendre avec un petit sourire satisfait. Vous vous en emparez et constatez avec stupéfaction qu'il s'agit d'une grenade F1, un modèle qui doit dater de la Première Guerre Mondiale, voire avant.

- Où avez-vous trouvé ça ? demandez-vous interloqué.

- Dans une des cellules du bâtiment, répond Aline qui semble assez satisfaite d'elle-même.

Vous examinez plus attentivement la grenade, constatant que la goupille est toujours en place. Cela peut être dangereux mais le jeu en vaut la chandelle. Vous criez à votre compagne :

- Planquez-vous ça va faire du bruit !

Puis vous maniez assez maladroitement la goupille qui bientôt vous reste dans la main. D'un geste précis, vous lancez l'engin au pied du mur et vous vous abritez sans plus tarder derrière le muret où se terre Aline. Puis vous attendez, le sang vous battant les tempes, que survienne l'explosion. Quelques secondes défilent, avec une effroyable lenteur vous semble-il, puis un grondement sourd résonne dans la nuit et vous sentez le sol trembler légèrement sous vos pieds. Puis le silence retombe aussitôt sur le fort en ruines, seulement troublé par le son du ressac contre les fondations. Vous vous relevez et approchez du mur, ou plutôt de ce qu'il en reste, suivi de près par Aline. La grenade y a creusé un trou irrégulier de deux mètres de diamètre, révélant une concentration de ténèbres.

- Bien joué », lancez-vous à la jeune femme.

Vous avez gagné un temps précieux et pour ne pas le gaspiller, vous franchissez sans plus attendre l'ouverture, vous enfonçant dans le noir. Rendez-vous au **103**.

161

Si vous avez revu Aline depuis votre arrivée sur l'île, rendez-vous au **379**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **281**.

162

Vous vous apprêtez à ouvrir la porte lorsque un éclat de voix perce le silence de l'autre côté du battant. Vous vous figez et vous collez par réflexe professionnel votre oreille contre la porte. Deux hommes se disputent assez violemment.

« ... je t'en prie, dit une voix paniquée, reviens à la raison ! Tu ne peux pas faire ça !

- Tu n'as toujours été qu'un lâche, réponds une voix douce, au ton plus calme et en même temps incisif. Ne vois-tu donc pas que toutes mes recherches, toutes ces années de travail, n'avaient pour seul objectif que d'arriver fin prêt le moment venu. Aujourd'hui, je vais être le premier à accomplir le rituel.

- Tu n'as pas le droit ! Tu n'as pas écouté ce qu'a dit Joseph ?

- Ce vieil imbécile est le dernier de mes soucis maintenant. Il est trop tard pour lui, comme il est trop tard pour toi. Le destin est en marche. Aucune force au monde, et surtout pas toi, ne pourra m'empêcher d'arriver à mes fins cette nuit. Quand le jour se lèvera, le monde plongera dans les ténèbres.

- Tu bluffes. L'homme semble de plus en plus terrifié et sa voix devient presque inaudible. Tu ne connais pas les paroles précises.

- C'est là que tu te trompes. Ma patience a été récompensée. Je sais tout ce qu'il y a à savoir et même plus. La formule était sous notre nez depuis le début. Il fallait simplement avoir l'intelligence de la voir.

- Enfin, tu...

- Silence. Sors de ma vision. Tu m'es pour l'instant inutile. Retourne à tes paradis artificiels et rejoins-moi le moment voulu. Bientôt, tu seras... différent. »

Vous entendez des bruits de pas s'éloigner de la porte et bientôt le silence reprend ses droits, simplement perturbé par le fracas de l'orage. Si vous voulez maintenant ouvrir la porte, rendez-vous au **173**. Si, de peur de croiser un des hommes, vous choisissez plutôt de monter l'escalier, rendez-vous au **3**.

163

Chaque mètre à parcourir vous semble aussi long qu'un marathon et aussi angoissant qu'une partie de roulette russe. Plus que neuf mètres. Huit maintenant. Vous n'osez pas tourner la tête, de peur de perdre quelques précieuses secondes. Soudain, vous sentez quelque chose de dur vous cogner le pied droit. Aussitôt, une douleur d'une intensité incroyable s'empare de toute votre jambe. Un hurlement s'échappe de vos lèvres tandis

qu'une force invisible vous entraîne implacablement sous la surface. Vous vous débâtez avec violence et vous parvenez à dégager votre jambe. Vous chancelez et agitez votre torche mais elle ne perce pas les eaux ténébreuses, la lumière pâle rebondissant sur les parois humides du tunnel. Une nouvelle explosion de souffrance vous saisit lorsque vous sentez un objet pointu se planter dans votre mollet gauche. Vous perdez l'équilibre et vous tombez la tête la première sous la surface. A présent, vous sentez des nids de douleur éclore à de multiples endroits de votre corps, tels les piqûres d'un monstrueux insecte. La vie s'échappe lentement de votre organisme à travers les dizaines de blessures le mutilant. Vous haâlez, cherchant l'air qui vous fait cruellement défaut. En une poignée de secondes, vos maigres rations d'oxygène sont épuisées. Vous comprenez vaguement que vous êtes en train de mourir, que dans quelques secondes toute vie aura quitté votre corps. *Mais vous ne voyez toujours pas votre agresseur !* Le reste n'est que ténèbres.

164

Vous voyez qu'Aline n'a pas l'air franchement ravie de votre décision mais elle ne la conteste cependant pas. Après quelques secondes de silence, elle se contente de dire :

- Bon... et vous prenez quelle route ? »

C'est à vous de prendre cette décision. Si vous choisissez la route menant à la chapelle, rendez-vous au **233**. Si vous optez pour le fort, rendez-vous au **190**.

165

Vous comptez quinze marches avant d'arriver dans un tunnel obscur et glacial. Votre torche éclaire des parois de roche brute, rongées par d'humidité. Un véritable décor de film d'horreur, songez-vous sinistrement. Vous avancez d'un pas contrôlé, tentant de percevoir le moindre mouvement ou son. Mais il n'y a aucune forme de vie ici, pas même des rats ou autres nuisibles. Vous essayez un filet de sueur qui perle à votre front et vous continuez votre progression, en essayant de ne pas penser à ce que vous risquez de découvrir ici. Quelques mètres plus loin, une porte jaillit de l'obscurité. Une porte métallique, froide, impersonnelle. Vous êtes arrivé devant l'ancre de la folie des Morton, vous le sentez au plus profond de votre âme. Vous prenez une grande bouffée d'air et vous tournez la poignée, d'une main glissante. Rendez-vous au **357**.

166

Vous repensez tout à coup à la clé en fer découverte dans le pavillon. L'homme qui la détenait a parlé du manoir, vous conseillant de vous en éloigner. Or s'il existe un

quelconque danger, comment l'homme pouvait-il en connaître l'existence si ce n'est parce que lui-même s'était rendu dans la demeure ? Vous sortez la clé de votre poche et vous l'insérez dans la serrure. Vous ressentez une pointe de joie lorsque vous entendez un dé clic synonyme de déverrouillage. *Vous gagnez un point de Chance.* Vous poussez sans plus attendre la grille et vous courez en direction de la maison, votre torche éclairant furtivement le sol déjà boueux. Malgré la violence de l'orage, vous constatez que le jardin couvre trois faces du manoir et qu'il est donc possible de faire le tour de la maison. Mais vous êtes déjà à moitié trempé et vous n'avez plus qu'une idée, vous mettre au sec. Après une quinzaine de mètres de course, vous gravissez quelques marches dégoulinantes pour atteindre le perron. Votre main tourne la poignée de cuivre de la massive porte en chêne et vous pénétrez dans le manoir. Rendez-vous au **346**.

167

Vous reconnaissez deux des trois protagonistes, à savoir Edenshaw et Obed qui se tient en retrait de la conversation. La troisième personne, celle qui se dispute avec Edenshaw, ne vous est en revanche pas familière mais il vous suffit de quelques mots pour deviner qu'il doit s'agir d'Alan. Les trois hommes vous tournent le dos et font face à une porte incrustée dans la paroi. Une porte de pierre toute simple, de la taille d'un homme et sans aucun ornement particulier. Mais curieusement cette épuration extrême vous impressionne, surtout en comparaison avec les deux statues immenses qui encadrent l'embrasure et les fresques qui recouvrent les parois de la grotte. Vous demeurez immobile et vous vous concentrez sur leur conversation :

« Je t'en prie Alan, est en train de dire Edenshaw, d'un ton quasiment suppliant. Pense aux conséquences que cela aura.

- Vieux fou, dit Alan en éclatant de rire, vieux fou ! Il est trop tard pour que je renonce ! Toute ma vie j'ai été muselé, limité par des gens comme toi ou mon père ! Si tu ne veux pas le rejoindre, écarte-toi de mon chemin.

- Non Alan. Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour t'empêcher de nuire. J'ai été faible autrefois mais aujourd'hui je ferai l'impossible.

- L'impossible ? Il porte bien son nom en effet. Ne te mets pas en travers de ma route ! »
Le vieil indien esquisse un geste mais Alan le prend de vitesse. Il le frappe d'un coup sec de la main qui tient son revolver, et la crosse heurte le visage ridé dans un craquement fort. Edenshaw vacille puis s'écroule de tout son long sur le sol. Vous entendez Obed pousser un cri étouffé. Vous examinez silencieusement votre revolver mais vous constatez avec horreur qu'il est enrayé. Impossible de l'utiliser désormais ! Il va falloir jouer serré. Si vous intervenez dès maintenant, rendez-vous au **121**. Si vous jugez plus prudent d'attendre, rendez-vous au **66**.

168

Vous avancez au centre de cet étrange assemblage de rochers visiblement très anciens. Il y en a effectivement sept, que vous situez être respectivement orientés en direction du nord, nord-ouest, nord-est, est, ouest, sud-est et sud-ouest. A quoi pouvait bien servir ce monument ? Sachant que Stonehenge demeure encore aujourd'hui un mystère, cela risque d'être difficile de le savoir. A-t-il été construit par les indiens Abkanis ? Beaucoup de questions vous viennent à l'esprit mais tout aussi peu de réponses. En attendant, vous n'avez plus rien à faire ici et vous décidez de poursuivre votre route. Rendez-vous au 395.

169

Vous pénétrez dans une vaste pièce, située sous les combles du manoir. Il y règne une obscurité impénétrable et sans l'aide de votre torche vous n'y voyez pas à un mètre. La lumière blafarde vous permet de constater que vous vous trouvez dans un grenier, dont vous évaluez les dimensions à environ dix mètres sur cinq. Comme tous ses semblables, le grenier des Morton se caractérise pas un désordre absolu. Il y a là stockés les objets inutiles de plusieurs générations de propriétaires du manoir. Fouiller un tel capharnaüm prendrait probablement des semaines, si ce n'est des mois. Découragé d'avance, vous contemplez des allées créées artificiellement entre les meubles poussiéreux et autres cartons remplis d'innombrables bibelots. Vous remarquez également un vieux miroir ovale et même quelques tableaux d'un goût franchement douteux. Inutile de perdre plus de temps ici, mieux vaut repartir rapidement et fouiller un autre endroit. Vous vous apprêtez à mettre en pratique cette idée lorsque votre torche s'éteint soudainement, vous laissant dans le noir le plus complet. Vous pestez et la secouez énergiquement mais elle refuse de se rallumer. Est-ce la pile qui...

« Approchez....

Une voix étouffée, lointaine vient de prononcer cet unique mot, vous faisant sursauter violemment. Vous tâchez de regarder dans toutes les directions en même temps, mais évidemment sans succès.

- Aidez-moi....

La voix semble provenir du vieux miroir, juste en face de vous. Une lumière éclatante est en train de prendre corps en son centre, éclairant à nouveau le grenier. Vous vous en approchez et aussitôt vous sentez votre sang se glacer dans vos veines. Une terreur ancienne, presque superstitieuse vous envahit, telle que les hommes ont dû en connaître autrefois en voyant devant eux la première photo ou le premier film. La peur de l'inconnu, du surnaturel, de l'inexplicable. C'est cette peur là que vous ressentez tandis que vous voyez une forme humaine se matérialiser progressivement à l'intérieur du miroir. Vous tentez de réfuter ce qui se déroule sous vos yeux, essayant de vous

convaincre qu'il s'agit d'un trucage quelconque. Mais rapidement, vous subissez la vérité. Tout cela est bel et bien *réel*. *Votre total de Raison diminue de deux points.*

- Qui êtes-vous ? murmurez-vous.

La forme s'est entièrement matérialisée à présent. Il s'agit bien d'un homme, ou du moins du spectre d'un homme. Son corps pratiquement transparent brille comme un diamant poli. Vous vous attardez quelques instants sur son visage, détaillant une face chauve, des orbites creuses et un regard glacial. Pour tout dire, l'homme a une apparence fort peu engageante, que ce soit dans cette vie... ou dans l'autre.

- Peu importe, car ce que j'étais je ne le suis plus aujourd'hui.

La voix est froide et coupante comme un rasoir. Votre méfiance s'accroît encore davantage, si toutefois c'est possible.

- Vous êtes... mort ? demandez-vous, un peu gêné et d'une voix tremblante.

- Il y a bien longtemps. Terrassé par le mal qui a élu domicile sur cette île. Mais mon âme n'a pas trouvé le repos et j'erre entre ce monde et l'au-delà depuis mon trépas.

- De quel mal parlez-vous ? dites-vous, intrigué.

- Cette île est un passage. Une porte entre l'ombre et la lumière. Et cette nuit, la victoire choisira un camp.

- Je ne comprends pas ce que vous...

- Nous n'avons pas le temps de parler de ça. Je pourrai tout vous expliquer plus tard. Vous devez m'aider.

- Vous aider ? dites-vous, de plus en plus interloqué.

- Je ne veux plus rester sous cette forme errante, sans espoir et sans avenir. Je veux être libéré. Que mon âme trouve enfin la paix. Et j'ai besoin de vous pour y parvenir.

- Attendez une minute, dites-vous mal à l'aise, je ne sais pas si...

- Par pitié ; la voix s'adoucit considérablement ; essayez d'imaginer ce que je peux ressentir... je ne suis plus vivant mais je ne suis pas mort pour autant. Le mal qui imprègne cette île m'a condamné à cette malédiction éternelle. Je ne vous demande pas grand chose, simplement de sauver une âme tourmentée.

Vous sentez votre réticence s'étioler grandement. Vous ne pouvez pas laisser tomber votre interlocuteur. Finalement, vous dites :

- Eh bien, bon... d'accord. Comment puis-je vous aider ?

Vous voyez le visage sépulcral esquisser un sourire de soulagement.

- Trouvez mon miroir. On me l'a ravi autrefois. En me le donnant, vous permettrez à mon âme de s'envoler et je serai libre.

- Votre miroir ? répétez-vous, sceptique. Vous avez une idée de l'endroit où il peut se trouver ?

- Il doit être dissimulé quelque part dans le manoir. Trouvez-le.

- Et comment... ? »

Vous vous interrompez car votre torche choisit cet instant pour se rallumer et son halo éclaire à nouveau les lieux. Votre question est appelée à rester sans réponse car le miroir

ne renvoie plus à présent que votre seule image. Le revenant a disparu. Vous restez un moment à fixer le miroir, et plus le temps passe, plus vous venez à douter de ce que vous venez de voir. Tout en repensant à la mission que le spectre vous a confiée vous quittez sans plus tarder le grenier. Rendez-vous au **75**.

170

Si vous avez déjà rencontré Obed Morton, rendez-vous au **16**.

Si ce n'est pas le cas mais qu'Aline a de son côté exploré le fort, rendez-vous au **49**.

Enfin, si vous n'êtes dans aucune des deux situations, rendez-vous au **82**.

171

Il n'y a qu'un seul endroit à fouiller ici, à savoir la petite bibliothèque. Cela ne vous prend guère de temps et vous constatez vite l'inutilité de cette initiative. Vous vous apprêtez à repartir lorsque vous voyez quelque chose briller durant un bref instant sur le sol. Vous vous penchez et ramassez l'objet en question ; il s'agit d'une grosse chevalière, ornée d'un sceau se bornant à un grand M majuscule. Visiblement, son propriétaire, sans nul doute Obed Morton, a dû la laisser tomber par inadvertance lors de son dernier passage dans la pièce. Vous l'empochez votre trouvaille et *vous gagnez un point de Chance*. Si vous voulez à présent vous diriger vers la porte située juste avant la bibliothèque, rendez-vous au **114**. Si vous préférez repartir par là d'où vous êtes venu, rendez-vous au **133**.

172

La fouille de la pièce se limite concrètement à un examen de l'armoire et du bureau. Si vous faites chou blanc dans le premier cas, la fouille du bureau est en revanche couronnée de succès. Dans un des tiroirs, vous dégotez un petit carnet. Sur la couverture, une grosse étiquette porte pour toute inscription un grand A. Si vous souhaitez le parcourir, rendez-vous au **151** après avoir lu ce qui suit. Dans un second tiroir, un objet noir attire immédiatement votre attention. Il s'agit d'un talkie walkie et pas n'importe lequel. Vous sortez le vôtre et votre première impression se confirme. Ils sont parfaitement identiques. C'est donc là, sauf improbable coïncidence, l'appareil d'Aline ; Obed Morton est par conséquent venu dans cette pièce il y a peu de temps. Vous empochez le talkie, espérant avoir l'occasion de le redonner à Aline plus tard. Il y a également dans ce tiroir une photographie, plus exactement une moitié de photo. En l'examinant, vous constatez qu'elle représente un petit garçon, dans une tenue studieuse, qui pose dans un endroit sombre, peut-être une caverne. En retournant le cliché, vous constatez qu'un chiffre est inscrit au dos : 53. A quoi peut-il bien

correspondre, vous n'en avez pour le moment aucune idée. Mais vous le gardez dans un coin de votre mémoire, au cas où.

Enfin, vous découvrez également une bobine de film, d'un modèle visiblement ancien. Si vous voulez la projeter sur l'écran de la pièce, rendez-vous au **73**. Si vous ne jugez pas cette idée pertinente, vous retournez sans plus attendre dans le couloir pour emprunter la porte du fond. Rendez-vous au **197**.

173

Vous saisissez votre revolver, simplement au cas où, et vous ouvrez d'un coup sec la porte. Aussitôt, l'adrénaline retombe et vous abaissez votre arme. Le couloir qui s'étend devant vous est désert. Les deux hommes, quel qu'ils soient, ont quitté les lieux. Mais la lumière encore allumée prouve leur présence récente. Vous retrouvez votre calme et analysez rapidement la topographie du couloir. A votre gauche, il se prolonge sur quelques mètres, et s'achève en cul-de-sac. A votre droite, il fait un léger coude vers la gauche, mais vous apercevez deux portes côte à côte juste avant ce dernier. Au delà vous distinguez une double porte dans le mur de droite mais le corridor se poursuit au delà. A la vue de ces nouvelles portes, vous commencez à vous inquiéter quelque peu. Fouiller ce manoir en intégralité risque de prendre un sacré bout de temps vu sa taille. Ne serait-il pas préférable de retrouver Aline le plus rapidement possible et d'explorer le reste de l'île ? Tout en débattant avec vous-même de cette problématique, vous vous dirigez néanmoins vers votre prochaine destination. Si vous ouvrez la première porte à votre gauche, rendez-vous au **89**. Si vous choisissez plutôt celle avant le coude, rendez-vous au **25**. Si vous préférez examiner la double-porte, rendez-vous au **100**. Enfin, si vous avancez dans le couloir, rendez-vous au **219**.

174

Vous sortez les cinq statuettes découvertes lors de votre exploration de l'île et qui représentent respectivement des têtes de bison, cheval, serpent, poisson et ours. De son côté Aline détient les deux statuettes restantes, qui ont l'apparence d'un taureau et d'un aigle. Vous sentez une étrange excitation vous envahir tandis que vous placez hâtivement les statuettes dans leurs réceptacles. Lorsque la dernière touche son moule de pierre, vous entendez un grondement sourd. Fasciné, vous voyez la dalle centrale s'écarter de son emplacement initial, sans doute par un ingénieux système hydraulique. Il a été conçu par les indiens Abkanis voilà plus de quinze mille ans et il fonctionne encore ! Vous vous approchez du trou ainsi révélé, les faisceaux de vos deux torches se croisant pour éclairer son contenu. Sur un petit piédestal de pierre, un poignard à la lame recourbée est soigneusement disposé. La poussière qui recouvre l'arme vous laisse

à penser que nul ne l'a plus contemplée depuis les Abkanis eux-mêmes. Mais ce qui vous fascine par dessus tout, c'est le métal dans lequel a été forgé le poignard. Vous vous en emparez, le soupesant dans votre main, et vous constatez que votre impression était la bonne ; c'est bien de l'or massif. Vous le tendez à Aline et chuchotez, presque révérencieux :

« Mais qu'est-ce que c'est ?

La jeune femme l'examine attentivement et répond elle aussi dans un murmure :

- Cela représente l'arme sacrée d'Hecatonchires, le Dieu des Dieux. Carnby, cette arme est une pièce unique ! Sa valeur est inestimable, dans tous les sens du terme.

- Et quelle était son utilité pratique ? demandez-vous circonspect.

- Détruire les créatures de l'Ombre j'imagine, dit pensivement Aline. L'or symbolise la lumière vivifiante, qui permet de repousser l'ombre dans les ténèbres.

- Je vois... eh bien je vais la garder pour l'instant », dites-vous d'un ton poli mais ferme en la glissant dans votre ceinture, à l'abri de votre manteau. *Vous gagnez deux points de Chance pour cette trouvaille.*

Aline ne conteste pas tandis que vous vous dirigez vers l'issue de la caverne. Rendez-vous au 365.

175

Vous cherchez avec une discrétion fébrile le poignard en or dans votre ceinture, tandis que vous sentez la sensation de métal froid contre votre front disparaître. Alan est en train de ranger son revolver pour sortir quelque chose d'autre. Vous n'attendez pas de savoir quoi. Vos doigts effleurent enfin le manche orné et sans réfléchir plus longtemps, vous faites jaillir le poignard de votre manteau et l'enfoncez dans la jambe d'Alan. Celui-ci pousse un hurlement effroyable, lâche le stylet qu'il brandissait maintenant, et recule, libérant ainsi votre arme qui vous reste ensanglantée dans la main. Vous dévisageant d'un regard exorbité, Alan vacille, perd l'équilibre et tombe de l'autre côté de la Porte, disparaissant dans les ténèbres. Vous reculez précipitamment, voyant du coin de l'œil qu'Obed reste pétrifié, tel un pantin dont on aurait coupé les fils. Vous cherchez des yeux Edenshaw et vous vous agenouillez près de lui, pour constater qu'il a repris connaissance. Vous l'aidez à s'asseoir et vous voyez soudain ses yeux s'écarquiller tandis qu'il chuchote :

« Derrière vous... *Drakkar anni...*

Vous vous retournez d'un bloc et vous voyez Alan sortir en titubant de l'ombre de la Porte. Sa démarche semble différente, elle vous paraît plus mécanique, moins spontanée. Et à la lumière vacillante des flammes, vous jureriez que ses yeux brillent d'une lueur rouge. Il se penche pour ramasser son stylet et rejetant sa tête en arrière, il rugit d'une voix gutturale :

« *Hyntor Wotengaran Gelye Dryce !* »

Il avance alors vers vous, avec une effroyable lenteur, comme s'il ne savait plus très bien comment utiliser ses jambes. Vous reculez, la peur envahissant chaque parcelle de votre être. Lorsqu'il arrive près d'Obed, qui se tient debout tel un zombie, vous voyez le bras d'Alan se lever puis frapper. A trois reprises. Celui qui fut un professeur de renommée mondiale pousse un râle d'agonie et s'écroule, mort avant de toucher le sol. *Vous perdez trois points de Raison.*

Si vous voulez attendre Alan de pied ferme, rendez-vous au **141**.

Si vous préférez fuir au plus vite de cette caverne, rendez-vous au **390**.

176

Vous passez environ un quart d'heure à inspecter la pièce dans les moindres détails. Vous ne regrettez pas le temps passé toutefois, en raison de plusieurs trouvailles potentiellement intéressantes. Tout d'abord, une photo exposée dans la bibliothèque attire votre regard. Elle représente un vieil homme à la peau mate, qui ressemble à un indien, posant entre deux statues colossales. Vous vous demandez d'ailleurs où cette photo a bien pu être prise. Hormis cela, vous dénicher également dans le tiroir de la table de nuit, un petit cahier assez épais. Sur sa couverture en cuir, un autocollant est fixé avec pour seule inscription un grand A. Si vous voulez parcourir ce livre, rendez-vous au **348**. Posée sur la table de nuit, se trouve également une amulette de forme étrange, représentant une sorte de spirale. Choisissez si vous souhaitez vous en emparer ou non. Enfin, dissimulé dans un tiroir de la bibliothèque, vous dénicher un petit dictaphone. En l'ouvrant, vous constatez qu'une cassette est insérée dans le compartiment prévu à cet effet. Si vous voulez l'écouter, rendez-vous au **93**. Vous décidez ensuite de quitter cette pièce. Si vous retournez au rez de chaussée, rendez-vous au **317**. Si vous préférez ouvrir la porte dans le mur du fond, rendez-vous au **185**.

177

Vous constatez que deux statuettes sont déjà enfoncées dans leurs réceptacles, à savoir celles représentant un taureau et un aigle. Vous sortez de vos poches les objets que vous avez découvert pour les examiner. Combien possédez-vous de statuettes au juste ? Si vous en avez une seule, rendez-vous au **363**. Si vous en possédez entre deux et quatre, rendez-vous au **354**. Si vous en détenez cinq, rendez-vous au **244**.

178

Vous parvenez bientôt à un nouvel embranchement, cette fois-ci gauche/ tout droit. Vous déterminez que la voie à votre gauche est approximativement orientée vers le nord et comme cela vous semble la direction à suivre, vous décidez de l'emprunter. Rendez-vous au **117**.

Vous avez la distincte sensation de pénétrer dans un autre monde. Les souterrains et égouts puants laissent la place à un décor baroque, comme vous n'en avez contemplé que dans des films ou des reportages. Le hall dans lequel vous venez de poser les pieds est véritablement immense. De gigantesques tapis luxueux recouvrent un parquet sombre et sobre, sur une surface équivalente à votre appartement entier, le tout parfaitement en harmonie avec les tapisseries recouvrant les murs. Dans la pénombre du hall, vous constatez tout de même que l'ensemble paraît un peu usé, à l'image de toute la propriété. Juste en face vous, un escalier en pierre mène à une mezzanine, orientée à votre droite. Elle fait face à une massive double porte en contrebas, probablement l'entrée principale du manoir qui s'était refusée à vous précédemment. Vous avancez d'un pas prudent, le son de vos chaussures étouffé par les épais tapis. Vous cherchez l'interrupteur desservant la pièce et vous le repérez près de la double porte. Une lumière tamisée se répand dans le hall, lui conférant une allure un peu moins inquiétante. Vous entreprenez d'en faire le tour pour chercher les autres portes qui doivent forcément exister. Vous constatez durant cette inspection rapide que la porte par laquelle vous êtes arrivé est astucieusement camouflée en miroir sans tain. On s'est visiblement donné beaucoup de mal pour la cacher. Hormis cet accès et la présumée porte d'entrée, vous dénombrez deux autres issues : une double porte située sous l'escalier et une porte simple quelques mètres à côté. Sans parler bien entendu de la mezzanine mais vous décidez d'inspecter d'abord le rez de chaussée. Mieux vaut être méthodique si vous voulez retrouver Aline et Obed Morton car vu de l'extérieur le manoir vous a semblé assez vaste. Vous décidez avant toute chose de signaler votre présence ; après tout, peut-être Obed Morton pourra-il expliquer les événements étranges dont vous avez été le témoin. Par ailleurs, cela pourrait vous éviter de longues et pénibles recherches. Vous vous éclairez la voix et vous dites sur un ton avenant :

« Il y a quelqu'un ? »

Vous patientez une bonne minute avant de faire résonner à nouveau votre voix dans le hall :

- Professeur Morton ? Aline ? Vous êtes là ? »

Toujours rien. Seule la pluie en toile de fond perce le silence absolu dans lequel est plongé le manoir. Cette nouvelle absence de réponse vous conforte dans votre sentiment qu'il se passe quelque chose d'étrange sur l'île. Mais quoi exactement ? Vous allez devoir faire preuve d'une extrême prudence en attendant de le savoir. Vous allez...

Fomp

Un bruit sourd retentit au dessus de votre tête, coupant court vos réflexions. Vous levez aussitôt les yeux mais l'angle de l'escalier fait que vous ne pouvez pas distinguer la mezzanine. Vous vous déplacez le plus rapidement possible pour dégager votre angle de vue mais vous n'observez rien de spécial. Toutefois, l'éclairage n'est pas suffisant

pour percer toutes les zones d'ombre là-haut. En tout cas cela suffit pour insuffler encore un peu plus de tension dans votre esprit. *Votre total de Raison diminue d'un point.* Tout compte fait, peut-être vaudrait-il mieux inspecter l'étage tout d'abord. A vous de voir. Si c'est ce que vous voulez finalement faire, rendez-vous au **223**. Si vous préférez rester sur votre idée initiale et examiner la double-porte sous l'escalier, rendez-vous au **210**. Enfin, si vous choisissez d'ouvrir la porte à droite de cette dernière, rendez-vous au **252**.

180

Vous sentez un flux d'air chaud vous effleurer et une douleur inimaginable enflamme aussitôt votre torse. Vos jambes vacillent et vous vous écroulez sur le sol glacé, lâchant votre arme dans votre chute. Vous tentez de vous relever mais plus aucune force ne semble résider dans votre corps. Une ombre immense vous recouvre et vous levez péniblement la tête, pour voir Alan sourire. Vous avez le temps de penser à Aline, à ce qu'elle va devenir, à ce qu'elle va faire sans vous, à... Puis un coup de feu perce brusquement le silence et il n'y a plus que du noir.

181

Vous tournez les talons ; que du reste vous ne voyez même plus à travers l'eau boueuse ; et vous prenez la direction de la sortie. Dans votre dos, vous entendez la voix désespérée du pilote :

« Je vous en supplie, aidez- moi ! Ne me laissez pas ici ! »

Vous serrez les dents et vous faites la sourde oreille, entièrement concentré sur votre objectif. L'eau vous arrive maintenant aux épaules et vous avez le plus grand mal à progresser. Le froid vous engourdit en outre les membres et atténue votre instinct de survie. Vous devez user de toute votre volonté pour continuer de poser chaque pied devant l'autre. Plus que cinq mètres. Trois maintenant. Vous sentez la vague de froid clapoter à la base de votre cou. Vous y êtes. L'eau qui s'engouffre dans la carlingue vous oblige à un effort considérable pour quitter enfin ce maudit avion. Vous en sortez finalement trempé de la tête aux pieds et épuisé, tant physiquement que moralement. *Vous perdez trois points de Résistance et votre total de Raison diminue d'un point.* Vous reculez de quelques mètres et vous voyez l'appareil disparaître sous la surface trouble, emportant avec lui le malheureux pilote. Vous restez une minute à méditer sur son sort mais que pouviez-vous faire de plus ? Le cœur lourd, vous vous éloignez des lieux du drame. Rendez-vous au **330**.

182

La bobine s'insère parfaitement dans l'antique caméra posée sur le bureau. Vous actionnez l'interrupteur et aussitôt, la bobine commence à se dérouler, projetant son contenu sur l'écran. La qualité est très mauvaise et le film est évidemment en noir et blanc. L'action semble se dérouler dans un lieu sombre, une sorte de caverne. Vous voyez deux enfants faire face à l'objectif, visiblement des jumeaux. L'un d'eux vous adresse d'horribles grimaces puis éclate d'un rire silencieux. L'autre affiche une expression neutre et semble perdu dans de profondes pensées. La caméra tremble légèrement et se détourne des enfants pour aller vers la droite et vous voyez apparaître une autre personne, qui ressemble à un indien. Il pose devant deux statues monumentales, encadrant quelque chose que vous ne parvenez pas à distinguer dans le flou de l'arrière-plan. L'homme remue les lèvres et soudain tout devient noir. Le film est déjà terminé. Tout en méditant sur ce que vous venez de voir, vous retournez sans plus attendre dans le couloir pour emprunter la porte du fond. Rendez-vous au **197**.

183

Vous prenez une grande inspiration et d'un mouvement brusque, vous ouvrez en grand la porte de l'armoire. Vos yeux passent à toute vitesse en revue diverses étagères, plusieurs vêtements suspendus à des cintres et même une paire de bottes. Rien d'autre. Aucune trace de quoique que ce soit susceptible de tambouriner à la porte. Et de fait, remarquez-vous soudain, il n'y a de toute manière pas la *place* suffisante pour se dissimuler dans cette armoire. Mais alors, d'où venaient les coups que vous avez entendus ? Au lieu de vous rassurer, cette vision de l'armoire résolument vide ne fait qu'augmenter un peu plus votre rythme cardiaque. *Votre total de Raison diminue d'un point*. Vous en avez assez vu de cette pièce et vous vous dépêchez d'emprunter la porte juste à côté, sans jamais quitter l'armoire des yeux. Rendez-vous au **123**.

184

La première chose que vous apercevez en pénétrant dans l'église abandonnée, ce sont les bougies. Des flammes jaunes qui diffusent une lueur vacillante et éclairent sommairement le décor. La chapelle n'est visiblement pas si abandonnée que ça. Vous raffermissez nerveusement votre prise sur le colt. La deuxième chose, en contradiction avec la première, c'est que la nef est pourtant vide. Seul le bruit de vos pas résonne tandis que vous explorez prudemment les lieux, votre torche soulageant un peu les bougies. Il règne une odeur écœurante de bois pourri et l'air est lourd, vicié dans cette enceinte très ancienne. Il ne reste pas grand chose des bancs qui autrefois meublaient la nef : ils sont pour la plupart brisés et ont été empilés dans divers coins. L'autel en

revanche est toujours là mais il n'y a plus trace des ornements qui devaient s'y trouver jadis. Seul reste un livre relié, probablement une bible. Il semble peu probable qu'il y ait quelque chose d'intéressant ici ; la seule chose de sûre, c'est qu'il y a pas de téléphone. Vous sentez le découragement vous envahir ; comment diable allez-vous pouvoir quitter cette maudite île ? Les bougies indiquent de surcroît que celui qui les a allumées se trouve probablement toujours dans les parages. L'endroit n'est pas sûr. Pourtant, vous êtes face à un cul-de-sac, car vous n'avez vu aucun autre chemin partir de l'église, hormis le petit pont de bois juste avant. Vous ne la quitterez donc pas avant d'avoir envisagé toutes les possibilités.

Si vous voulez procéder à une fouille globale, rendez-vous au **230**.

Si vous voulez examiner plus attentivement l'autel, rendez-vous au **224**.

Si vous voulez ouvrir la bible, rendez-vous au **353**.

185

La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre sans opposer de résistance. Vous pénétrez dans un large couloir qui s'étend de votre gauche à votre droite mais dont une portion s'ouvre également juste en face de vous. Indécis, vous contemplez successivement les trois directions. A gauche, le corridor bifurque après une dizaine de mètres vers la droite. Une porte le perce non loin de vous dans le mur d'en face. Devant vous, le corridor s'achève sur deux portes, une dans le mur du fond et l'autre juste à sa droite. A votre droite enfin, le corridor bifurque presque immédiatement. La vue de toutes ces directions possibles vous décourage quant à la possibilité de pouvoir fouiller le manoir en totalité. Vous auriez dû rester avec Aline au lieu de partir seul à l'aventure. Comme vous ne pouvez pas revenir en arrière, vous vous contentez de vous mordre les lèvres de frustration et vous choisissez votre destination immédiate. Si c'est le corridor en face de vous, rendez-vous au **111**. Si c'est le couloir dans sa partie est, rendez-vous au **264**. Si c'est plutôt le côté ouest, rendez-vous au **257**. Enfin, si c'est la porte quasiment en face, rendez-vous au **55**.

186

Vous faites volteface et vous partez au pas de course vers la porte. Dans votre dos, vous entendez une sorte de sifflement furieux, ce qui vous incite à aller encore plus vite. Emporté par votre élan, et dans l'obscurité ambiante, vous manquez de percuter la porte. Vous tournez hâtivement la poignée et vous claquez le battant derrière vous. Puis vous vous en écartez sans plus attendre, votre main cherchant la crosse de votre revolver. Alors seulement vous vient à l'esprit que le danger peut aussi être présent dans ce couloir-ci. Vous inspectez aussitôt les deux directions possibles, pour constater que tout est désert. Vous reportez votre attention sur la porte, vous attendant à tout

instant à voir la poignée se tourner et à ce que quelque chose surgisse du noir pour se jeter sur vous. Une bonne minute s'écoule, puis une autre. Rien ne se passe. Vous vous rapprochez prudemment du bois et collez votre oreille tout contre ce dernier, tâchant de percevoir quelque chose. Toujours rien. La peur se tinte à présent de curiosité et vous hésitez sur ce que vous allez faire. Si vous ouvrez une nouvelle fois la porte, rendez-vous au **35**. Si cela ne vous tente pas vraiment, vous passez en revue les autres options. Si vous voulez emprunter la deuxième porte après l'escalier, rendez-vous au **208**. Si vous choisissez de gravir l'escalier, rendez-vous au **98**. Enfin, si vous voulez voir ce que peut bien dissimuler l'alcôve du fond du couloir, rendez-vous au **113**.

187

Vous sortez les statuettes que vous avez découvertes et les positionnez dans leurs réceptacles. Mais Aline n'en possédant visiblement pas, il vous en manque toujours aussi rien ne se produit. Du reste, qu'attendiez-vous qu'il se passe même avec les sept réunies ? *Vous perdez néanmoins un point de Chance*. Vous avez assez perdu de temps dans cette caverne et vous la quittez sans plus attendre par l'issue opposée à l'entrée. Rendez-vous au **365**.

188

Vous avancez prudemment, le cœur battant la chamade dans votre poitrine. Vous brandissez doucement votre arme et vous faites irruption dans la partie avant de l'avion, autrement dit la cabine de pilotage. Aussitôt toute peur disparaît de votre esprit, remplacée par du soulagement. Toujours assis sur son siège, les jambes visiblement coincées par l'armature, le pilote gémit faiblement. C'est quasiment un miracle qu'il ait survécu compte tenu de l'état de l'avion, songez-vous. Vous vous approchez et vous le voyez tourner la tête, les traits déformés par la souffrance :

« Que... que faites-vous ici ?

- Du calme, dites-vous d'un ton qui se veut rassurant, ne vous agitez pas. Vous êtes blessé ?

- Oui... je ne sens plus... mes jambes. Je suis... coincé.

- Je vois... écoutez, il faut que nous sortions d'ici. Ca risque d'être douloureux mais l'avion peut s'enfoncer d'une minute à l'autre.

Le pilote agite faiblement la tête et vous prenez ce signe pour un acquiescement.

- Je vais essayer de vous dégager. A trois : un... deux... trois ! »

Vous tirez de toutes vos forces mais sans résultat, si ce n'est le hurlement de douleur de l'homme meurtri. Vous réitérez malgré tout votre tentative, une nouvelle fois en vain.

Vous préparez un ultime essai lorsque, dans un grondement sourd, vous sentez l'avion vibrer dangereusement sous vos pieds. Ahuri, vous regardez tout autour de vous et vous constatez tout à coup que le niveau d'eau a imperceptiblement augmenté : il est passé en quelques minutes de votre taille à votre poitrine. Vous devez prendre une décision rapide. Si vous voulez continuer d'aider le pilote, rendez-vous au **393**. Si vous l'abandonnez à son sort, rendez-vous au **181**.

189

Vous franchissez la grille et vous vous engagez sur un sentier de terre défoncé, qui s'enfonce dans la forêt. Le sol est détrempé, rendu glissant par l'orage, et vous manquez à plusieurs reprises de vous étaler par terre. L'air est glacial et vous resserrez fréquemment votre manteau sur vos épaules, tandis que de la buée s'échappe de votre bouche à chaque inspiration. Vous progressez vaille que vaille, encadré par les arbres morts, qui semblent étendre leurs branches dégoulinantes sur vous, comme s'ils cherchaient à vous attirer dans les profondeurs des bois. Bientôt le sentier se divise, approximativement vers l'est et le nord. Vous regardez successivement les deux directions, mais rien ne semble indiquer que l'une est meilleure que l'autre. Si vous voulez aller vers l'est, rendez-vous au **90**. Si vous choisissez le nord, rendez-vous au **54**.

190

« Très bien, dit simplement Aline. Bonne chance Carnby et soyez prudent.

- Vous aussi Aline. Ne vous inquiétez pas, tout se passera bien. »

Vous voyez à l'expression de la jeune femme qu'elle semble peu convaincue par vos paroles mais elle ne dit rien tandis que vous vous dirigez ensemble vers la double porte qui donne accès aux jardins. Vous poussez le lourd battant et aussitôt l'air frais de la nuit vous caresse le visage. La première chose que vous constatez est que l'orage a enfin cessé. Quelques fines gouttes tombent encore mais le gros du déluge est passé. Vous dévalez les marches du perron et votre pied droit s'enfonce dans le sol détrempé du jardin. A une dizaine de mètres devant vous, vous distinguez le portail de la propriété, déjà vu précédemment. Aline vous adresse un petit signe de tête et se dirige dans cette direction. Vous la voyez franchir le portail qui se referme sur la jeune femme dans un grincement aigu. Vous vous dirigez de votre côté vers l'angle sud-ouest de l'édifice, suivant un chemin de terre défoncé. Le mur d'enceinte est recouvert de ronces à moitié mortes et le sol est également en friche. Une fois franchi le coude, vous distinguez un petit portail en fer à une trentaine de mètres. Vous vous dirigez dans sa direction lorsque quelque chose d'insolite attire votre attention. Accolée au manoir, une grande charpente de verre se dresse, visiblement à l'abandon depuis un certain temps. Vous collez le nez contre la vitre maculée de boue et cela confirme votre idée initiale ; il s'agit

bien d'une serre, d'une taille assez considérable. Vous repérez alors une porte en fer rouillée permettant d'y accéder, quelques mètres plus loin. Vous ne voyez pas ce qu'une serre pourrait bien receler d'intéressant mais qui sait ? Si vous voulez y pénétrer, rendez-vous au **142**. Si vous préférez poursuivre votre route vers le portail, rendez-vous au **397**.

191

Votre cœur ratte un battement lorsque le drap se soulève, révélant un corps inerte. Vos yeux vont des cheveux roux en désordre, jusqu'aux yeux clos et aux paupières parfaitement immobiles. Aline ne bouge pas d'un centimètre et vous sentez une vague de désespoir vous envahir. Puis vous concentrez votre attention sur sa gorge et aussitôt le soulagement vous envahit. Le pouls bat encore, faiblement certes mais sans doute possible. Elle est encore vivante, probablement droguée. Vous relevez la tête et dites d'une voix où transpire la rage :

« Espèce de monstre ! Vous... »

Les mots s'étouffent dans votre gorge lorsque votre regard va du sourire narquois d'Alan à sa main droite. Une main qui brandit un revolver dans votre direction. C'était une diversion et vous êtes tombé en plein dans le panneau. Une erreur qui pourrait être votre dernière. Car même si vous braquez toujours votre arme sur Alan, vous avez laissé passer une demi-seconde de déconcentration fatale, et par la même occasion perdu l'initiative. Vous voyez Morton crisper son index sur la gâchette, une lueur démente dans les yeux. Dans une tentative désespérée pour éviter la balle, vous plongez derrière la table de dissection, tandis que le coup de feu résonne dans la pièce souterraine. *Faites un test de chance facile (+1)*, en raison de la précipitation d'Alan. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **382**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **180**.

192

Lorsque la silhouette sort de l'ombre, vous pressez aussitôt la détente, à deux reprises pour plus de sûreté. Vous entendez un cri étouffé et l'ombre vacille avant de s'écrouler comme une masse. Vous vous approchez prudemment et à la vue du corps inerte, vous sentez votre cœur exploser dans votre poitrine. Ce n'était pas Alan. Gisant dans un bain de son propre sang et gémissant faiblement, Aline est étendue tel un pantin désarticulé sur le sol. Vous vous agenouillez aussitôt à son chevet et vous lui prenez la main, n'osant pas la regarder dans les yeux. Un seul coup d'œil vous a en effet permis de comprendre qu'elle allait mourir.

« Carnby... je... pourquoi ? murmure-t-elle d'une voix inaudible.

- Ne bougez pas Aline, dites-vous la voix brisée. Je vais vous sortir de là.

Elle relève doucement la tête et avec un pauvre sourire chuchote :

- menteur... »

Aline expire alors pour la dernière fois et meurt dans vos bras, dans ce tunnel glacé, oubliée de tous. Vous sentez le chagrin vous submerger et pendant plusieurs minutes, vous êtes incapable de bouger. *Votre total de Raison diminue de cinq points.* Puis la rage surmonte la colère et vous songez à l'unique responsable de ce désastre.

Alan...

Ce n'est plus une question de survie à présent. Alan doit payer pour ses crimes. Avant de partir, vous vous forcez à fouiller le corps encore chaud, encore tellement *vivant* d'Aline. Vous découvrez dans ses poches deux statuettes de pierre, représentant deux visages d'animaux de profil, respectivement un poisson et un ours. Puis, le regard noir et les mâchoires serrées, vous vous éloignez du lieu du drame. Rendez-vous au **372**.

193

« Tâchons de couvrir les deux itinéraires, dites-vous hâtivement, avant qu'Edenshaw ne disparaisse de la pièce. Ainsi on pourra arriver à cette... Porte avant lui. Et si vous avez un problème, ou que moi j'en ai un, on pourra compter sur l'autre.

Vous vous demandez si le vieil indien vous a entendu mais finalement il dit :

- Très bien. Quelle route désirez-vous emprunter ? »

Vous seul avez la réponse. Si vous choisissez la route menant à la chapelle, rendez-vous au **203**. Si vous optez pour le fort, rendez-vous au **28**.

194

En vous approchant, vous constatez que les caisses portent toute la même inscription : *musée d'ethnologie de Boston*. Obed Morton doit probablement recevoir un soutien logistique et financier pour ses recherches. Excepté ce détail, la fouille s'avère rapide puisqu'elle ne concerne en fait que l'armoire. Cette dernière est remplie de vêtements usés et de plusieurs paires de chaussures elles aussi fatiguées. Hormis cela, rien de bien intéressant pour vous ; ce ne sont que des vieilleries vouées à l'oubli. *Vous perdez un point de Chance*. Si vous voulez maintenant franchir le coude à votre droite, rendez-vous au **214**. Si vous tentez d'ouvrir la porte juste avant, rendez-vous au **269**. Enfin, si vous désirez examiner le cercueil, rendez-vous au **341**

195

Si vous avez déjà rencontré le dénommé Edenshaw, rendez-vous au **7**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **334**.

196

Votre talkie grésille soudain dans votre poche et vous entendez une voix chuchoter :

« Carnby ? Je vois quelqu'un devant moi dans un tunnel c'est vous ?

- Affirmatif. Vous m'avez flanqué une de ces trouilles !

Vous baissez votre arme, la joie et le soulagement vous envahissant tandis qu'Aline sort de l'ombre et s'approche de vous.

- Mais d'où venez-vous ? demandez-vous, la curiosité venant avec le soulagement.

- Du fort, il y a un souterrain qui mène jusqu'ici. Je me demande d'ailleurs ce qu'est cet ici, dit-elle d'un ton pensif.

- Vous avez découvert quelque chose de nouveau ?

- Pas vraiment mais j'ai enfin rencontré Obed Morton.

- Et vous avez pu en tirer quelque chose ?

- Non, pas vraiment. Il est complètement terrorisé par son frère, le pauvre. Visiblement il a couvert ses agissements pendant toutes ses années et le remords est en train de le rendre fou lui aussi. Mais je ne pense pas qu'il soit dangereux. Et de votre côté ?

- J'ai fait la connaissance d'Alan. *Lui* en revanche est dangereux, ça ne fait aucun doute. Aline, il y avait des gens enfermés dans son laboratoire, des gens qu'il avait rendus fous de *terreur* ! Comment est-ce possible ?

La jeune femme pâlit mais vous voyez dans ses yeux la même lueur résolue que dans les vôtres, aussi vous dites :

- Il faut qu'on retrouve Alan. Ce n'est plus une question de téléphone maintenant. Ce type doit payer. »

Aline acquiesce et vous vous dirigez ensemble vers l'issue opposée. Rendez-vous au **337**.

197

Vous voici sur un palier obscur, desservi par un escalier en colimaçon. Si vous voulez monter, rendez-vous au **228**. Si vous préférez descendre, rendez-vous au **273**.

198

Vous tournez la poignée mais en pure perte. La porte refuse de céder. Vous vous apprêtez à vous éloigner lorsque vous entendez quelque chose de l'autre côté du bois. Vous collez votre oreille contre le battant et vous analysez alors le bruit. Sans erreur possible, il s'agit d'une respiration, rauque et haletante. Quelqu'un est en train de vous épier. Vous dites, d'une voix moins assurée que vous ne l'espérez :

« Qui est là ?

Personne ne répond mais vous entendez toujours le souffle lourd. Vous répétez, plus fort :

- Qui est là, nom de dieu ? »

Toujours pas de réponse mais vous entendez du mouvement. Vos yeux se fixent sur la poignée, au cas où elle se mettrait à tourner. Mais au lieu de cela, vous entendez plutôt la respiration devenir de plus en plus faible et des pas lourds s'évanouir progressivement. Bientôt, le silence reprend ses droits et la seule respiration qui vous parvient est la vôtre, un peu haletante. Était-ce Obed Morton ? Ou bien quelqu'un d'autre ? Impossible de le savoir pour le moment. Si vous voulez maintenant tenter d'ouvrir l'autre porte, rendez-vous au **149**. Si vous préférez celle avant le coude, rendez-vous au **25**. Enfin, si vous voulez revenir en arrière et explorer le couloir dans sa partie est, rendez-vous au **264**. Si vous choisissez plutôt de vous engager dans le corridor de gauche, rendez-vous au **111**. Enfin, si vous ouvrez plutôt la porte juste en face de celle menant au hall, rendez-vous au **55**.

199

Vos doigts se referment sur la statue et vous esquissez un frisson en constatant qu'elle est gelée. Hormis cette désagréable sensation, rien de notable ne se produit. Vous l'examinez un peu plus attentivement, constatant qu'elle pèse son poids, mais vous ne remarquez rien de particulier. Si la statue a un intérêt caché, vous ne le voyez pas. Décidez si vous souhaitez l'emporter ou non avant de choisir votre prochaine action. Si vous voulez emprunter l'escalier menant au niveau supérieur, rendez-vous au **131**. Si vous préférez redescendre au rez-de-chaussée, rendez-vous au **319**.

200

Vous pénétrez dans une pièce plongée dans l'obscurité. Vous pressez l'interrupteur situé près de la porte mais sans résultat visible. Le système électrique doit avoir sauté, probablement à cause de l'orage. Vous dégainez donc votre lampe-torche et un mince filet de lumière vient percer les ténèbres environnantes. La salle dans laquelle vous venez de pénétrer est grande, et très encombrée. Il s'agissait visiblement à l'origine d'un bureau mais qui est progressivement devenu une sorte de musée, voire un dépôt. À gauche de la porte, juste à côté de vous, se tient une grande vitrine de verre. À l'intérieur, vous distinguez un capharnaüm monstre, où vous discernez entre autres une maquette de bateau et une antique balance. Au centre de la salle se dresse un grand bureau de chêne, recouvert de divers papiers et livres en vrac. Pour le reste de la pièce, ce ne sont que tables encombrées et caisses entreposées un peu n'importe où. Sur le sol poussiéreux, des livres, des papiers et des objets gisent un peu partout, comme si un cyclone avait traversé la pièce récemment. Ce décor insolite vous laisse une impression étrange : celle d'un bureau abandonné du jour au lendemain par son occupant, et où nul n'a plus remis les pieds depuis. Fouiller un tel bazar risque de prendre un temps

considérable. Si vous vous y engagez néanmoins, rendez-vous au **226**. Si vous préférez ne pas vous y risquer, rendez-vous au **373**.

201

Vous tentez désespérément de vous extraire de l'étreinte d'Alan mais il n'y a aucune issue, pas plus pour vous qu'il n'y en a eu pour Aline. Vous sentez la sensation du métal froid être remplacée par quelque chose d'autre, de plus tranchant mais tout aussi glacé qui vous caresse presque amoureusement le cou. Puis une douleur inimaginable se répand dans ce dernier et une vague de chaleur remplace la froideur de la lame. Votre vision se brouille et tout devient rouge puis le noir submerge le monde et vous vous endormez dans un sommeil dont vous ne vous réveillerez jamais. Votre aventure est terminée.

202

Vous avancez avec difficulté, suivant un véritable corridor végétal, qui conduit bientôt à une nouvelle intersection. Si vous voulez continuer tout droit, rendez-vous au **211**. Si vous tournez à gauche, rendez-vous au **58**.

203

« Qu'il en soit ainsi », dit simplement Edenshaw.

Un instant plus tard la porte se referme, vous laissant seul dans la pièce. Vous méditez quelques secondes sur la conversation que vous avez eu avec le vieil indien puis vous prenez sans plus tarder la direction du hall. Désormais, vous ne pensez plus qu'à une seule chose, à savoir sauver Aline. Et vous savez pertinemment que chaque seconde peut compter. Vous marchez donc d'un pas vif en direction du hall, tout en conservant une prudence de circonstance. Mais vous ne faites aucune rencontre lors de votre traversée des couloirs obscurs. Une fois parvenu dans le sinistre grand hall, vous vous dirigez vers la double porte, qui donne accès aux jardins. Vous poussez le lourd battant et aussitôt l'air frais de la nuit vous caresse le visage. La première chose que vous constatez est que l'orage a enfin cessé. Quelques fines gouttes tombent encore mais le gros du déluge est passé. Vous dévalez les marches du perron et votre pied droit s'enfonce dans le sol détrempé du jardin. A une dizaine de mètres devant vous, vous distinguez le portail de la propriété, déjà vu précédemment. Par ailleurs, vous constatez que le jardin entoure sur trois faces le manoir et qu'il est donc possible de le contourner à votre droite. Mais vous avez dit à Edenshaw que vous emprunteriez la route menant à cette chapelle et vous vous dirigez donc directement vers la grille. Celle-ci s'ouvre dans

un grincement aigu et vous reconnaissez un décor familier. Vous prenez la direction de votre point d'atterrissage. Vous repassez ce faisant par la terrasse, la forêt, la mesure abandonnée... vous frissonnez en revoyant le chien atrocement mutilé et vous faites un large détour pour ne pas sentir l'odeur abominable de chair pourrissante. Lorsque vous parvenez non loin de votre point d'atterrissage, vous empruntez le chemin menant d'après vos estimations vers le nord de l'île. Après une grosse minute de marche, vous voyez une grille entraver le sentier : mais en vous approchant davantage, vous constatez qu'elle est entrebâillée. Edenshaw avait raison : Aline et son ravisseur sont probablement passés par ici récemment. Vous la franchissez sans plus traîner et vous vous engagez sur un pont de bois branlant. Jetant un coup d'œil par dessus la balustrade, vous constatez qu'il surplombe un cours d'eau à moitié tari. Rendez-vous au **350**.

204

La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre sans bruit. Vous pénétrez dans une pièce obscure. Tandis que vous cherchez à tâtons l'interrupteur, un éclair illumine brièvement la salle tandis qu'un coup de tonnerre ébranle les murs du manoir. Vous distinguez ainsi une armoire à votre droite et une sorte d'écran suspendu au mur à votre gauche. Mais surtout, vos yeux se fixent sur plusieurs silhouettes humaines, à deux mètres de vous à peine. Un grondement sourd résonne dans la pièce et vous voyez les inconnus s'avancer de concert vers vous. La peur vous serre le ventre et votre main se met à trembler tandis que vos doigts cherchent frénétiquement l'interrupteur. Lorsqu'enfin vous sentez le contact dur sous votre index, vous appuyez fébrilement. Une lumière pâle vient éclairer la pièce et vous cherchez aussitôt du regard les silhouettes. En vain. La salle est vide. Un nouveau coup de tonnerre retentit au dehors et vous sentez la peur vous étreindre encore davantage. *Votre total de Raison diminue d'un point.* La pièce s'avère être une sorte de grand bureau. Comme vous l'aviez entrevu précédemment, le mur de gauche est occupé par un écran de grande taille et par des tableaux d'art moderne. A votre droite, une armoire accolée au mur précède une estrade sur laquelle trône un bureau de chêne, entouré par diverses petites bibliothèques. Un plan de travail très spacieux et remarquablement organisé, constatez-vous. En face de vous, une fenêtre donne sur la nuit obscure. Si vous souhaitez fouiller cette pièce, rendez-vous au **112**. Si vous préférez retourner dans le couloir et emprunter la porte du fond, rendez-vous au **197**.

205

La porte est verrouillée et vous ne parviendrez pas à la forcer. En jetant un coup d'œil à travers le judas pratiqué dans le battant, vous constatez qu'il n'y avait de toute manière

pas grand chose à voir, à part de la poussière et des vieux débris de meubles. Si vous voulez maintenant fouiller au hasard une des cellules, rendez-vous au **2**. Si vous préférez retourner dans le vestibule, vous pouvez ouvrir la porte à gauche de l'entrée en vous rendant au **361** ou celle en face en vous rendant au **288**. Si vous préférez enfin retourner dans la cour, rendez-vous au **56**.

206

Les tables sont surchargées de machines diverses et variées dont l'usage, pour la plupart, vous paraît parfaitement incompréhensible. Parmi les rares que vous identifiez, il y a entre autre une perceuse, une soudeuse et une sorte de mouleuse-noyauteuse, toutes rouillées à l'extrême. Aucun de ces engins n'a du fonctionner depuis des dizaines d'années. En tout cas, le maître des lieux devait procéder à des expériences de toutes sortes ici. Votre ténacité est finalement récompensée lorsque vous dénîchez, dissimulé sous une pile de revues scientifiques, un petit calepin de cuir. Une étiquette avec un grand J majuscule est collée sur la couverture. Si vous voulez parcourir ce livre, rendez-vous au **355**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **56** pour retourner dans la cour.

207

Le tunnel serpente encore puis débouche sur une nouvelle caverne, de taille modeste et circulaire cette fois-ci. Une vaste stèle trône en son centre et dans les murs sont creusées sept cavités. Dans chacune d'entre-elles, il y a une stèle recouverte de symboles Abkanis, surplombée d'un visage de pierre représentant un animal.

« C'est un temple, murmure Aline. Un lieu d'adoration des sept dieux de la Lumière. Ce doit être le seul qui existe encore dans le monde.

Vous vous dirigez au hasard vers l'une des cavités, à savoir la plus à gauche de l'entrée, dont la statue représente un taureau et vous demandez à Aline :

« Vous pouvez traduire les inscriptions ?

La jeune femme s'approche et effleure les caractères du bout des doigts.

- Les sept dieux de la lumière, fils des étoiles lointaines, cherchaient un lieu pour se reposer de leur voyage cosmique. Ils choisirent notre Terre qui les séduisit par ses océans limpides, ses hautes montagnes, ses plaines qui s'étendent à l'horizon, ses forêts profondes. Mais, en ces temps reculés dont aucune mémoire d'homme n'a le souvenir, notre terre était dominée par de sombres créatures, sauvages et cruelles. Les dieux de la lumière décidèrent de les combattre. Le premier à s'élançer dans la lutte fut Hémicles, dieu de la lumière astrale, qui, de ses éclairs puissants, chassa les créatures qui faisaient régner la terreur dans les espaces éthérés.

Vous hochez la tête et vous dirigez vers la seconde cavité, où la statue représente un poisson.

- Et ici ?

- Les créatures des ténèbres trouvèrent alors refuge aux sommets des espaces escarpés. Héliopaner, dieu de la lumière éclatante, fit alors briller mille soleils dans le ciel de la terre. L'eau des océans s'évapora, les créatures trouvèrent refuge sous l'ombre des arbres des plaines. Héliopaner éteignit ses soleils, et les pluies s'abattirent sur la terre pendant dix siècles.

Vous passez à la troisième stèle, surmontée d'une tête de bison. Aline poursuit :

- Anticoalt, dieu de la lumière primale, prit alors part au combat. Il fit jaillir de son bouclier d'or des gerbes de lumière multicolore. Les plaines scintillèrent de mille feux, les cieux en rougirent et les rivières se mirent à luire comme des serpents mordorés. Les créatures de l'ombre trouvèrent refuge au cœur des sombres forêts.

La quatrième statue représente quant à elle un ours.

- Lorsque les feux d'Anticoalt furent éteints, Ouphénos, dieu de la lumière pétrifiante, décrocha l'arc de son épaule et plongea la main dans son carquois de cristal. Il décocha plus de dix mille flèches comme autant de raies lumineuses. Les créatures de l'ombre trouvèrent refuge au fond des précipices.

Vous vous dirigez vers la cinquième stèle et sa tête de serpent.

- Les dieux tinrent conseil. Gilamesh, dieu de la lumière souveraine fut envoyé au combat. Il pointa sa lance d'argent vers le ciel, s'éleva par-delà les nuages pour en tremper le fer au cœur du soleil. Puis il fondit sur la terre et chaque repli de la terre se mit à briller. Les créatures des ténèbres trouvèrent refuge dans les abysses.

La sixième stèle à présent, qui représente un cheval.

- Mélacanthé, dieu de la lumière aveuglante, s'arma de son glaive d'or et répandit, une nouvelle fois, la terreur parmi les créatures de l'ombre qui trouvèrent refuge sous l'écorce de la terre. Mais les dieux se fatiguèrent de ces combats.

La septième et dernière stèle est enfin surmontée d'une statue représentant un aigle.

- Le dieu de la lumière vivifiante, Hecatonchires, créa une race de gardiens, nous les hommes, pour veiller à ce que les créatures des ténèbres ne s'échappent pas de leurs trous d'ombre. Pour les aider dans leur tâche, Hecatonchires abandonna sur Terre son poignard d'or, seul à même de transpercer les ombres. Puis les dieux reprirent leur voyage vers les astres en nous laissant leur souffle et leur magie.

- Étrange mythologie, dites-vous, vaguement inquiet. D'où a pu leur venir cette idée d'un monde de l'Ombre et de dieux de la Lumière ?

- C'est difficile à dire, comme pour toutes les religions. D'où a pu venir l'idée d'un homme marchant sur l'eau ?

- Je vois... »

En examinant de plus près les visages de pierre, vous constatez qu'ils sont incrustés dans la paroi, comme s'ils n'étaient que des réceptacles pour de véritables statues. Si vous possédez un ou plusieurs objets susceptibles d'être utilisés ici, rendez-vous au **127**. Si ce n'est pas le cas, vous vous dirigez vers l'extrémité de la caverne. La salle ne comptant qu'une seule autre issue, vous n'avez d'autre choix que de l'emprunter, vous enfonçant dans un nouveau tunnel. Rendez-vous au **365**.

208

La porte s'ouvre sans difficultés, dévoilant un nouvel escalier, en colimaçon celui-ci, qui s'élève vers les étages. Quel intérêt de construire un escalier si près de celui du couloir, songez-vous. Aucun à priori mais vous ne jurez plus de rien depuis votre arrivée sur cette île. Vous tâtonnez pour trouver un interrupteur mais en vain. En soupirant, vous vous résignez à allumer votre lampe-torche. La faible lueur qu'elle dégage ne suffit pas à percer toutes les zones d'ombre et crée aussitôt une ambiance inquiétante. Vous gravissez lentement l'escalier, sursautant à chaque craquement de marche. Après plusieurs coudes, vous arrivez à un petit palier sur votre droite, desservi par une porte. L'escalier poursuit sa montée vers un étage supérieur. Si vous voulez ouvrir la porte, rendez-vous au **162**. Si vous préférez continuer votre ascension, rendez-vous au **3**.

209

Alors que vous passez à côté du dément, il agrippe soudain votre bras avec une force dont vous ne l'auriez pas cru capable. Vous sursautez et vous vous dégagez vivement mais l'homme revient aussitôt à la charge. Devant vous, vous entendez de nouveaux gémissements et vous voyez de nouvelles silhouettes jaillir des ténèbres. La peur s'instille en vous tel un venin pernicieux et vous décidez de faire demi-tour. Mais vous voyez avec horreur que d'autres malades vous ont coupé toute retraite. Vous êtes maintenant entouré par une dizaine d'individus, soit la totalité du nombre que devaient contenir les cages. Votre torche éclaire leurs visages ravagés de tics et vous voyez distinctement la bave couler de leurs lèvres et leur bouche se déformer dans des rictus abominables. Soudain, comme si un signal invisible leur avait été donné, ils se jettent voracement sur vous. Vous tentez de dégainer votre arme, avec la vague idée de tirer en l'air pour les effrayer, mais il est trop tard. Vous devez céder sous le poids du nombre et vous êtes jeté à terre. Ceux qui étaient jadis des hommes vous rouent de coups de poing et de coups de pied tandis que des mains glaciales se referment autour de votre cou. Vous résistez avec l'énergie du désespoir mais bientôt toute force vous quitte et vous gisez inerte sur le sol glacé du souterrain. Votre aventure s'achève ici.

210

La porte n'est pas verrouillée et vous la franchissez, pénétrant dans un couloir sombre. Vous tâtonnez quelque peu pour débusquer l'interrupteur et une lumière blafarde vient éclairer les lieux.

« Que faites-vous ici, étranger ?

Vous avez un sursaut de surprise et vous tournez si vite la tête que vous sentez vos vertèbres craquer légèrement. Vos yeux croisent un regard impassible mais d'une intensité rare, qui vous fixe sans ciller. Vous y lisez une grande force intérieure et une

détermination sans faille. Puis vous détaillez physiquement l'homme qui vient de vous interpeler. Son visage à la peau mate est buriné par les années et cerné par de longs cheveux blancs. Il est grand, dans les un mètre quatre-vingt et vêtu simplement, voire pauvrement. Il semble surpris de vous voir mais pas autant que vous ne l'êtes de votre côté. D'après ce que Johnson vous avait stipulé, Obed Morton vit seul sur l'île et l'homme qui est en face de vous n'est certainement pas Obed Morton. Vous répondez à sa question par une autre :

- Qui êtes-vous ?

- Mon nom est Edenshaw. Je suis le gardien de cette île.

Pour une réponse étrange, en voici certes une. L'homme a prononcé cette phrase d'un ton posé mais ferme, comme si la réponse était parfaitement évidente.

- Gardien de quoi ? Du manoir ? demandez-vous, intrigué.

- Vous le saurez bien assez tôt.

Vous attendez qu'il poursuive mais visiblement il a terminé sa phrase. Décidément, votre interlocuteur n'est pas très loquace. Vous vous attendiez à ce qu'il insiste pour savoir qui vous êtes et ce que vous pouvez bien faire là mais cela ne semble pas l'intriguer outre mesure. Vous préférez changer de sujet :

- Vous êtes un ami d'Obed Morton ? J'aimerais beaucoup lui parler.

- Je croyais l'être. Mais le professeur Morton a définitivement franchi la frontière. Son âme a basculé de l'autre côté. Il n'a plus d'amis à présent, seulement des adversaires.

- Qu'est-ce que cela veut dire ?

Vous commencez en avoir assez des réponses évasives de votre interlocuteur et vous ajoutez :

- J'ai vu des choses étranges en venant jusqu'ici, des animaux morts. C'est Obed Morton qui en est responsable ?

Le vieil homme secoue la tête et vous voyez la tristesse modeler son visage :

- Vous ne comprenez pas... Vous ne devriez pas être ici. Pas cette nuit... J'ai essayé de l'empêcher, j'ai tenté de le raisonner. Mais mes forces m'ont abandonné. Il est trop tard. J'ai laissé des enfants jouer avec des forces qui les dépassaient et aujourd'hui nous en payons tous les conséquences...

- Trop tard pour quoi ? De quoi parlez-vous à la fin ? rétorquez-vous, en haussant le ton.

- Allez à la bibliothèque. Les livres renferment tout ce qu'il y a à savoir.

Le vieil homme esquisse un pas pour s'en aller mais vous le retenez brusquement par la manche.

- Une minute, je n'ai pas fini. Est-ce que le nom de Charles Fiske vous est familier ?

Edenshaw vous contemple d'un air circonspect et tourne la tête de gauche à droite.

- Il a la trentaine, assez grand, corpulent, des cheveux noirs, décrivez-vous rapidement.

- Je suis navré mais cela ne me dit rien. Personne n'est venu sur Shadow Island depuis plusieurs mois, à part les hommes du musée.

Le vieil homme dégage son bras et s'en va d'un pas lent vers la gauche du couloir. Avant

de disparaître, il se retourne et dit simplement :

- Après tout, c'est peut-être le destin qui vous envoie...

- Eh attendez, où allez-vous ? »

Edenshaw disparaît derrière le coude sans répondre et vous entendez une porte s'ouvrir puis se refermer. Vous revoilà seul, ruminant cette étrange rencontre. Une de plus. Vous n'avez pas compris grand chose à la conversation, si ce n'est qu'Obed Morton semble bien être au centre des événements qui se passent sur l'île, et qu'il est peut-être aussi le responsable de la mort de Charlie. Si vous le croisez vous vous promettez de tirer tout cela au clair. En attendant, vous observez le décor autour de vous. A votre droite, le couloir se prolonge sur quelques mètres avant de bifurquer vers la gauche plus à nouveau vers la droite, formant un angle un peu particulier. A votre gauche, le couloir tourne presque aussitôt sur la droite. Votre lampe éclaire des alcôves un peu partout, susceptibles de cacher quelqu'un ou quelque chose. Vous tendez l'oreille mais un silence absolu règne à présent dans le couloir. Vous regardez successivement les deux directions possibles, hésitant sur celle à choisir. Si vous voulez aller à gauche, rendez-vous au **305**. Si vous partez vers la droite, rendez-vous au **218**.

211

Après avoir progressé sur quelques dizaines de mètres, vous parvenez à un véritable cul-de-sac. Devant vous, la végétation est si enchevêtrée qu'elle rend tout passage impossible. Maugréant, vous faites demi-tour pour repartir de là où vous êtes venu. Ou du moins vous *essayez* de faire demi-tour. Car, en fait, vous ne parvenez pas à extirper vos pieds du sol marécageux. Vous réitérez votre tentative mais sans plus de résultat. Tandis que vous vous demandez les causes de cet étrange phénomène, vous sentez tout à coup vos jambes s'enfoncer de quelques centimètres. Aussitôt, vous saisissez de quoi il retourne et la peur vous envahit ; des sables mouvants ! Vous tâchez de ne pas paniquer tandis que vous vous enfoncez de plus en plus rapidement vers les profondeurs de la tourbière. Il vous faut vous extirper de là et vite. *Testez votre résistance*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **159**. Si vous échouez, rendez-vous au **280**.

212

Vous jaillissez de l'ombre, Aline sur vos talons. Obed pousse un cri de surprise mais Alan fait preuve d'un sang-froid de serpent. Il braque son revolver sur vous avant que vous n'ayez eu le temps d'en faire de même avec le votre. D'une voix coupante comme un rasoir, il ordonne :

« Lâchez votre arme, et poussez-là vers moi.

Vous n'avez d'autre choix que d'obéir et votre revolver de toute manière inutile fait un bruit sourd en touchant le sol rocailleux. Alan le fait valdinguer d'un coup de pied et il

se perd dans les ténèbres. Il ajoute :

- Et que votre charmante amie s'approche.

Vous jetez un coup d'œil désespéré vers Aline, qui obtempère, une lueur de défi dans les yeux masquant sans doute une peur profonde. Lorsqu'elle parvient à portée d'Alan, ce dernier l'enserme brutalement contre lui et plaque le canon de son arme sur sa tête. Vous avancez par réflexe d'un pas mais Alan vous interrompt :

- Je ne ferai pas ça à votre place.

Vous vous immobilisez, vous sentant impuissant comme rarement vous l'avez été dans votre existence. La folie enflamme les yeux d'Alan et cela ne fait plus aucun doute qu'il va tuer Aline, puis vous par la même occasion. Il savoure pour le moment sa position et vous dit sur un ton de confiance :

- Si vous saviez ce que j'ai dû endurer pour qu'arrive cet instant. D'abord ce dénommé Fiske, qui est venu du continent, contacté par mon stupide frère pour venir authentifier les tablettes Abkanis. Je lui ai réglé son compte, en maquillant le crime en accident et j'ai jeté son corps à la mer pour détourner les soupçons. Tout le monde n'y a vu que du feu.

Vous sentez votre sang bouillonner dans vos veines sous l'influence de la colère.

- J'ai cru m'être débarrassé de mes problèmes mais vous êtes arrivé, vous et votre amie. Du coup, j'ai changé mon fusil d'épaule. J'avais songé à... quelqu'un d'autre pour le sacrifice mais une jeune femme, c'est encore mieux. Mes *cobayes* étaient trop endommagés pour ça.

Vous voyez alors les yeux d'Alan s'agrandir tandis qu'il ordonne à Aline :

- Dès que j'aurai prononcé la formule, ouvrez la Porte. Sinon, j'abats votre ami.

Tout en braquant toujours son revolver sur vous et d'une voix vibrante sous l'effet de l'excitation, il dit :

- Et maintenant que ma destinée s'accomplisse ! Que la Porte s'ouvre ! Olar Hebkati Anous Herio Bon'aza Termas Gour'o Helier Zair Hecatonchires !

Aline fait alors pivoter la porte d'une main tremblante, révélant un refuge d'obscurité éternelle. Alan proclame d'une voix triomphale :

- Et maintenant place au sacrifice ! »

Vous avez réfléchi à toute vitesse pendant la minute qui vient de s'écouler, cherchant désespérément une solution pour vous extirper de cette situation. Si vous voulez bondir sur Alan pour tenter de le désarmer, rendez-vous au **11**. Si vous suppliez Obed de vous aider, rendez-vous au **170**. Enfin, si vous ne faites rien du tout, rendez-vous au **287**.

213

« Howard ? Où-es-tu ? Pourquoi m'as-tu abandonnée ?

Les cris de la vieille femme se sont transformés en gémissements pathétiques. Vous vous sentez un peu gêné et vous dites sur un ton qui se veut compatissant :

« Où est donc votre mari madame ?

Votre interlocutrice redresse la tête, et vous fixant bien qu'elle ne puisse vous voir, répond :

- Je l'ignore. Il est devenu très mystérieux ces derniers temps. Il se cache et rôde dans le manoir. Je ne l'ai pas vu depuis longtemps. Je crois qu'il me fuit.

- Pourquoi vous fuirait-il ?

- Vous m'ennuyez avec vos questions ! Ne voyez-vous pas que je suis lasse de tout cela ? Laissez-moi en paix.

- Et est-ce...

- Si vous voulez des réponses, allez à la bibliothèque. Vous y trouverez tout ce que vous voulez savoir.

Vous voyez la main droite de la vieille femme s'engouffrer sous les draps et ressortir quelques secondes plus tard, tenant une grosse clé dorée.

- Voici la clé. Et maintenant, j'ai besoin de repos. Que dieu vous protège. »

Inutile d'insister, la vieille femme ne répondra à aucune de vos éventuelles autres questions. Vous en prenez donc votre partie et vous vous dirigez vers la porte de la chambre sans perdre plus de temps. Rendez-vous au **236**.

214

Vous passez près du cercueil et de la porte qu'il précède et vous bifurquez à gauche, en gardant au cas où une main près de votre arme. Après les événements que vous venez de vivre, vous êtes d'une méfiance accrue. Le coude révèle un nouveau cul de sac un peu plus loin. Dépité vous vous apprêtez à faire demi-tour lorsque vous éclairez une troisième porte dans le mur de droite, à quelques mètres seulement avant l'impasse. Vous vous en approchez et vous constatez qu'elle n'est pas verrouillée. Elle mène à un petit corridor, très étroit, qui aboutit presque instantanément à une porte faite exclusivement de verre, ce qui vous permet de distinguer un décor luxueux derrière. Vous avancez jusqu'à la porte et vous constatez qu'elle n'a pas de poignée. Interloqué, vous cherchez un moyen de l'ouvrir mais sans succès. Vous remarquez alors un petit bouton incrusté dans le mur de droite. Lorsque vous le pressez la porte pivote sans le moindre bruit et vous pénétrez enfin dans le manoir. Rendez-vous au **179**.

215

Vous vous approchez en toute hâte de la table de dissection tandis que le bruit de pas se fait de plus en plus menaçant. Vous prenez une profonde inspiration, essayant de ne pas penser à ce que vous risquez de découvrir, et vous soulevez brusquement le drap. Si vous avez rencontré Aline depuis votre arrivée sur l'île, rendez-vous au **126**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **318**.

216

Vous envoyez Alan à tous les diables et vous décidez de partir par là où il était arrivé. Auparavant vous procédez à une fouille rapide du laboratoire. Vous ne découvrez rien d'intéressant hormis une petite statuette de pierre posée sur une des tables, qui représente une tête d'aigle de profil. Choisissez si vous la saisissez ou non avant de vous enfoncer dans l'embrasement. Votre torche éclaire sur une dizaine de mètres des murs de pierre taillée par la main de l'homme, probablement celle des Morton. Vous arrivez presque aussitôt à une intersection ; tandis que vous hésitez sur la direction à prendre, vous entendez soudain des pas venir du tunnel à votre gauche. Serait-ce déjà Alan ? Si vous voulez ouvrir le feu sans sommation, rendez-vous au **192**. Si vous voulez ordonner à la personne quelle qu'elle soit de se montrer, rendez-vous au **283**. Enfin si vous attendez tout simplement son arrivée arme en main, rendez-vous au **291**.

217

L'armoire est fermée à clé ou du moins vous n'arrivez pas à l'ouvrir. Vous vous apprêtez à vous éloigner lorsque votre regard s'abaisse jusqu'au sol. Vous remarquez alors qu'à la gauche de l'armoire le tapis est usé et légèrement noirci. La surface concernée, remarquez-vous instantanément, correspond exactement à la taille de l'armoire. L'aurait-on déplacé récemment ? Et dans quel but ? Pour le savoir, il n'y a qu'un seul moyen. Si vous voulez déplacer l'armoire pour la remettre à son emplacement original, rendez-vous au **376**. Si cela ne vous tente pas, vous décidez que vous en avez assez vu concernant la mezzanine : rendez-vous au **317**

218

Vous franchissez rapidement le coude et vous constatez que le couloir s'achève sur une porte à votre droite. Une deuxième porte, double celle-ci, se tient à votre gauche, intercalée dans l'angle que fait le mur. Laquelle des deux souhaitez-vous ouvrir ?

Si vous optez pour la double porte, rendez-vous au **63**.

Si vous choisissez la deuxième porte, rendez-vous au **245**.

219

Une dizaine de mètres après la double-porte, le couloir se divise. A votre gauche, un nouveau corridor fait son apparition tandis que le couloir principal continue tout droit. Juste avant l'angle, se situe une porte dans le mur de gauche et une deuxième dans le mur de droite. Si vous voulez emprunter le corridor de gauche, rendez-vous au **111**. Si vous préférez suivre le couloir devant vous, rendez-vous au **264**. Si vous voulez ouvrir la première porte, rendez-vous au **55**. Si vous choisissez plutôt la seconde, rendez-vous au **351**.

220

Vous avez moins de scrupules à tenter de pénétrer dans cette crypte puisqu'elle n'est pas encore... habitée. La dalle cède sans résistance et votre éclairage l'intérieur du caveau. Aussitôt, un haut-le-cœur vous remonte dans la gorge et vous manquez de lâcher votre torche. Accoudé au mur du fond, vous faisant face comme s'il attendait votre venue, un squelette vous dévisage de ses orbites vides. Vous avancez de deux pas, essayant de surmonter votre répulsion. Vous illuminez alors les murs de la crypte et un nouveau frisson vous saisit. Il y a des marques un peu partout, des marques qui ressemblent à... vous vous approchez plus près et l'horreur vous envahit. Ce sont des traces faites par des ongles. Cet homme a été enterré vivant dans le caveau ! *Votre total de Raison diminue de deux points.* Les vêtements du mort ont disparu depuis longtemps mais quelque chose gît à côté de ce qu'il reste de sa main droite. Il s'agit d'un petit calepin. Vous vous en saisissez, en prenant soin de ne pas abîmer ses pages jaunies. Si vous voulez le lire à la lueur de votre torche, rendez-vous au **97**. Dans le cas contraire, vous quittez au plus vite la crypte. Vous en avez également assez vu de ce caveau et vous décidez de reprendre au plus vite votre exploration du cimetière. Rendez-vous au **116**.

221

Vous reconnaissez deux protagonistes, à savoir Edenshaw et Alan qui se disputent avec véhémence. Une troisième personne se tient un peu en retrait et vous supposez qu'il s'agit d'Obed. Les trois hommes vous tournent le dos et font face à une porte incrustée dans la paroi. Une porte de pierre toute simple, de la taille d'un homme et sans aucun ornement particulier. Mais curieusement cette épuration extrême vous impressionne, surtout en comparaison avec les deux statues immenses qui encadrent l'embrasure et les fresques qui recouvrent les parois de la grotte. Vous faites signe à Aline de ne pas bouger et vous vous concentrez sur leur conversation :

« Je t'en prie Alan, est en train de dire Edenshaw, d'un ton quasiment suppliant. Pense aux conséquences que cela aura.

- Vieux fou, dit Alan en éclatant de rire, vieux fou ! Il est trop tard pour que je renonce ! Toute ma vie j'ai été muselé, limité par des gens comme toi ou mon père ! Si tu ne veux pas le rejoindre, écarte-toi de mon chemin.

- Non Alan. Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour t'empêcher de nuire. J'ai été faible autrefois mais aujourd'hui je ferai l'impossible.

- L'impossible ? Il porte bien son nom en effet. Ne te mets pas en travers de ma route ! »

Le vieil indien esquisse un geste mais Alan le prend de vitesse. Il le frappe d'un coup sec à l'aide de son revolver, et la crosse heurte le visage ridé dans un craquement fort.

Edenshaw vacille puis s'écroule de tout son long sur le sol. Vous entendez Obed pousser un cri étouffé. Vous examinez silencieusement votre revolver mais vous constatez avec horreur qu'il est enrayé. Impossible de l'utiliser désormais ! Il va falloir jouer serré. Si

vous intervenez dès maintenant, rendez-vous au **212**. Si vous jugez plus prudent d'attendre, rendez-vous au **324**.

222

La première chose qui vous saisit est la puanteur infecte qui règne à l'intérieur du boyau. Une odeur insoutenable qui vous fait penser à des œufs pourris mais en beaucoup plus virulente. La deuxième est qu'on n'y voit absolument rien. Vous priez pour que les piles de votre torche ne vous lâchent pas au moment le moins opportun et vous commencez votre approche. Votre jean est gorgé d'eau, ce qui ne facilite pas votre progression et chaque mètre représente un effort harassant vous imposant de respirer un supplément d'air vicié et nauséabond. Après avoir avancé sur une vingtaine de mètres, vous tournez à gauche, suivant la courbe brutale du boyau. Quelques minutes supplémentaires sont nécessaires avant que vous ne constatiez un élargissement du tunnel. Votre torche éclaire une salle assez vaste, taillée dans la pierre brute. Vous vous situez approximativement sous les fondations du manoir et vous espérez trouver une issue permettant d'y accéder. Au fond à droite, juste devant vous, il vous semble justement apercevoir un nouveau boyau. Vous vous dirigez dans cette direction, impatient de vous retrouver au sec. Votre torche révèle les sillons que vos mouvements façonnent dans l'eau trouble... ainsi qu'une ondulation plus importante, à une dizaine de mètres devant vous. Vous vous arrêtez net et vous éclairez d'une main qui se veut ferme la scène. Vous tâchez de trouver une explication rationnelle mais aucune ne vous vient à l'esprit. Vous êtes sous terre, il n'y a pas de vent ou un autre élément naturel qui pourrait être responsable du phénomène. Le sillon continue pourtant sa progression mais vous voyez sa trajectoire dévier brusquement... *pour se diriger dans votre direction !* Vous restez quelques secondes ahuri avant que la surprise ne laisse progressivement place à la peur. Il vous faut néanmoins prendre une décision et tout de suite.

Si vous voulez faire demi-tour, rendez-vous au **237**.

Si vous préférez tenter d'atteindre le nouveau boyau au fond de la pièce, rendez-vous au **42**.

Enfin si vous préférez ne pas bouger, rendez-vous au **383**.

223

Vous gravissez lentement l'escalier, en vous tordant le cou pour surveiller toutes les directions en même temps. Aucun nouveau bruit suspect ne se fait entendre au dessus de votre tête. Néanmoins, votre main reste proche de la crosse de votre arme : après ce dont vous avez été le témoin, ou que vous croyez avoir vu, mieux vaut rester prudent. Finalement vous parvenez en haut des marches et la mezzanine se dévoile à vous. Elle n'est pas très grande, six mètres sur trois au maximum. Face à vous, une massive double

porte est encadrée par quatre tableaux, deux de chaque côté, représentant des portraits individuels. A votre droite, une massive armoire est appuyée contre un mur blanc. Il n'y a pas la moindre trace du responsable du bruit entendu précédemment, ce qui ne vous fait pas relâcher votre vigilance pour autant. Tout juste votre main s'écarte-t-elle légèrement de votre ceinture. Vous hésitez durant quelques secondes sur l'attitude à tenir maintenant que vous avez vérifié que vous étiez bien seul dans le hall. A première vue l'auteur du son n'a pu fuir que par la porte en face de vous. Toutefois, vous vous interrogez sur la pertinence d'engager une course poursuite dans les couloirs du manoir. Vous ne connaissez pas la topographie des lieux, l'autre sans aucun doute.

Si vous voulez néanmoins ouvrir la double porte, rendez-vous au **80**.

Si vous souhaitez examiner l'armoire, rendez-vous au **217**.

Si vous êtes plutôt intéressé par les tableaux, rendez-vous au **71**.

Enfin, si vous préférez redescendre immédiatement l'escalier et retourner au rez de chaussée, rendez-vous au **317**.

224

Vous faites le tour de l'autel, tout en vous demandant ce que vous cherchez au juste. La pierre est un peu érodée et recouverte d'une épaisse couche de poussière mais hormis cela, il n'y a pas grand chose à dire. Soudain, votre œil avisé repère quelque chose d'insolite. Sur une des faces de l'autel, il y a une anfractuosité, mais d'une forme étrangement régulière. Vous collez votre œil au maximum et à l'aide de votre torche, vous illuminez un cercle parfaitement incrusté dans la pierre. En son centre, vous devinez une lettre : un M majuscule, dont la signification coule de source. Vous sentez l'excitation vous envahir ; vous êtes persuadé d'avoir découvert un passage secret ! Mais il faut évidemment un objet pour l'ouvrir. Si vous possédez un sceau, rendez-vous au **342**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **385**.

225

Vous reconnaissez ce visage pourtant sérieusement ravagé par le formol et le temps. Vous l'avez déjà vu sur des tableaux de famille dans le manoir. Il s'agit sans erreur possible d'Howard Morton, le propre père d'Obed et Alan ! L'horreur vous glace lorsque vous comprenez ce que cela implique ; au mieux Alan a pratiqué des expériences post-mortem sur le corps de son père. Au pire... Une violente nausée vous saisit et vous vous écartez du tube. *Votre total de Raison diminue de deux points*. Vous constatez qu'Aline est également blanche comme un cachet. Vous dites d'une voix tremblante :

« C'est Howard Morton... ou ce qu'il en reste.

Aline met une ou deux secondes à saisir le sens de vos paroles puis semble vaciller à son tour. Vous la soutenez pendant quelques instants et elle vous en remercie d'un regard

gratifiant. Puis elle balbutie :

- Eloignons-nous, s'il vous plaît Carnby. »

Vous acquiescez vivement et vous faites en toute hâte un autre choix. Si vous regardez à présent ce qu'il peut y avoir sous le drap, rendez-vous au **333**. Si vous préférez emprunter le couloir en face de vous, rendez-vous au **265**. Enfin si vous quittez sans plus attendre cet endroit sinistre, rendez-vous au **295**.

226

Vous passez une bonne demi-heure à farfouiller dans tous les recoins de la pièce, à lire les papiers qui traînent un peu partout et à examiner divers bibelots. Finalement, vous ne dénîchez qu'une seule chose potentiellement intéressante. Soigneusement entreposé dans un des tiroirs du bureau, vous trouvez un rouleau de parchemin cacheté avec un antique sceau de cire rouge, qui a par ailleurs été rompu. Si vous voulez prendre le temps de parcourir ce parchemin, rendez-vous au **64**. Si vous préférez quitter les lieux sans plus attendre, rendez-vous au **373**.

227

Au prix d'un effort considérable, vous parvenez à vous extraire de la pression exercée par la chose. *Vous perdez un point de Résistance*. Votre cheville vous fait souffrir mais vous survivrez. Sans perdre une seconde, vous vous écarterez le plus rapidement possible du sillon, qui aussitôt vous refixe en ligne de mire.

Bon dieu mais qu'est-ce que c'est ?

Mieux vaut ne pas rester ici pour le savoir. Si vous voulez fuir par le boyau menant au réservoir, rendez-vous au **237**. Si vous préférez tenter de rejoindre le second tunnel, rendez-vous au **267**.

228

L'escalier tourne et retourne pendant vingt quatre marches (vous les comptez) avant de s'achever sur une porte solitaire. Dans les ténèbres environnantes, vous voyez une lueur vacillante se diffuser sous la porte. Il y a donc peut être quelqu'un de l'autre côté du battant. Vous sortez votre révolver de votre poche et vous vérifiez qu'il est bien chargé. Puis, tout doucement, vous entrebâillez la porte, qui n'oppose aucune résistance. Rendez-vous au **72**.

229

Le tunnel s'élargit bientôt, débouchant sur une nouvelle caverne, plus vaste encore que celles traversées jusqu'à présent. Des éclats de voix résonnent dans l'espace confiné et

vous éteignez votre torche pour plus de discrétion. Puis vous approchez furtivement de l'entrée de la grotte et jetez un coup d'œil pour jauger la situation. Plusieurs torches ont été plantées dans le sol rocheux et les flammes qu'elles dégagent créent une ambiance inquiétante. A la lueur du feu, à une dizaine de mètres environ, vous voyez trois personnes qui se disputent avec violence. Vous vous approchez à la faveur des zones d'ombre, jusqu'à pouvoir distinguer nettement les visages de chacun.

Si vous avez déjà rencontré Alan, rendez-vous au **4**.

Si vous avez plutôt parlé avec Obed, rendez-vous au **167**.

Si vous n'avez croisé aucun des deux, rendez-vous au **110**.

230

Vous passez un gros quart d'heure à soulever des bancs pourris, à écarter de la poussière et à saccager des toiles d'araignées. Le résultat que vous en retirez est malheureusement nul ; comme vous le pressentiez, il n'y a strictement rien d'intéressant ici. *Vous perdez un point de Chance*. Pestant sur le temps gaspillé infructueusement, vous revoyez vos priorités.

Si vous voulez maintenant examiner plus attentivement l'autel, rendez-vous au **224**.

Si vous préférez ouvrir la vieille bible, rendez-vous au **353**.

231

Après avoir avancé sur au moins cinquante mètres ; ce qui représente un effort harassant dans ces circonstances, vous arrivez devant un véritable cul-de-sac. Plus précisément, la végétation de roseaux est ici si touffue qu'il est impossible de poursuivre, au risque de se perdre au milieu des hautes herbes. Vous poussez un juron de dépit, qui ne changera rien à la situation. *Vous perdez un point de Chance*. Soudain, au hasard du halo de votre torche, vous voyez quelque chose se refléter à la surface de l'eau trouble. Vous vous approchez prudemment et tentez de percer l'opacité de l'eau mais en vain. Tandis que vous reculez, vous sentez quelque chose vous heurter le pied. Vous baissez les yeux et vous lâchez un hoquet où se mêlent surprise, peur et dégoût. Un visage blafard, aux traits déformés par l'angoisse flotte à la surface de l'eau. Bientôt, c'est un corps tout entier qui émerge. Réprimant une nausée, vous voyez que le cadavre est vêtu d'un ciré jaune de marin et vous distinguez clairement un impact de balle sur son ventre. Sans nul doute ce malheureux bougre s'est-il traîné péniblement dans le marais pour mourir ici, au milieu de nulle part. Il n'y a pas grand chose d'autre que vous puissiez faire et vous faites donc demi-tour, non sans craintes supplémentaires. *Votre total de Raison diminue d'un point*. Cinquante mètres plus loin, vous êtes encore plus épuisé et d'une humeur exécrable. *Vous perdez deux points de Résistance*. Vous empruntez donc la seule autre voie disponible. Rendez-vous au **178**.

232

L'alcôve ne dissimule en fait qu'une petite salle de bain. Enfin, salle de bain est un bien grand mot pour désigner un siège de toilettes poussiéreux et un grand miroir à pied. Rien de bien utile en tout cas. Vous vous apprêtez à repartir dare-dare lorsqu'un phénomène familier vous stoppe net. Quelque chose est en train de se matérialiser à l'intérieur même du miroir. Une forme humaine que vous avez déjà croisée, il n'y a pas si longtemps. Vous vous approchez prudemment et vos yeux croisent le regard glacial du spectre du grenier.

« J'ai senti que vous aviez trouvé ce que je cherche, dit-il d'un ton monocorde. Donnez-le-moi.

Vous sortez le miroir finement ouvragé de votre poche et vous voyez les yeux du spectre s'embraser durant une fraction de secondes. Mais tout va si vite que vous n'êtes pas certain de votre vision. En revanche, vous le voyez tendre les bras et vous voyez ses mains spectrales s'étendre *hors du miroir*. Il répète, d'un ton presque menaçant :

- Donnez-moi le miroir ! »

A vrai dire, vous n'êtes plus très sûr d'en avoir envie. L'attitude de votre interlocuteur n'est en tout cas pas faite pour vous rassurer. Si vous voulez malgré tout lui remettre le miroir, rendez-vous au **241**. Si vous refusez, rendez-vous au **6**.

233

« Très bien, dit simplement Aline. Bonne chance Carnby et soyez prudent.

- Vous aussi Aline. Ne vous inquiétez pas, tout se passera bien. »

Vous voyez à l'expression de la jeune femme qu'elle semble peu convaincue par vos paroles mais elle ne dit rien tandis que vous vous dirigez vers la double porte, qui donne accès aux jardins. Vous poussez le lourd battant et aussitôt l'air frais de la nuit vous caresse le visage. La première chose que vous constatez est que l'orage a enfin cessé. Quelques fines gouttes tombent encore mais le gros du déluge est passé. Vous dévalez ensemble les marches du perron et votre pied droit s'enfonce dans le sol détrempé du jardin. A une dizaine de mètres devant vous, vous distinguez le portail de la propriété, déjà vu précédemment. Par ailleurs, vous constatez que le jardin entoure sur trois faces le manoir et qu'il est donc possible de le contourner à votre droite. Aline vous adresse un petit signe de tête et se dirige dans cette direction. Vous la voyez disparaître dans la nuit et après avoir attendu une poignée de minutes au cas où elle réapparaîtrait, vous vous dirigez vers la grille. Celle-ci s'ouvre dans un grincement aigu et vous reconnaissez un décor familier. Vous prenez la direction de votre point d'atterrissage. Vous repassez ce faisant par la terrasse, la forêt, la mesure abandonnée... vous frissonnez en revoyant le chien atrocement mutilé et vous faites un large détour pour ne pas sentir l'odeur abominable de chair pourrissante. Lorsque vous parvenez

non loin de votre point d'atterrissage, vous empruntez le chemin menant d'après vos estimations vers le nord de l'île. Après une grosse minute de marche, vous voyez une grille entraver le sentier : mais en vous approchant davantage, vous constatez qu'elle est entrebâillée. Alan ou Obed sont peut-être passés par ici récemment ! Vous la franchissez sans plus traîner et vous vous engagez sur un pont de bois branlant. Jetant un coup d'œil par dessus la balustrade, vous constatez qu'il surplombe un cours d'eau à moitié tari. Rendez-vous au **350**.

234

Cette crypte est verrouillée et vous ne parviendrez pas à l'ouvrir. Vous essayer quelques minutes pour la forme puis vous jetez l'éponge. *Vous perdez un point de Chance*. Si vous voulez quitter le caveau et poursuivre votre traversée du cimetière, rendez-vous au **116**. Mais si d'autres tombes vous intéressent, vous pouvez tenter d'en ouvrir une : mais laquelle ? Vous avez, si on peut dire, le choix entre Jérémie (rendez-vous au **396**), Howard (rendez-vous au **388**), Archibald (rendez-vous au **18**) ou la tombe sans nom (rendez-vous au **220**).

235

Vous résistez de toutes vos forces mais votre adversaire prend inexorablement le dessus. Bientôt, vous lâchez prise et vous sentez quelque chose de dur s'enfoncer dans votre ventre. Un liquide chaud et poisseux commence à inonder votre manteau et vous sentez vos jambes vaciller. Alan vous saisit alors à la gorge et s'approchant de votre oreille dit d'une voix de robot :

« *Ewni Dor Akam El Drosti !* »

Ce seront les derniers mots que vous entendrez. Tout devient progressivement flou autour de vous et le monde s'éloigne dans un malstrom de couleurs, qui vire ensuite au rouge sang puis brutalement au noir absolu. Votre aventure est terminée.

236

Vous laissez la vieille femme à ses divagations et vous refermez sans bruit la porte, puis vous entreprenez de redescendre l'escalier. Arrivé au palier du premier étage, vous décidez cette fois de retourner, du moins le supposez-vous, au rez-de chaussée en poursuivant votre descente. Rendez-vous au **273**.

237

Une peur irrationnelle envahit votre subconscient à la vue de ce phénomène inexplicable. Vous rassemblez en une fraction de secondes tout votre courage et vous faites une volte-face hâtive pour vous ruer vers le boyau par lequel vous êtes arrivé dans la salle. Vos vêtements gorgés d'eau vous ralentissent tels des flotteurs et vos pieds dérapent sur un sol inégal. Vous n'osez jeter un coup d'œil par dessus votre épaule, conscient que chaque seconde peut être décisive. Votre cœur résonne avec la force d'un tambour et vous sentez le sang vous monter au visage sous les efforts concédés. Le bruit que vous faites vous empêche d'entendre quoi que ce soit et vous n'avez aucune idée de ce qui peut bien se passer derrière vous. Soudain, vous sentez quelque chose de dur vous cogner le pied droit. Aussitôt, une douleur d'une intensité incroyable s'empare de toute votre jambe. Un hurlement s'échappe de vos lèvres tandis qu'une force invisible vous entraîne implacablement sous la surface. Vous vous débattez avec violence et vous parvenez à dégager votre jambe. Vous chancelez et agitez votre torche mais elle ne perce pas les eaux ténébreuses, la lumière pâle se répercutant sur les parois humides du tunnel. Une nouvelle explosion de souffrance vous saisit lorsque vous sentez un objet pointu se planter dans votre mollet gauche. Vous perdez l'équilibre et vous tombez la tête la première sous la surface. A présent, vous sentez des nids de douleur éclosent à de multiples endroits de votre corps, tels les piqûres d'un monstrueux insecte. La vie s'échappe lentement de votre organisme à travers les dizaines de blessures le mutilant. Vous haletez, cherchant l'air qui vous fait cruellement défaut. En une poignée de secondes, vos maigres rations d'oxygène sont épuisées. Vous comprenez vaguement que vous êtes en train de mourir, que dans quelques secondes toute vie aura quitté votre corps. *Mais vous ne voyez toujours pas votre agresseur !* Le reste n'est que ténèbres.

238

Vous sortez les cinq statuettes découvertes lors de votre exploration de l'île et qui représentent respectivement des têtes de bison, cheval, serpent, taureau et aigle. De son côté Aline détient les deux statuettes restantes, qui ont l'apparence d'un poisson et d'un ours. Vous sentez une étrange excitation vous envahir tandis que vous placez hâtivement les statuettes dans leurs réceptacles. Lorsque la dernière touche son moule de pierre, vous entendez un grondement sourd. Fasciné, vous voyez la dalle centrale s'écarter de son emplacement initial, sans doute par un ingénieux système hydraulique. Il a été conçu par les indiens Abkanis voilà plus de quinze mille ans et il fonctionne encore ! Vous vous approchez du trou ainsi révélé, les faisceaux de vos deux torches se croisant pour éclairer son contenu. Sur un petit piédestal de pierre, un poignard à la lame recourbée est soigneusement disposé. La poussière qui recouvre l'arme vous laisse à penser que nul ne l'a plus contemplée depuis les Abkanis eux-mêmes. Mais ce qui vous fascine par dessus tout, c'est le métal dans lequel a été forgé le poignard. Vous

vous en emparez, le soupesant dans votre main, et vous constatez que votre impression était la bonne ; c'est bien de l'or massif. Vous le tendez à Aline et chuchotez, presque révérencieux :

« Mais qu'est-ce que c'est ?

La jeune femme l'examine attentivement et répond elle aussi dans un murmure :

- Cela représente l'arme sacrée d'Hecatonchires, le Dieu des Dieux. Carnby, cette arme est une pièce unique ! Sa valeur est inestimable, dans tous les sens du terme.

- Et quelle est son utilité pratique ? demandez-vous.

- Détruire les créatures de l'Ombre j'imagine, dit pensivement Aline. L'or symbolise la lumière vivifiante, qui permet de repousser l'ombre dans les ténèbres.

- Je vois... eh bien je vais la garder pour l'instant », dites-vous d'un ton poli mais ferme en la glissant dans votre ceinture, à l'abri de votre manteau. *Vous gagnez deux points de Chance pour cette trouvaille.*

Aline ne conteste pas votre décision et vous vous dirigez vers l'issue de la caverne. Rendez-vous au **365**.

239

Vous constatez que deux statuettes sont déjà enfoncées dans leur réceptacle, à savoir celles représentant un poisson et un ours. Vous sortez de vos poches les objets que vous avez découvert pour les examiner. Combien possédez-vous de statuettes au juste ? Si vous en avez une seule, rendez-vous au **363**. Si vous en possédez entre deux et quatre, rendez-vous au **354**. Si vous en détenez cinq, rendez-vous au **154**.

240

Vous descendez l'escalier d'un bon pas et vous vous retrouvez à nouveau au rez-de-chaussée. Si vous voulez maintenant ouvrir la double-porte sous l'escalier, rendez-vous au **210**. Si vous choisissez plutôt d'ouvrir la porte à droite de cette dernière, rendez-vous au **252**.

241

Vous tendez devant vous le fragile objet, et vous voyez les doigts fantomatiques du revenant se refermer sur les contours du miroir. Vous lâchez prise et il reste suspendu en l'air, malgré l'intangibilité de son nouveau possesseur. Vous voyez alors son expression faciale évoluer. En une fraction de secondes, tout un assortiment de petits détails ignorés prennent une signification redoutable. Le visage du spectre passe d'une froideur glaciale à une joie bestiale :

« Libre ! Je suis libre !

Vous voyez alors le fantôme jeter violemment le miroir sur le sol poussiéreux. A l'instant même où il vole en éclats, vous vous rendez compte, totalement incrédule, que les contours nébuleux sont en train de devenir plus nets. En l'espace de quelques secondes, le spectre se transforme, passant d'une vague forme à un être humain de taille moyenne, le visage dissimulé par une épaisse barbe noire. Seuls ses yeux sont identiques. Des yeux sans vie, froids comme la neige d'hiver. Les yeux de la mort.

« Je te remercie de m'avoir libéré, dit-il d'une voix enjouée, mais d'une joie qui n'a rien de chaleureuse. Et maintenant je vais te donner ta récompense.

Vous reculez instinctivement mais il est trop tard. Vous voyez le spectre fondre sur vous à une vitesse défiant toutes les lois de la gravité. Une sensation de froid glacial vous envahit durant une fraction de secondes, puis tout redevient normal. L'esprit a disparu. Vous tentez de tourner la tête pour voir s'il ne se trouve pas dans votre dos mais, étrangement, vous n'y parvenez pas. Vous réitérez votre tentative mais sans plus de succès. Sentant la panique vous envahir, vous tentez alors de remuer les jambes, puis les bras. Votre corps n'esquisse pas le moindre mouvement et un sentiment d'horreur vous envahit. Qu'est-ce que le spectre vous a fait ?

- Je te remercie étranger.

C'est *vous* qui venez de parler, du moins *votre voix*. Mais ce n'est certainement pas de votre fait. Sans que vous ne puissiez les contrôler, vous sentez vos lèvres s'écarter légèrement et votre langue s'agiter dans votre bouche :

- Je sais que tu m'entends. Je ne peux pas m'emparer de ton âme. Mais ton corps me suffit amplement.

Horrifié, vous entendez le revenant, car c'est de lui qu'il s'agit, éclater de rire, *votre* rire. Mais jamais il n'avait été aussi froid, aussi machiavélique.

- Tu m'as été très utile. Maintenant je vais pouvoir régler un vieux compte. Et ensuite, je libérerai l'Ombre de sa prison éternelle. Sans toi, cela m'aurait été impossible. »

La terreur se mue en rage car vous comprenez maintenant, bien trop tard, que si le spectre souhaitait être libéré de sa malédiction, ce n'est pas pour affronter la mort mais pour regoûter à la vie. Et ce en s'emparant de la vôtre. Car à présent et pour toujours, vous voilà condamné à ne plus être que le spectateur des agissements de votre propre corps et ce que décidera d'en faire le revenant. Votre aventure est terminée...

242

Vous cherchez fébrilement le poignard en or dans votre ceinture, tandis que vous ne parvenez plus à aspirer la moindre goulée d'oxygène. Vos doigts effleurent enfin le manche orné et sans réfléchir plus longtemps, vous faites jaillir le poignard de votre manteau et l'enfoncez dans la jambe d'Alan. Celui-ci pousse un hurlement effroyable, relâche son emprise et recule, libérant ainsi l'arme qui reste ensanglantée dans votre main. Vous dévisageant d'un regard exorbité, Alan vacille, perd l'équilibre et tombe de

l'autre côté de la Porte, disparaissant dans les ténèbres. Vous reculez précipitamment, cherchant Aline du regard et vous la voyez qui accourt vers vous. Vous avancez pour la rejoindre mais vous voyez son visage se flétrir et l'horreur déformer ses traits. Vous vous retournez d'un bloc et vous voyez alors Alan sortir en titubant de l'ombre. Sa démarche semble différente, elle vous paraît plus mécanique, moins spontanée. Et, à la lumière vacillante des flammes, vous jureriez que ses yeux brillent d'une lueur rouge. Il se penche pour ramasser son stylet et, rejetant sa tête en arrière, il rugit d'une voix gutturale :

« *Hyntor Wotengaran Gelye Dryce !* »

Il avance alors vers vous, avec une effroyable lenteur, comme s'il ne savait plus très bien comment utiliser ses jambes. Vous reculez, la peur envahissant chaque parcelle de votre être. Lorsqu'il arrive près d'Obed, qui se tient debout tel un zombie, vous voyez le bras d'Alan se lever puis frapper. A trois reprises. Celui qui fut un professeur de renommée mondiale pousse un râle d'agonie et s'écroule, mort avant même de toucher le sol.

Horrifié vous reculez et, la peur au ventre, vous voyez Alan s'approcher lentement de vous, son stylet rougi par le sang de son frère. *Vous perdez trois points de Raison.*

Si vous affrontez frontalement Alan, rendez-vous au **108**.

Si vous préférez fuir cette caverne au plus vite, rendez-vous au **96**.

243

Vous dépliez précautionneusement le parchemin, qui est visiblement ancien. Un court texte y est écrit, dans une calligraphie elle aussi dépassée. L'écriture est cependant claire et vous déchiffrez rapidement les quelques lignes :

Richard Morton vous ne me connaissez pas mais moi je vous connais. Je sais que vous ne pouvez trouver le sommeil, que vos nuits sont peuplées de cauchemars. Je sais le secret qui vous ronge et qui vous a poussé à lier votre vie à cette île. Je me nomme Judas De Certo et vous ne me connaissez pas encore.

Au cours de ma trop longue vie, j'ai de multiples fois côtoyé les créatures de l'Ombre. Je peux vous apprendre à les comprendre, à les combattre et même à les dominer. Je me nomme Judas De Certo et vous me connaissez déjà mieux.

En échange de mes services, je ne vous demanderai qu'une seule chose, que je vous révélerai en temps voulu. Si vous acceptez mon offre, renvoyez-moi ce billet avec une goutte de votre sang. Cela témoignera de votre engagement. Je me nomme Judas de Certo et vous me connaissez bien.

Rien d'autre. Pas de signature, ni formule de politesse. Juste ce style étrange et ces quelques bribes d'informations. « Les créatures de l'Ombre » ? De quoi diable s'agit-il ? Dans quoi avez-vous mis les pieds ? En attendant d'avoir de plus amples informations, autant redoubler de vigilance. Vous glissez le parchemin dans votre poche et vous quittez sans plus tarder la chambre. Rendez-vous au **364**. Mais si vous voulez avant de partir lire le petit carnet, rendez-vous au **36**.

244

Vous sortez les cinq statuettes découvertes lors de votre exploration de l'île, qui représentent respectivement des têtes de bison, cheval, serpent, poisson et ours, et vous les posez à côté des deux d'Aline, qui symbolisent un taureau et un aigle. Vous sentez une étrange excitation vous envahir tandis que vous placez hâtivement les statuettes dans leurs réceptacles. Lorsque la dernière touche son moule de pierre, vous entendez un grondement sourd. Fasciné, vous voyez la dalle centrale s'écarter de son emplacement initial, sans doute par un ingénieux système hydraulique. Il a été conçu par les indiens Abkanis voilà plus de quinze mille ans et il fonctionne encore ! Vous vous approchez du trou ainsi révélé, le faisceau de votre torche éclairant son contenu. Sur un petit piédestal de pierre, un poignard à la lame recourbée est soigneusement disposé. La poussière qui recouvre l'arme vous laisse à penser que nul ne l'a plus contemplée depuis les Abkanis eux-mêmes. Mais ce qui vous fascine par dessus tout, c'est le métal dans lequel a été forgé le poignard. Vous vous en emparez, le soupesant dans votre main, et vous constatez que votre impression était la bonne ; c'est bien de l'or massif. Vous faites quelques moulinets, appréciant son équilibre puis vous le coincez dans votre ceinture, le dissimulant de votre manteau. Vous vous dirigez ensuite vers l'issue de la caverne. Rendez-vous au **229**.

245

Vous pénétrez dans un couloir étroit, éclairé très chichement. De lourds tapis rouges recouvrent le sol, amortissant le bruit de vos pas. Deux commodes contre le mur à votre gauche rendent le passage presque exigü. Une atmosphère étouffante émane de ce vestibule et un sentiment de claustrophobie vous saisit rapidement. Vous avancez d'un bon pas, tout en restant sur vos gardes. Vous apercevez une porte un peu plus loin sur votre droite avant que le couloir ne fasse un coude dans la direction opposée. Une deuxième porte clôt le corridor trois mètres plus loin. Décidez laquelle des deux vous voulez ouvrir. Si vous optez pour la première, rendez-vous au **310**. Si vous choisissez la deuxième, rendez-vous au **26**.

246

L'homme s'arrête à côté de la table de dissection et la contemple durant plusieurs secondes, semblant réfléchir à quelque chose. Puis d'un geste théâtral, il soulève le drap, révélant ce qu'il dissimule. Si vous avez rencontré Aline depuis votre arrivée sur l'île, rendez-vous au 8. Dans le cas contraire, rendez-vous au 335.

247

Vous vous placez face à la stèle nord-ouest et, vous sentant totalement ridicule, vous proclamez l'antique formule :

« O Goulai Hypor Arnis Korna. »

Vous patientez alors quelques secondes, attendant vous ne savez quel évènement, qui bien évidemment ne se produit pas. Après cinq bonnes minutes passées immobiles, vous commencez à grelotter et vous envoyez au diable Edenshaw et son satané rituel. *Vous perdez un point de Chance*. Maudissant le vieil indien et vous-même pour votre crédulité, vous revenez sur le sentier et reprenez votre route. Rendez-vous au 395.

248

Vous essayer désespérément d'agripper la rambarde mais il vous manque quelques centimètres et vos doigts ne font que l'effleurer. Vous basculez en arrière et plongez à toute vitesse vers le sol. *Faites un test de chance difficile (-1)*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au 321. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au 274.

249

Vous parvenez in extremis à agripper le bord du trou et Aline vous aide à vous hisser sur la terre ferme. Haletant, vous vous écarterez sans plus attendre du trou qui vous semble presque frustré d'avoir laissé filer sa proie. Vous répondez par la négative aux inquiétudes d'Aline mais vous êtes tout de même sérieusement secoué. *Vous gagnez deux points de Chance pour avoir survécu à ce coup du sort*. Vous avez maintenant le choix entre inspecter la zone sud c'est à dire près de l'escalier (rendez-vous au 322), la zone ouest (rendez-vous au 160) ou la zone est (rendez-vous au 122).

250

Vous résistez le plus longtemps possible mais centimètre par centimètre, le canon trouve un angle de tir. Vous voyez alors Alan presser comme un dément la détente. Trois détonations retentissent dans la grotte millénaire mais vous n'en entendez qu'une seule, celle qui foudroie votre cœur à bout portant. Votre aventure est terminée.

251

La poignée tourne sans résistance et vous pénétrez dans une vaste salle, taillée à même la pierre. Votre torche éclaire le mur qui fait face à la porte que vous venez de franchir. A votre gauche, la pièce s'étend sur quelques mètres avant de s'achever sur un cul de sac, où vous distinguez plusieurs armoires, une table et différentes caisses de bois. A votre droite, vous percevez une nouvelle porte un peu plus loin avant que la pièce ne fasse un coude vers la gauche. Votre torche s'attarde quelques secondes sur l'insolite objet qui se tient juste devant cette deuxième porte. Un tréteau, supportant quatre planches de bois formant une boîte inviolable et parfaitement close. Vous déglutissez lentement. C'est un cercueil. Votre imagination s'emballé instantanément et vous laissez échapper un ricanement nerveux. Décidément, cette île a tout d'un film d'horreur. Si vous voulez fouiller le cul de sac à votre gauche, rendez-vous au **194**. Si vous préférez franchir le coude à votre droite, rendez-vous au **214**. Si vous tentez d'ouvrir la porte, rendez-vous au **269**. Enfin, si vous désirez examiner le cercueil, rendez-vous au **341**.

252

Vous tournez la poignée mais rien ne se passe. Vous examinez la serrure et vous constatez qu'une clé est enfoncée de l'autre côté. La porte est donc fermée de l'intérieur. Vous envisagez un instant d'essayer de la forcer mais son épaisseur vous en dissuade rapidement. En maugréant, vous vous résignez à choisir une autre destination. Si vous voulez monter l'escalier, rendez-vous au **223**. Si vous préférez inspecter la double-porte sous l'escalier, rendez-vous au **210**.

253

Vous ouvrez le journal et le feuillotez rapidement. Visiblement, soit son auteur vient à peine de l'entreprendre, soit il n'a pas grand chose à dire. Seules quelques pages en effet sont gribouillées. Vous revenez au premier feuillet et vous lisez :

La fusion Homme/Ténèbres sera bientôt une réalité. Après tant d'années de tâtonnement, tant d'échecs et de frustration, le résultat est à portée de main, tout proche. O Père, ton corps reprendra bientôt vie : O père, tu seras mon premier fils !

Et ce n'est là que la première étape. Bientôt, le monde tout entier révélera sa face cachée. Mais pour le moment c'est à toi que je réserve cet honneur suprême. Tu n'en es probablement pas digne mais je te fais cet ultime cadeau. Tu seras le premier Morton ; le premier homme ; à franchir la Porte. Tes yeux seront les premiers à contempler ce lieu dont le commun des mortels ignore l'existence. Ta renaissance sera le prélude au règne de l'Ombre, qui succèdera à celui bien trop long de la Lumière.

.....

L'expérience a échoué. La transformation n'a pas eu lieu. Pourtant le corps est bien passé de l'autre côté ! J'ai du mal interpréter les vieilles écritures. Peut-être que rien n'est possible avant le jour prophétique. Je dois prendre mon mal en patience et attendre. Attendre ! Comme le dernier des ignorants ! Mais l'enjeu vaut largement quelques menus sacrifices. Je dois retenter ma chance avec d'autres corps. Obed me les fournira, grâce à ses «amis» du musée. Mon imbécile de frère ne m'est guère utile qu'à cela. Le fait qu'il se serve de mes travaux pour briller en société ne me dérange pas. En revanche, s'il s'avise de se mettre en travers de mon chemin, il le regrettera amèrement.

Texte court mais infiniment révélateur. Vous commencez à comprendre que vous avez peut-être fait fausse route. Votre véritable adversaire ne serait donc pas Obed Morton mais son frère, dont le nom commence par un A. Comment diable avez-vous pu passer à côté de cette information ? Peut-être, vous souffle votre subconscient, parce qu'il n'ait fait mention de son existence nulle part. Mais comment est-ce possible ? En plein XXIème siècle, on ne peut pas dissimuler de telles énormités ! On ne voit des choses pareilles que dans des romans de Stephen King ou des séries B de mauvaise qualité. Vous vous promettez de tirer ça au clair plus tard. En attendant, la lecture vous permet déjà d'apprendre quelques informations sur ce mystérieux frère, dont une principale : il est visiblement cinglé. L'incohérence du discours et certaines phrases vous ont clairement fait frissonner, surtout le passage qui parle de son père. Sans aucun doute a-t-il fait des expériences post-mortem sur le cadavre de l'homme qui l'a élevé. Une nausée vous prend subitement et vous jetez avec dégoût le journal sur le bureau. Vous devez retrouver Aline au plus vite pour la prévenir du danger qui vous guette tous les deux. Si vous voulez auparavant projeter le film sur l'écran, rendez-vous au **73**. Sinon, rendez-vous au **197** pour emprunter l'autre porte du couloir.

254

Vous sortez votre torche et vous partez sur les traces d'Alan. Vous quittez le laboratoire et vous vous engagez prudemment dans le couloir des cellules. Des gémissements désespérés font dresser vos cheveux sur votre tête mais vous tâchez de les ignorer. Soudain, vous voyez une silhouette se dessiner dans le halo de votre torche. Elle s'approche et vous reculez instinctivement d'un pas. Il s'agit d'un des malheureux prisonniers qu'Alan a relâché pour couvrir sa fuite ou que la coupure a libéré. Son visage est hagard et ses yeux roulent désespérément dans leurs orbites. Il ne semble même pas remarquer votre présence, à l'image de l'homme que vous aviez vu dans sa cellule. Les traitements que lui a infligés Alan lui ont fait perdre l'esprit. *Votre total de*

Raison diminue d'un point. Si vous voulez continuer la poursuite, rendez-vous au **209**. Si vous préférez finalement renoncer et retourner près d'Aline, rendez-vous au **105**.

255

Vous sortez de la maison de pierre et vous revenez sur le sentier. Après votre sinistre rencontre, l'ambiance locale vous semble encore plus lugubre qu'auparavant. Boston n'est pas réputé pour son beau temps mais cette île semble régie par un microclimat de grisaille et de brume. Vous ressentez même une petite once de crainte poindre au plus profond de vous-même. Soudain, deux coups de tonnerre percent le silence. Mais cette fois il ne s'agit pas d'un phénomène météorologique. Votre oreille aiguisée reconnaît instantanément deux coups de feu... venant du pavillon que vous venez de quitter. Vous tournez rapidement la tête mais vous ne voyez rien de particulier. La mesure est toujours plongée dans les ténèbres et le silence est aussitôt retombé aux alentours. L'once de crainte qui vous habitait prend un peu plus de consistance et vous sentez un filet de sueur glacée couler dans votre dos.

Si vous voulez faire demi-tour et retourner dans le pavillon, rendez-vous au **102**.

Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au **115**.

256

L'armoire est plus grande que vous et d'un marron foncé penchant vers le noir. Vous approchez votre main du loquet permettant de l'ouvrir mais votre geste se fige net. Sous vos yeux écarquillés, vous voyez la porte devant vous se mettre à vibrer violemment, sous les coups de butoir qui lui sont assénés. *Assénés par quelque chose à l'intérieur !* Vous reculez de quelques pas, votre cœur battant la chamade. *Votre total de Raison diminue d'un point.* Si vous trouvez le courage de regarder ce qui peut se trouver à l'intérieur de l'armoire, rendez-vous au **183**. Si vous préférez plutôt fuir par la porte juste à côté, rendez-vous au **123**.

257

Juste avant que le corridor tourne vers la droite, vous distinguez une porte dans le mur de gauche. Après le coude, le couloir s'achève sur un cul de sac mais vous apercevez deux autres portes dans le mur de gauche. Vous n'avez plus qu'à décider celle que vous souhaitez ouvrir. Si c'est juste avant le coude, rendez-vous au **25**. Si c'est la première dans le mur de gauche, rendez-vous au **149**. Si c'est la seconde, rendez-vous au **198**.

258

Vous tentez de vous agripper au bord du trou mais vous ne trouvez aucune aspérité. Vos jambes battent dans le vide et vous lâchez prise, tombant dans les ténèbres. Votre

chute vous semble durer une éternité mais en fait il ne se passe que quelques secondes avant que vous ne vous écrasiez sur un sol de pierre dix mètres plus bas. Inutile de dire que votre aventure est terminée.

259

Vous feuillotez un peu au hasard le journal, du début jusqu'à la fin. Les quelques passages que vous parcourez sont plus qu'édifiants :

Edenshaw a été un véritable père pour nous. Il était le meilleur, voire le seul, ami de grand-père Jérémie. J'ai toujours senti qu'ils étaient liés par quelque chose de très fort. Comme un secret... ou une faute. Je me souviens aussi qu'il nous confondait toujours enfants, Alan et moi. C'était d'ailleurs un de nos jeux favoris que de le faire tourner en bourrique. Il vivait au manoir avec nous mais il lui arrivait fréquemment de dormir au laboratoire avec grand-père, sur demande de ce dernier. Comme s'il ne pouvait pas se passer de sa présence une seule seconde.

Le laboratoire a été un des hauts-lieux de mon enfance. J'y ai fait mes premiers pas de scientifique. Papa n'aimait pourtant pas m'y voir y passer tout ce temps mais la compagnie de grand-père Jérémie me fascinait, sans que je sache vraiment pourquoi. Il se dégageait de lui un mélange de sagesse et de dureté que je n'ai jamais croisé chez un autre homme. Il maîtrisait un nombre étonnant de sujets et savait rendre n'importe quelle conversation édifiante. C'est d'ailleurs grâce à lui que j'ai appris l'existence des Abkanis.

Cette visite au musée ethnologique de Boston est restée à jamais gravée dans ma mémoire. Je n'avais alors que quatorze ans mais c'est là que j'ai compris que je consacrerai ma vie à l'étude des Abkanis et de leur passé. L'étendue de leur savoir, le degré de développement de leur civilisation dans des temps pourtant reculés m'a véritablement fasciné. Et après plus de vingt ans de recherche, je me rends à présent compte que j'étais loin du compte.

.....

Plus je progresse dans le déchiffrement des tablettes et plus le doute m'envahit. Est-il possible que tout ceci soit vrai ? Que les légendes Abkanis soient véridiques ? Je n'ose toujours pas y croire mais Alan n'est pas du même avis. Il veut franchir la Porte et accomplir le rituel le moment venu. Cela ne devrait pas me préoccuper puisque je n'y ai jamais cru. Mais à présent je suis rongé par la peur et l'hésitation. Et si tout cela était vrai ? Si les Abkanis étaient véritablement les gardiens d'un secret aussi terrifiant ? Que va-t-il se passer si Alan ouvre la Porte ? Je devrais rire de ma crédulité mais je n'y arrive plus aujourd'hui. Je dois l'en empêcher. Edenshaw pourra peut-être m'y aider. Lui aussi croit mordicus à la véracité des anciennes écritures. Mais le temps nous est désormais compté, il va falloir agir vite.

.....

Alan refuse d'entendre raison. Il m'est difficile de me l'avouer mais je crois à présent que j'ai peur de lui. Que j'ai peur de mon propre frère. Il n'a rien voulu savoir des avertissements d'Edenshaw ou de moi-même. Papa a aussi essayé de lui parler mais il n'a jamais eu la volonté de s'opposer à lui. Dieu sait ce qu'il a l'intention de faire. Il m'a demandé de lui trouver des corps humains pour ses expériences. Des corps humains ! Seigneur ! Et je ne peux pas quitter l'île, j'ai trop besoin de lui et il le sait. Je vais être obligé de céder à ses exigences. Que dieu me pardonne.

.....

Alan a commis...l'irréparable. Howard, notre pauvre père ! Seigneur ! Nous allons tout droit en enfer.

Vous sentez un frisson de sueur glacée s'écouler dans votre dos à la fin de votre lecture. Vous comprenez maintenant que vous vous êtes très certainement trompé de suspect. Obed Morton a donc un frère ! Et un frère passablement dérangé semblerait-il. Comment diable avez-vous pu passer à côté de cette information ? Peut-être, vous souffle votre subconscient, parce qu'il n'ait fait mention de son existence nulle part. Mais comment est-ce possible ? En plein XXIème siècle, on ne peut pas dissimuler de telles énormités ! On ne voit des choses pareilles que dans des romans de Stephen King ou des séries B. En tout cas, il est plus que probable que ce ne soit pas Obed qui est enlevé Aline mais bien Alan. Toutefois, vous ne rayez pas encore le professeur de votre liste des suspects, malgré ce document. La situation devient encore plus dangereuse : vous devez retrouver Aline au plus vite. Si elle croisait à une seconde reprise la route d'Alan Morton, elle risquerait de ne pas avoir deux fois la même chance... Vous quittez sans plus tarder la chambre. Rendez-vous au **364**.

260

Vous sortez les cinq statuettes découvertes lors de votre exploration de l'île et qui représentent respectivement des têtes de bison, cheval, serpent, taureau et aigle. Vous sentez une étrange excitation vous envahir tandis que vous placez hâtivement les statuettes dans leurs réceptacles. Lorsque la dernière touche son moule de pierre, vous entendez un grondement sourd. Fasciné, vous voyez la dalle centrale s'écarter de son emplacement initial, sans doute par un ingénieux système hydraulique. Il a été conçu par les indiens Abkanis voilà plus de quinze mille ans et il fonctionne encore ! Vous vous approchez du trou ainsi révélé, les faisceaux de vos deux torches se croisant pour éclairer son contenu. Sur un petit piédestal de pierre, un poignard à la lame recourbée est soigneusement disposé. La poussière qui recouvre l'arme vous laisse à penser que

nul ne l'a plus contemplée depuis les Abkanis eux-mêmes. Mais ce qui vous fascine par dessus tout, c'est le métal dans lequel a été forgé le poignard. Vous vous en emparez, le soupesant dans votre main, et vous constatez que votre impression était la bonne ; c'est bien de l'or massif. Vous le tendez à Aline et chuchotez, presque révérencieux :

« Mais qu'est-ce que c'est ?

La jeune femme l'examine attentivement et répond elle aussi dans un murmure :

- Cela représente l'arme sacrée d'Hecatonchires, le Dieu des Dieux. Carnby, cette arme est une pièce unique ! Sa valeur est inestimable, dans tous les sens du terme.

- Et quelle est son utilité pratique ? demandez-vous.

- Détruire les créatures de l'Ombre j'imagine, dit pensivement Aline. L'or symbolise la lumière vivifiante, qui permet de repousser l'ombre dans les ténèbres.

- Je vois... eh bien je vais la garder pour l'instant », dites-vous d'un ton poli mais ferme en la glissant dans votre ceinture, à l'abri de votre manteau. *Vous gagnez deux points de Chance pour cette trouvaille.*

Aline ne conteste pas votre décision et vous vous dirigez vers l'issue de la caverne. Rendez-vous au **365**.

261

Vous saisissez le bras d'Alan et d'une manchette bien placée, vous lui faites sauter son revolver des mains. Il pousse un rugissement de frustration et sans crier gare referme ses mains osseuses autour de votre cou. Vous essayer de vous dégager mais il a pour lui l'énergie que lui confère sa démence et vous voyez ses yeux briller de mille feux tandis qu'il serre et serre encore. Vous voyez des étoiles défiler sous vos yeux et vous comprenez que vous n'allez pas tarder à vous évanouir. Et alors, vous ne vous réveillerez jamais plus. Si vous possédez un poignard Abkanis, rendez-vous au **375**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **132**.

262

Vous vous placez face à la stèle nord-est et, vous sentant totalement ridicule, vous proclamez l'antique formule :

« O Goulai Hypor Arnis Korna. »

Vous patientez alors quelques secondes, attendant vous ne savez quel évènement, qui bien évidemment ne se produit pas. Après cinq bonnes minutes passées immobiles, vous commencez à grelotter et vous envoyez au diable Edenshaw et son satané rituel. *Vous perdez un point de Chance.* Maudissant le vieil indien autant que vous-même pour votre crédulité, vous revenez sur le sentier et reprenez votre route. Rendez-vous au **395**.

263

Vous faites jaillir votre révolver de votre poche et braquez le canon en direction du miroir à pied. Vous voyez le visage sépulcral se déformer dans un rictus abominable :

« Que faites-vous ?

Pour toute réponse, vous pressez la détente. Au moment où le bruit de la détonation perce le silence de la chambre abandonnée, vous voyez le spectre hurler :

- Noooooooooooooooooon.... »

Son cri désespéré s'interrompt à l'instant où la balle entre en contact avec le miroir. Dans un vacarme aussi bref que violent, la glace vole en éclat, des bouts de verre giclant un peu partout. L'un d'eux vous effleure et vous inflige une légère entaille sur la joue. *Vous perdez un point de Résistance*. A cet instant précis, votre lampe choisit de se rallumer et son faisceau éclaire à nouveau l'alcôve. Vous voyez alors le spectre disparaître en un instant, comme un hologramme que l'on aurait brusquement désactivé. Le silence retombe sur la pièce, seulement entrecoupé de votre respiration haletante. Vous restez immobile pendant une bonne minute, attendant de voir si le fantôme ne va pas se remanifester. Mais vous vous rendez bientôt à l'évidence : vous l'avez bel et bien vaincu, ou du moins chassé. Dans les deux cas, voilà de quoi vous remonter un peu le moral. *Vous gagnez deux points de Chance*. Vous constatez alors que derrière les vestiges du miroir, s'ouvre une ouverture béante. S'agirait-il d'une pièce secrète ? Vous vous approchez et votre torche illumine une petite pièce de pierre brute, apparemment vide. Mais pour vous en assurer, vous allez devoir y pénétrer. Si vous vous y engagez, rendez-vous au **50**. Si vous préférez vous éloigner le plus loin possible de cette chambre, rendez-vous au **101**.

264

Le couloir bifurque vers la droite et se prolonge sur une dizaine de mètres avant de tourner vers la droite puis presque aussitôt vers la gauche. Tandis que vous marchez, votre torche éclaire les tapisseries fanées qui par endroit pendent lamentablement des murs. Le parquet craque sous vos pas et chaque bruit qui retentit dans les entrailles du manoir vous fait sursauter. Vous êtes certes stressé songez-vous, mais n'empêche, l'endroit est particulièrement sinistre. Au terme de ses méandres, le couloir s'achève sur une porte solitaire. Vous tournez la poignée, qui cède sans résistance, dévoilant une vaste chambre à coucher. Un antique lit à baldaquin occupe le centre de la pièce. A sa gauche, vous distinguez une petite table de nuit et à sa droite une petite alcôve dont vous ne pouvez distinguer ce qu'elle dissimule. Le sol est recouvert d'une épaisse couche de poussière, tout comme la literie. Visiblement, cela fait belle lurette que nul n'a plus mis les pieds ici. Si vous voulez examiner le lit et la commode, rendez-vous au **65**.

Si vous préférez voir ce que cache l'alcôve, rendez-vous au 358. Enfin, si vous voulez quitter la pièce, rendez-vous au 101.

265

Vous vous éloignez du laboratoire plongé dans le noir pour vous engager dans un long couloir éclairé faiblement par des néons clignotants. Il fait un froid de plus en plus glacial et un petit nuage de buée sort de votre bouche à chaque inspiration. Vous avancez lentement, vos pas résonnants sur un sol de pierre détrempe. Votre torche éclaire à votre droite comme à votre gauche un spectacle d'horreur. Des cages. Des dizaines de cages, qui forment un couloir artificiel, que vous remontez en ce moment même. Mais le pire est ailleurs ; les cages ne sont pas vides. Il y a des *gens* à l'intérieur de certaines. Allongés, immobiles, croupissants dans la crasse de leurs excréments. L'un d'eux pousse un gémissement, de douleur ou de crainte vous ne savez pas très bien, quand vous passez près lui. Une nausée vous monte brutalement à la gorge et vous hoquetez tandis que vous entendez Aline gémir doucement. Mais où avez-vous mis les pieds ?

Seigneur...

Vous vous approchez de l'une des cages et vous frappez les barreaux à l'aide de votre torche.

« Hé !

Vous parlez doucement, de crainte qu'Alan ou Obed Morton ne soient tout proches. La forme allongée dans la cellule s'agite légèrement mais ne se lève pas. Aline frappe à son tour de sa main tremblante, un peu plus fort que vous. Cette fois, vous voyez l'ombre s'agrandir et tituber vers vous. Un visage effroyable jaillit alors de l'ombre, une face d'une blancheur de cadavre, d'où ressortent des yeux inexpressifs et d'une fixité absolue. Vous esquissez un geste de recul, votre cœur ratant un battement et vous voyez qu'Aline en a fait autant. *Votre total de Raison diminue de deux points.* Vous balbutiez péniblement :

- Que... que vous est-il arrivé ? »

Vous voyez l'homme, ou ce qu'il reste de lui, ouvrir lentement la bouche, révélant plusieurs dents cassées. Il vous adresse un sourire, le sourire le plus terrifiant que vous ayez jamais pu contempler. Puis, brusquement, il écarte ses mâchoires jusqu'à les faire craquer et se met à hurler. Vous sentez votre sang se glacer dans vos veines tandis que le cri monte crescendo, un cri qui exprime l'horreur et la souffrance la plus absolue. Vous croisez le regard de l'homme et vous comprenez que plus aucune étincelle ne réside au fond de ses orbites. Ce n'est plus qu'une coquille vide, l'être humain qu'il a été autrefois a disparu au plus profond de lui-même. Quel traitement a pu provoquer une chose pareille ? Vous serrez les dents, la colère remplaçant progressivement la peur et vous

voyez des sentiments semblables se refléter dans les yeux d'Aline. Si vous voulez continuer votre progression dans ce couloir de la mort, rendez-vous au **367**. Si vous en avez assez vu et que vous retournez au laboratoire, rendez-vous au **327**.

266

Vous vous engagez toujours plus avant, vous enfonçant au sein de ce marais putride. Des hordes de moustiques vous agressent en permanence le visage et vous les chassez à tour de bras, sans beaucoup de résultat. Vous commencez en outre à vous énerver car vous perdez un temps précieux à patauger dans cette boue infecte. Enfin les efforts que vous devez fournir pour avancer vous épuisent de plus en plus. *Vous perdez un point de Résistance.*

La voie que vous suivez fait brusquement un coude vers la droite. Au delà, un spectacle pour le moins inattendu se dévoile à vos yeux. Vous contemplez médusé la carcasse rouge à moitié ensevelie, la boue cachant le nom de la compagnie. Juste devant vous, encore ouverte, la porte par laquelle cette terrible nuit a débuté. Et un peu partout, des débris de carrosserie encore fumants pour certains. C'est bien votre avion, ou plutôt ce qu'il en reste. Vous avancez de quelques pas, scrutant l'appareil écrasé. Si vous voulez y pénétrer, rendez-vous au **340**. Si vous préférez faire demi-tour, rendez-vous au **330**.

267

Vous rassemblez en une fraction de secondes tout votre courage et vous vous élancez au devant du sillon. Vous constatez avec effroi qu'il suit le moindre de vos changements de direction. Inexorablement, vos deux trajectoires convergent jusqu'au moment où la collision devient inévitable. Vous attendez le dernier moment et vous vous écartez brusquement. Vous sentez à ce moment quelque chose de lourd vous effleurer les jambes. La terreur vous donne des ailes et vous vous ruez vers le boyau situé au fond de la pièce. Vos vêtements gorgés d'eau vous ralentissent tels des flotteurs et vos pieds dérapent sur un sol inégal. Vous n'osez jeter un coup d'œil par dessus votre épaule, conscient que chaque seconde perdue peut être significative de vie ou de mort. Votre cœur résonne avec la force d'un tambour et vous sentez le sang vous monter au visage sous les efforts concédés. Le bruit que vous faites vous empêche d'entendre quoi que ce soit et vous n'avez aucune idée de ce qui peut bien se passer derrière vous. Lorsque vous franchissez le coude menant au boyau, votre torche éclaire à une quinzaine de mètres une échelle permettant de sortir de l'égout. Voilà votre échappatoire ! La seule question qui se pose est de savoir si vous pourrez y parvenir à temps. *Tentez votre chance.* Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **70**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **163**.

268

Vous sortez votre talkie de votre poche et approchez vos lèvres de l'émetteur :

« Aline ?

Après quelques instants de crachotis, la voix de la jeune femme se fait entendre :

- Carnby ? Quoi de neuf ?

- Je suis arrivé au fort, après avoir traversé un bois et un cimetière assez lugubres.

- Un cimetière ? dit Aline, visiblement étonnée. Vous voulez dire un caveau ?

- Non, un vrai cimetière avec un sacré paquet de tombes.

- Bizarre. Qui peut bien être enterré ici ?

- Je n'en sais rien, avouez-vous mal à l'aise. Et de votre côté ?

- Je suis sur la lande, au centre d'un monument datant du paléolithique, visiblement construit par les Abkanis. Une sorte de cercle de pierre avec un dolmen central. Je ne sais pas quel était son utilité mais il en avait forcément une. »

Si vous avez eu l'occasion d'écouter un dictaphone, rendez-vous au **79**. Si ce n'est pas le cas mais que vous avez lu le journal de Jérémie Morton, rendez-vous au **349**. Si vous n'êtes dans aucun de ces deux cas, rendez-vous au **285**.

269

Cette porte est solidement verrouillée. Vous vous penchez pour examiner la serrure mais en vain. Sans la clé pas moyen de l'ouvrir et inutile de penser à la défoncer ; elle est faite d'acier et vous estimez son épaisseur à près de trente centimètres. Vous allez devoir trouver une autre issue pour pénétrer dans le manoir. Soupissant, vous cherchez une nouvelle solution. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez fouiller le cul de sac. Rendez-vous alors au **194**. Si vous trouvez le courage d'examiner le cercueil, rendez-vous au **341**. Enfin, si vous voulez emprunter la nouvelle porte que vous apercevez maintenant un peu plus loin avant un nouveau cul de sac, rendez-vous au **369**.

270

Vous agrippez les montants de bois et entreprenez votre ascension. L'échelle vibre légèrement sous l'effet de votre poids mais tout se passe bien jusqu'à mi-chemin environ. Vous relâchez un peu la pression et vous accélérez la cadence. Arrivé à l'avant-dernier barreau, vous posez votre pied sur ce dernier et un craquement fort retentit. Vous n'avez pas le temps de réaliser ce qui vient de se passer que vous sentez votre pied ne plus rencontrer que le vide. L'échelon vient de céder brutalement et vous perdez l'équilibre ! Dans un sursaut, vous tentez d'agripper le bord de la rambarde, qui est à portée de main. *Testez votre habileté*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **85**. Si vous échouez, rendez-vous au **248**.

271

Vous tâtonnez durant de précieuses secondes et lorsque vous parvenez enfin à trouver la roulette permettant d'accentuer la puissance du télescope, la lumière a déjà disparu. Vous fulminez contre votre déveine mais ce n'est pas cela qui fera réapparaître la lueur. *Vous perdez un point de Chance.* Découragé, vous quittez d'un pas traînant la pièce. Rendez-vous au **319**.

272

Vous songez tout à coup à la grenade découverte dans la cellule. Le moment est venu de savoir si elle peut vous être d'une quelconque inutilité. Vous maniez assez maladroitement la goupille qui bientôt vous reste dans la main. D'un geste plus précis, vous lancez l'engin au pied du mur et vous vous abritez sans plus tarder derrière un muret. Puis vous attendez, le sang vous battant les tempes, que survienne l'explosion. Quelques secondes défilent, avec une effroyable lenteur vous semble-il, puis un grondement sourd résonne dans la nuit et vous sentez le sol trembler légèrement sous vos pieds. Puis le silence retombe sur le fort en ruines, seulement troublé par le son du ressac contre les fondations. Vous vous relevez et approchez du mur, ou plutôt de ce qu'il en reste. La grenade y a creusé un trou irrégulier de deux mètres de diamètre, révélant une concentration de ténèbres. *Vous gagnez un point de Chance.* Vous avez gagné un temps précieux et pour ne pas le gaspiller vous franchissez sans plus attendre l'ouverture, vous enfonçant dans le noir. Rendez-vous au **161**.

273

L'escalier tourne et retourne avant d'aboutir à une porte après une vingtaine de marches. Vous tournez la clé dans la serrure et vous l'ouvrez prudemment, pour déboucher dans un petit vestibule, desservi par pas moins de trois portes, en comptant celle que vous venez d'emprunter. Choisissez laquelle vous souhaitez ouvrir. Si c'est celle à votre droite, rendez-vous au **290**. Si c'est celle à votre gauche, rendez-vous au **316**.

274

Vous vous écrasez au sol dans un bruit sourd et malheureusement tête la première. Dans un craquement d'os, votre crâne se fissure et vous mourrez sur le coup. Vous n'avez même pas eu le temps de souffrir...

275

Après une dizaine de mètres, vous parvenez devant une embrasure ; au delà, votre torche révèle une infime partie d'une véritable pièce. Vous avancez prudemment, le

doigt crispé sur la gâchette de votre révolver, faisant signe à Aline de demeurer silencieuse. Il fait un noir d'encre mais vous réalisez tout de même que vous avez mis les pieds dans une sorte de laboratoire. Dans un coin, vous distinguez vaguement un générateur, qui semble à l'arrêt vu le silence qui règne. Mais le halo de votre torche reste braqué sur la table de dissection, semblable à celle des blocs opératoires, qui trône au milieu de la salle. Quelque chose, ou plus vraisemblablement *quelqu'un*, y est allongé, recouvert d'un épais drap blanc. Vous avancez lentement, notant qu'il y a une sortie dans le mur d'en face, un couloir qui s'enfonce dans les ténèbres. Vous signalez à Aline d'attendre tandis que vous décidez de ce qu'il convient de faire. Si vous regardez ce qu'il peut y avoir sous le drap, rendez-vous au **333**. Si vous examinez plus attentivement le reste du laboratoire, rendez-vous au **313**. Si vous empruntez le couloir en face de vous, rendez-vous au **265**. Enfin si vous quittez sans plus attendre cet endroit sinistre, rendez-vous au **295**.

276

Vous jaillissez de l'ombre et vous ruez en direction des deux hommes. Obed pousse un cri de surprise mais Alan fait preuve d'un sang-froid de serpent. Il braque son révolver sur vous avant que vous n'ayez eu le temps d'en faire de même avec le votre. D'une voix coupante comme un rasoir, il ordonne :

« Lâchez votre arme et poussez-là vers moi

Vous n'avez d'autre choix que d'obéir et votre revolver de toute façon inutile fait un bruit sourd en touchant le sol rocailleux. Alan le fait valdinguer d'un coup de pied et il se perd dans les ténèbres. Il ajoute :

- Maintenant approchez.

Vous n'avez pas d'autre option que de vous exécuter. Alan vous agrippe alors et vous enserre le cou de son bras gauche, vous attirant avec violence contre lui. Vous vous débattez avec violence mais il braque le canon de son revolver sur votre crâne et dit d'un ton doux :

- Je ne ferai pas ça à votre place.

Vous vous immobilisez, vous sentant impuissant comme rarement vous l'avez été dans votre existence. La folie enflamme les yeux d'Alan et cela ne fait maintenant plus aucun doute qu'il va vous tuer. Il savoure pour le moment sa position et vous dit sur un ton de confiance :

- Si vous saviez ce que j'ai dû endurer pour qu'arrive cet instant. D'abord ce dénommé Fiske, qui est venu du continent, contacté par mon stupide frère pour venir authentifier les tablettes Abkanis. J'ai réglé son compte à cet imbécile, en maquillant le crime en accident et je l'ai jeté à la mer pour détourner les soupçons. Tout le monde n'y a vu que du feu.

Vous sentez votre sang bouillonner dans vos veines sous l'influence de la colère.

- J'ai cru m'être débarrassé de mes problèmes mais vous êtes arrivé, vous et votre amie. Du coup, j'ai changé mon fusil d'épaule. J'avais songé à... quelqu'un d'autre pour le sacrifice mais vous, c'est encore mieux. Mes *cobayes* étaient trop endommagés pour ça. Quant à votre amie... dommage.

Vous sentez une rage insoutenable vous envahir à ces mots et vos mains se mettent à trembler convulsivement. Vous voyez alors les yeux d'Alan s'agrandir tandis qu'il proclame d'une voix triomphale :

- Et maintenant place au sacrifice ! »

Vous avez réfléchi à toute vitesse pendant la minute qui vient de s'écouler, cherchant désespérément une solution pour vous extirper de cette situation. Si possédez un poignard Abkanis, rendez-vous au **175**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **201**.

277

Vous avancez avec difficulté, suivant un véritable corridor végétal, qui tourne bientôt vers la droite, en direction, vous semble-il, du nord. Vos chaussures et votre pantalon sont gorgés d'eau et compliquent encore un peu plus votre progression. En conséquent, *vous perdez un point de Résistance*. Bientôt vous parvenez à une nouvelle bifurcation, cette fois-ci droite/en face. Vous déterminez que la voie à votre droite est approximativement orientée vers le nord et comme cela vous semble la direction à suivre, vous décidez de l'emprunter. Rendez-vous au **117**.

278

Vous sortez votre talkie de votre poche et l'approchez de vos lèvres :

« Edenshaw ? Vous m'entendez ?

Un sifflement aigu est la seule réponse qui vous parvient. Vous réitérez une seconde fois votre tentative :

- Edenshaw ? »

Là encore aucune réponse. Déçu et songeur, vous éteignez votre appareil, vous demandant ce qui a pu empêcher le vieil indien de vous répondre. Pensif, vous quittez d'un pas traînant le planétarium et retournez dans le vestibule. Si vous voulez maintenant la porte à gauche de l'entrée, rendez-vous au **361**. Si vous optez pour la porte de droite, rendez-vous au **12**.

279

En tâchant d'être silencieux comme une ombre, vous procédez à une fouille rapide de la pièce. A vrai dire, il n'y a pas grand chose à examiner, si ce n'est la table de nuit où vous ne trouvez strictement rien d'intéressant. Vous revoilà face au même dilemme. Si vous

voulez maintenant tenter de réveiller la vieille femme endormie, rendez-vous au **153**. Si cette pièce lugubre vous incite à fuir le plus rapidement possible, rendez-vous au **236**.

280

Vous tentez désespérément de vous raccrocher aux roseaux qui sont à portée de vos mains mais ils vous glissent inexorablement des doigts. Bientôt, vous vous retrouvez englué jusqu'à la taille, puis jusqu'aux épaules. La terreur parcourt à présent chaque parcelle de votre corps et vous vous mettez à hurler d'une voix brisée. Mais il n'y a personne pour vous entendre et bientôt la boue vous submerge entièrement. Vous sentez le sable s'infiltrer dans vos vêtements, dans vos narines et dans votre bouche, vous collant un goût abominable sur le palais. Vous crachotez, essayant vainement de respirer mais votre lutte inégale touche à sa fin. Bientôt, toute vie a quitté votre corps qui s'enfonce un peu plus encore dans les profondeurs du marécage. Votre aventure s'achève ici.

281

Vous allumez votre torche afin de bénéficier d'un minimum de visibilité. Le boyau dans lequel vous avez été pénétré a visiblement été creusé par la main de l'homme, en témoignent la grossièreté des parois et les coups de pioches et de pelles encore visibles. Vous le suivez sur quelques dizaines de mètres avant de parvenir à une sorte d'intersection. Une fois encore rien ne semble indiquer une direction plutôt que l'autre donc votre choix devra être instinctif. Si vous tournez à droite, rendez-vous au **315**. Si vous continuez tout droit, rendez-vous au **27**.

282

Vous ouvrez le journal et le feuillotez rapidement. Visiblement, soit son auteur vient à peine de l'entreprendre, soit il n'a pas grand chose à raconter. Seules quelques pages en effet sont gribouillées. Vous revenez au premier feuillet et vous lisez :

La fusion Homme/Ténèbres sera bientôt une réalité. Après tant d'années de tâtonnement, tant d'échecs et de frustration, le résultat est à portée de main, tout proche. O Père, ton corps reprendra bientôt vie : O père, tu seras mon premier fils !

Et ce n'est là qu'une première étape. Bientôt, le monde tout entier révélera sa face cachée. Mais pour le moment c'est à toi que je réserve cet honneur suprême. Tu n'en es probablement pas digne mais je te fais cet ultime cadeau. Tu seras le premier Morton ; le premier homme ; à franchir la Porte. Tes yeux seront les premiers à contempler ce lieu dont le commun des mortels

ignore l'existence. Ta renaissance sera le prélude au règne de l'Ombre, qui succèdera à celui bien trop long de la Lumière.

.....

L'expérience a échoué. La transformation n'a pas eu lieu. Pourtant le corps est bien passé de l'autre côté ! J'ai du mal interpréter les vieilles écritures. Peut-être que rien n'est possible avant le jour prophétique. Je dois prendre mon mal en patience et attendre. Attendre ! Comme le dernier des imbéciles ! Mais l'enjeu vaut largement quelques menus sacrifices. Je dois retenter ma chance avec d'autres corps. Obed me les fournira, grâce à ses «amis» du musée. Mon imbécile de frère ne m'est guère utile qu'à cela. Le fait qu'il se serve de mes travaux pour briller en société ne me dérange pas. En revanche, s'il s'avise de se mettre en travers de mon chemin, il le regrettera amèrement.

Voilà qui confirme toutes les craintes que le journal d'Obed Morton avait suscitées. Son frère Alan est visiblement un dément. Et vous ne savez que trop bien à quel point ce genre de malades peut être dangereux. D'autant plus que si le journal est véridique, il ne s'agit pas uniquement de fantômes mais d'actes. Des expériences post-mortem pour être plus exact. Une violente nausée vous prend subitement et vous jetez avec dégoût le journal sur le bureau. Vous devez retrouver Aline au plus vite pour la prévenir du danger qui vous guette tous les deux. Si vous voulez auparavant projeter le film sur l'écran, rendez-vous au 73. Sinon, rendez-vous au 197 pour emprunter l'autre porte du couloir.

283

Vous braquez votre arme dans la direction approximative du bruit et dites d'une voix forte :

« Je suis armé. Montrez-vous !

La réponse fuse presque aussitôt :

- Carnby ? C'est vous ?

Vous baissez votre arme, la joie et le soulagement vous réchauffent tandis qu'Aline sort de l'ombre et s'approche de vous.

- Mais d'où venez-vous ? demandez-vous, la curiosité vous envahissant.

- Du fort, il y a un souterrain qui mène jusqu'ici. Je me demande d'ailleurs ce qu'est cet ici, dit-elle d'un ton pensif.

- Vous avez découvert quelque chose de nouveau ?

- Pas vraiment mais j'ai enfin rencontré Obed Morton.

- Et vous avez pu en tirer quelque chose ?

- Non, rien du tout. Il est complètement terrorisé par son frère, le pauvre. Visiblement il a couvert ses agissements pendant toutes ces années et le remords est en train de le

rendre fou lui aussi. Mais je ne pense pas qu'il soit dangereux. Et de votre côté ?

- J'ai fait la connaissance d'Alan. *Lui* en revanche est dangereux, ça ne fait aucun doute. Aline, il y avait des gens enfermés dans son laboratoire, des gens qu'il avait rendus fous de terreur ! Comment est-ce possible ?

La jeune femme pâlit mais vous voyez dans ses yeux la même lueur résolue que dans les vôtres, aussi vous dites :

- Il faut qu'on retrouve Alan. Ce n'est plus une question de téléphone maintenant. Ce type doit payer. »

Aline acquiesce et vous vous dirigez ensemble vers l'issue opposée. Rendez-vous au **337**.

284

Vous tâtonnez durant plusieurs secondes avant de sentir sous vos doigts la petite roulette permettant d'affiner votre vision. Vous la tournez pratiquement à fond et vous voyez la lumière se rapprocher progressivement jusqu'à découvrir qu'elle provient d'une fenêtre de l'ancien fort. La lueur vacille dangereusement et vous supposez qu'elle est le fruit d'une lampe torche ou d'une bougie. Que peut bien faire Obed Morton dans ce bâtiment abandonné, à cette heure tardive ? Ou bien est-ce quelqu'un d'autre ? Ridicule, puisque le savant est censé être le seul habitant de l'île. A moins qu'il ne s'agisse d'Edenshaw ? Vous vous perdez en suppositions lorsque tout à coup, vous voyez une silhouette se dessiner dans l'encadrement. L'apparition ne dure qu'une poignée de secondes mais pour avoir contemplé plusieurs photos le représentant, vous reconnaissez distinctement le visage famélique d'Obed Morton. Puis, aussi vite qu'elle était apparue, la vision s'éclipse, au moment où la lumière disparaît. Le fort est à nouveau plongé dans d'insondables ténèbres. L'orage vous agresse à grosses gouttes qui ruissellent sur votre manteau et vous vous écartez du télescope, songeur. Tandis que vous reprenez la direction du rez-de chaussée, vous continuez à vous interroger sur ce dont vous venez d'être le témoin. Rendez-vous au **319**.

285

« Non ça ne me dit rien malheureusement, répondez-vous sincèrement désolé.

- Eh bien tant pis, dit Aline d'une voix déçue. On reste en contact. Terminé. »

Frustré, vous quittez d'un pas traînant le planétarium et retournez dans le vestibule. Si vous voulez maintenant la porte à gauche de l'entrée, rendez-vous au **361**. Si vous optez pour la porte de droite, rendez-vous au **12**. Si vous retournez dans la cour, rendez-vous au **56**.

286

Vous repensez au message enregistré sur le dictaphone. L'auteur parlait de l'endroit où vous vous trouvez en ce moment même, vous en mettriez votre main à couper. Vous vous remémorez l'étrange formule prononcée par une voix que vous ne pouviez connaître lors de l'écoute mais que vous réalisez maintenant être celle d'Edenshaw. L'enregistrement parlait également d'un rituel ; le rituel des sept statuettes vous rappelez-vous. Là encore, le vieil indien y a fait référence, demandant à Aline si elle possédait les fameux objets. De quoi diable peut-il retourner ? Vous vous dandinez d'un pied sur l'autre, hésitant sur la meilleure chose à faire. Vous savez que vous n'avez pas de temps à perdre, que chaque minute gaspillée peut se révéler cruciale. Il fait en outre un froid glacial et vous gelez littéralement sur place. Pourtant, vous hésitez à dilapider une partie de ce temps si précieux, et ce pourquoi ? Pour réaliser un obscur rituel, probablement issu d'une absurde légende Abkanis. En d'autres temps et surtout d'autres lieux, vous vous demanderiez si vous n'avez pas perdu la raison. Aujourd'hui, vous avez pourtant du mal à faire un choix. Cette question vous intrigue franchement et vous sentez votre scepticisme vaciller après les événements dont vous avez été le témoin. Si vous voulez vraiment tenter d'accomplir ce rituel, rendez-vous au 57. Si vous jugez finalement plus sage de poursuivre sans plus tarder votre route, rendez-vous au 395.

287

Alan range alors son revolver et sort un stylet dangereusement effilé de sa poche. Avec un air effrayant, il pose ses yeux sur vous et aussitôt, son sourire narquois est remplacé par un rictus d'étonnement. Car dès l'instant où il a plongé sa main dans sa poche, vous avez bondi sur lui comme un fauve sur sa proie. *Faites un test d'Habilité très facile (+2)*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au 48. Si vous échouez, rendez-vous au 392.

288

Vous pénétrez dans une salle aux dimensions imposantes. Elle est parfaitement circulaire et il n'y a pas d'autre issue que celle par laquelle vous venez d'entrer. Pas trace non plus d'un quelconque ameublement ou de quelque élément de décor. Au centre de la pièce, un petit escalier de métal monte en colimaçon, vous rappelant un peu ceux menant à une chaire, et conduit à une sorte de plateforme, qui surplombe les lieux. Vous grimpez les marches d'un bon pas et arrivez devant une sorte de pupitre de commandes. Plusieurs boutons de couleurs différentes encadrent huit petits écrans. En les examinant de plus près, vous constatez qu'il est possible de faire défiler manuellement sur chacun les dix chiffres arabes, permettant ainsi de former ce qui ressemble à une date. Vous levez la tête pour contempler le plafond en forme de dôme et la vérité s'impose alors à vous. Vous avez pénétré dans un planétarium, un lieu où

l'on étudie et prévoient les mouvements des planètes. Par ailleurs, cette pièce a visiblement été entretenue, au contraire du reste du fort, ce qui signifie que les Morton s'y rendaient régulièrement. Une fois cela dit, vous ne voyez cependant pas bien ce que vous pourrez faire ici. Vous quittez donc les lieux sans plus attendre et retournez dans le vestibule. Si vous voulez maintenant la porte à gauche de l'entrée, rendez-vous au **361**. Si vous optez pour la porte de droite, rendez-vous au **12**. Si vous retournez dans la cour, rendez-vous au **56**.

289

Vous cherchez fébrilement le poignard en or dans votre ceinture, tandis que vous ne parvenez plus à aspirer la moindre goulée d'oxygène. Vos doigts effleurent enfin le manche orné et sans réfléchir plus longtemps, vous faites jaillir le poignard de votre manteau et l'enfoncez dans la jambe d'Alan. Celui-ci pousse un hurlement effroyable, relâche son emprise et recule, libérant ainsi l'arme qui reste ensanglantée dans votre main. Vous dévisageant d'un regard exorbité, Alan vacille, perd l'équilibre et tombe de l'autre côté de la Porte, disparaissant dans les ténèbres. Vous reculez précipitamment, voyant du coin de l'œil qu'Obed reste pétrifié, tel un pantin dont on aurait coupé les fils. Vous cherchez des yeux d'Edenshaw et vous vous agenouillez près de lui, pour constater qu'il a repris connaissance. Vous l'aidez à s'asseoir et vous voyez soudain ses yeux s'écarquiller tandis qu'il chuchote :

« Derrière vous... »

Vous vous retournez d'un bloc et vous voyez Alan sortir en titubant de l'ombre de la Porte. Sa démarche semble différente, elle vous paraît plus mécanique, moins spontanée. Et, à la lumière vacillante des flammes, vous jureriez que ses yeux brillent d'une lueur rouge. Il se penche pour ramasser son stylet et rejetant sa tête en arrière, il rugit d'une voix gutturale :

« *Hyntor Wotengaran Gelye Dryce !* »

Il avance alors vers vous, avec une effroyable lenteur, comme s'il ne savait plus très bien comment utiliser ses jambes. Vous reculez, la peur envahissant chaque parcelle de votre être. Lorsqu'il arrive près d'Obed, qui se tient debout tel un zombie, vous voyez le bras d'Alan se lever puis frapper. A trois reprises. Celui qui fut un professeur de renommée mondiale pousse un râle d'agonie et s'écroule, mort avant même de toucher le sol. *Vous perdez trois points de Raison.*

Si vous affrontez Alan, rendez-vous au **141**.

Si vous fuyez au plus vite de cette caverne, rendez-vous au **390**.

290

Vous tournez la poignée mais la porte ne cède pas. Elle a visiblement été verrouillée. Si vous possédez une clé susceptible de l'ouvrir, rendez-vous au **9**. Dans le cas contraire, vous vous rabattez sur l'autre porte. Rendez-vous au **316**.

291

Vous braquez votre arme dans la direction approximative des pas et attendez que la personne sorte de l'ombre, le doigt crispé sur la gâchette. Lorsque la silhouette jaillit des ténèbres et que vous pouvez voir son visage, vous sentez la joie et le soulagement vous envahir. Vous baissez votre arme et dites d'une voix claire :

- Aline, c'est moi !

La jeune femme s'approche de vous et vous lisez sur son visage les mêmes expressions qui doivent sans doute animer le votre.

- Carnby ! Ca c'est une surprise ! Je ne pensais pas vous trouver ici.

- Mais d'où venez-vous ? demandez-vous, la curiosité vous envahissant.

- Du fort, il y a un souterrain qui mène jusqu'ici. Je me demande d'ailleurs ce qu'est cet ici, dit-elle d'un ton pensif.

- Vous avez découvert quelque chose de nouveau ?

- Pas vraiment mais j'ai enfin rencontré Obed Morton.

- Et vous avez pu en tirer quelque chose ?

- Non, rien du tout. Il est complètement terrorisé par son frère, le pauvre. Visiblement il a couvert ses agissements pendant toutes ces années et le remords est en train de le rendre fou lui aussi. Mais je ne pense pas qu'il soit dangereux. Et de votre côté ?

- J'ai fait la connaissance d'Alan. *Lui* en revanche est dangereux, ça ne fait aucun doute. Aline, il y avait des gens enfermés dans son laboratoire, des gens qu'il avait rendus fous de *terreur* ! Comment est-ce possible ?

La jeune femme pâlit mais vous voyez dans ses yeux la même lueur résolue que dans les vôtres, aussi vous dites :

- Il faut qu'on retrouve Alan. Ce n'est plus une question de téléphone maintenant. Ce type doit payer. »

Aline acquiesce et vous vous dirigez ensemble vers l'issue opposée. Rendez-vous au **337**.

292

Vous sortez les statuettes que vous avez découvertes et vous voyez qu'Aline en détient de son côté deux. Vous les insérez dans leurs réceptacles mais il vous en manque toujours aussi rien ne se passe. Du reste, qu'attendiez-vous qu'il se produise même avec les sept réunies ? *Vous perdez néanmoins un point de Chance*. Vous avez assez perdu de temps dans cette caverne et vous la quittez sans plus attendre par l'issue opposée à l'entrée. Rendez-vous au **365**.

Vous quittez la caverne, vous plaçant toujours en tête. Vous suivez sur quelques dizaines de mètres un nouveau boyau, qui s'élargit bientôt pour laisser place à une vision qui vous laisse sans voix.

Vous êtes à l'orée d'une immense caverne, comme peu d'hommes en ont contemplé de leur vivant. Au dessus de vos têtes, la voûte obscure plafonne à près de cinquante mètres ; en dessous, il n'y a qu'un gouffre si profond qu'il vous semble s'enfoncer jusque dans les entrailles de la terre. Un pont de pierre l'enjambe et mène à une autre issue de l'autre côté de la grotte, un pont dont vous vous demandez comment il a pu être construit si ce n'est par les dieux eux-mêmes. Vous vous tournez vers Aline, qui semble aussi estomaquée que vous.

- Ce sont les Abkanis qui ont bâti tout ça ? demandez-vous, d'un ton où se mêlent respect et stupéfaction.

- Oui, sans aucun doute mais je n'ai jamais vu quelque chose qui ressemble à ça.

- Qu'est-ce que c'est ? Un temple ? Un lieu de vie ? Où cela mène-t-il ?

- Je n'en suis pas sûre... mais sans doute à la Porte.

Cela suffit. Cette Porte dont on vous rabat les oreilles depuis que vous êtes arrivé sur l'île commence à vous agacer sérieusement. Aussi vous dites :

- La porte ? Qu'est-ce que c'est exactement que cette porte ?

Aline s'agite nerveusement puis dit :

- Il s'agit d'une très ancienne légende. Les Abkanis croyaient qu'il existait quelque part, au delà de l'espace et du temps, un monde de l'Ombre, reflet parfaitement inversé de notre monde, que les indiens disaient de la Lumière. Cet endroit, cette autre dimension si vous préférez, était peuplé de créatures que les Abkanis appelaient les Créatures de l'Ombre et qui étaient leurs ennemis ancestraux. Abkanis signifie après tout Gardiens dans notre langue courante.

- Gardiens ? Gardiens de quoi exactement ?

A cet instant, quelque chose d'autre vous revient en mémoire :

- Edenshaw a-t-il un rapport avec tout ça ?

- En effet. Carnby, Edenshaw est un indien Abkanis.

Sur le moment, vous ne comprenez pas bien le ton théâtral d'Aline. Vous dites donc prudemment :

- Et... ?

Vous sentez une pointe d'agacement transparaître dans la voix de la jeune femme :

- Enfin Carnby, les Abkanis sont censés avoir disparu depuis le début du dix-neuvième !

Il doit être un des derniers descendants de la tribu, si ce n'est le dernier.

Vu sous cet angle, voilà rajoute encore au voile mystérieux qui semble recouvrir Shadow Island. D'un ton mal assuré, vous dites :

- Et pour cette question de Gardiens ?

- Les Abkanis pensaient qu'il existait un ou plusieurs passages entre les deux Mondes, sous la forme de Portes interdimensionnelles, quelque part sur Terre. Ils s'étaient données pour mission de garder ces différents lieux, à n'importe quel prix.

- Et vous pensez que l'un de ces... une de ces Portes se trouve quelque part sur l'île ?

- C'est en tout cas ce que pensaient les Abkanis.... et ce que pense aussi depuis plus de cent ans la famille Morton visiblement...

Vous ruminez pendant quelques instants ces informations puis vous dites :

- Ok, on continue. »

Rendez-vous au **136**.

294

Vous sprintez comme jamais vous ne l'avez fait mais vous n'arriverez jamais jusqu'à Alan. Alors que vous êtes parvenu à moins de deux mètres de lui, vous voyez sa main se crispier sur la détente. Deux détonations retentissent dans la grotte millénaire mais vous n'en entendez qu'une seule, celle qui foudroie votre cœur à bout portant. Votre aventure est terminée.

295

Vous quittez ce lieu de souffrance et retournez le plus vite possible au croisement. Vous n'échangez pas un mot avec Aline, digérant chacun de votre côté ce dont vous venez d'être les témoins. Une fois parvenu à l'intersection, vous empruntez le boyau en face de celui provenant du fort. Rendez-vous au **337**.

296

Vous tournez quelques pages et attaquez plus ou moins au hasard un autre chapitre :

Jérémie Morton, né en 1919, est un personnage relativement atypique au sein de la famille Morton. Au contraire de son père mystérieusement disparu en 1928 et de son grand-père Richard, Shadow Island ne fut pas le point central de sa vie, du moins pour l'essentiel. Même s'il y passait un temps assez considérable, il demeurerait actif dans le monde des sciences, où ses innombrables talents étaient unanimement reconnus. Jérémie Morton en effet était un inventeur que l'on peut avec le recul qualifier de génial. Ses innombrables découvertes, notamment sur les propriétés du phosphore, ont fait date. Aujourd'hui encore, il est fréquemment cité en exemple dans de nombreux ouvrages, pour la plupart pointus.

Au cours de sa vie, Jérémie Morton se lia d'amitié avec un certain Joseph Edenshaw, dont il fit la connaissance dans les années 40, en 1942 selon certaines sources bien informées. Edenshaw, par un curieux concours de circonstance, s'avéra être un descendant direct des indiens Abkanis, à

l'étude d'auxquels les aïeux de Jérémie avait consacré la majeure partie de leur existence. Au départ purement professionnelle, leur relation devint rapidement amicale, pour ne pas dire fraternelle. Deux ans seulement après leur supposée date de rencontre, Edenshaw devait d'ailleurs venir s'installer sur l'île, dans le manoir familial des Morton.

Un craquement au dessus de votre tête vous fait soudain sursauter et vous perdez durant quelques secondes le fil de votre lecture. Vous décidez de sauter quelques paragraphes lorsque soudain une photo attire votre regard. Vous reconnaissez au premier coup d'œil un cliché pris dans une morgue, avant l'autopsie. Elle représente le cadavre d'un homme d'une pâleur extrême, dont le visage est déformé par une expression où terreur et souffrances se mêlent avec une violence peu commune. La qualité est mauvaise mais on pourrait sans peine croire que l'homme est littéralement mort de peur. Vous lisez attentivement la légende :

Le mariage de Jérémie Morton avec Elizabeth Roadway au cours de l'automne 1951 fut l'occasion d'une petite réception organisée sur l'île. Une soirée assez «huppée» où se trouvaient invités toutes les célébrités de la région et diverses huiles politiques. La fête tourna cependant au drame et à l'horreur lorsque fut retrouvé sans vie dans un des jardins jouxtant le manoir le corps affreusement mutilé de l'un des convives. La photo issue du rapport d'autopsie ci-dessus ne demande pas de description supplémentaire. La police ne trouva aucune explication plausible malgré le témoignage pour le moins étrange de l'un des convives. Ce dernier assura avoir vu quelque chose comme une sorte de lézard tentaculaire près du corps. Une fouille rapide de l'île fut organisée mais sans résultat.

Cet article n'est pas fait pour vous rassurer, bien au contraire. Visiblement les événements étranges ne datent pas d'hier sur cette île. Vous décidez d'arrêter la lecture de ce livre, aussi passionnante soit-elle et de passer à autre chose. Si vous voulez à présent inspecter le plan de travail, rendez-vous au **343**. Si vous préférez chercher le moyen d'accéder au niveau supérieur, rendez-vous au **37**. Enfin si vous quittez la bibliothèque, rendez-vous au **150**.

297

Vous tentez de retomber sur vos pieds mais c'est peine perdue ; vous vous écroulez lourdement sur le dos et vous sentez un craquement désagréable retentir. Lorsque vous vous relevez, vous sentez une vive douleur vous envahir. Vous vous êtes vraisemblablement foulé une ou deux côtes. *Vous perdez un point d'Habilité et trois points de Résistance*. En maugréant, vous constatez que le sentier se poursuit devant vous, s'enfonçant dans une forêt menaçante. Vous le suivez sans plus attendre, jetant des coups d'œil méfiants dans toutes les directions. Vous progressez encadré par les arbres

morts, qui semblent étendre leurs branches dégoulinantes sur vous, comme s'ils cherchaient à vous attirer dans les profondeurs des bois. Bientôt le sentier se divise, approximativement vers le sud et le nord. Le sud vous rapprocherait du manoir aussi vous décidez d'emprunter le sentier du nord. Rendez-vous au **303**.

298

La fouille vous prend quelques minutes. Les armoires contiennent un lot impressionnant de vieilleries, vieux cahiers et instruments scientifiques démodés depuis longtemps. Vous feuillotez brièvement les cahiers et constatez qu'ils renferment des plans de machines bizarres et farfelues. Celui qui œuvrait ici était sans nul doute un inventeur à l'esprit prolifique. Mais en attendant, vous ne découvrez rien d'utile et vous avez la nette impression d'avoir gaspillé votre temps. *Vous perdez un point de Chance*. Si vous voulez à présent examiner les tables, rendez-vous au **206**. Si vous préférez ne pas perdre de temps et redescendre dans la cour, rendez-vous au **56**.

299

Ces sculptures de pierre ne vous sont pas inconnues et vous voyez qu'Aline semble également tiquer en les voyants. Vous sortez de vos poches le ou les objets que vous avez découverts et vous voyez du coin de l'œil Aline faire de même. Combien de statuettes avez-vous en votre possession ? Si vous en détenez une seule, rendez-vous au **384**. Si vous en avez entre deux et quatre, rendez-vous au **292**. Enfin, si vous en possédez cinq, rendez-vous au **31**.

300

Vous vous servez d'une vieille pioche qui traîne par terre pour faire sauter le couvercle des trois caisses, ce qui vous prend quelques minutes (*et vous coûte un point de Résistance*). Si les deux premières ne contiennent que de l'engrais pourrissant, la troisième contient quelque chose sortant de l'ordinaire. Il s'agit d'une petite statue en pierre brute, représentant une tête de poisson de profil. Choisissez si vous voulez vous en saisir ou non puis rendez-vous au **143**.

301

Vous prenez la direction du hall. Mis à part le son de vos pas, pas un bruit ne se fait entendre dans le manoir. Vous voyez durant le court trajet qu'Aline semble tendue, ce qui est loin d'être surprenant. En fait, si vous êtes effectivement étonné, c'est au contraire par son attitude positive ; sa résistance psychologique face au danger est assez

remarquable. Vous connaissez bien des personnes qui n'auraient pas manifesté autant de courage face à une telle situation, y compris des policiers. Espérons que cela n'évolue pas dans le mauvais sens, songez-vous tandis que vous pénétrez dans le vaste hall, qui est toujours aussi désert et sinistre.

« Et maintenant qu'est-ce que vous comptez faire ? demande Aline d'un air peu convaincu.

- Tâchons d'être rationnels. Où pourrait-il y avoir un moyen de communication sur cette île ? demandez-vous.

- Comment voulez-vous que je le sache ? riposte Aline, qui semble tout à coup très fatiguée. Peut-être vous êtes vous avancé un peu vite sur sa capacité de résistance....

Vous vous creusez la cervelle, vous efforçant de vous rappeler le plan que vous avez étudié brièvement dans l'avion. Après quelques secondes d'intense concentration, vous lâchez :

- Il y a un vieux fort abandonné de l'autre côté de l'île. Et je crois qu'il y a aussi une église désaffectée quelque part sur la lande. Ce sont les deux seuls endroits possibles à mon avis.

- Et bien, nous n'avons qu'à les visiter l'un après l'autre, répond Aline qui semble un peu rassurée de se voir proposer un semblant de plan.

- Encore faut-il savoir comment y accéder.

Vous voyez Aline faire la moue et vous sentez dans sa voix de la colère :

- Quoi, vous ne le savez pas ?

- Je vous rappelle que j'ai juste lu ce plan dans l'avion. Excusez-moi de ne pas l'avoir mémorisé au détail près.

- Ca va, ça va, capitule-t-elle. Excusez-moi.

Elle rajoute après quelques secondes de silence :

- C'est juste que... enfin j'ai la frousse.

D'un ton conciliant, vous dites :

- Eh, vous n'avez pas à avoir honte. Vous croyez que je n'ai pas peur aussi ? Les professeurs d'ethnologie n'ont pas le monopole.

Vous parvenez à lui arracher un timide sourire. D'une voix un peu plus ferme, elle dit :

- Ca ne nous dit toujours pas ce qu'on va faire.

Et, tandis que vous vous posez aussi la question, une voix grave retentit dans le grand hall :

- Que faites-vous encore ici ?

Vous sursautez sous l'effet de la surprise et vous voyez Aline en faire autant. Vous vous retournez, et, sortant de l'ombre, vous dévisagez une silhouette élancée, celle d'un homme à la peau mate et burinée. Votre regard croise ses yeux bleus vifs, énigmatiques qui vous fixent sans ciller. Il s'agit sans nul doute du dénommé Edenshaw.

- Et vous donc ? dites-vous en employant un ton similaire. Vous êtes Edenshaw c'est bien ça ?

- Le temps nous est compté, dit le vieil indien, en vous ignorant superbement. Mademoiselle Cedrac, avez-vous retrouvé les statuettes ?

- Pas encore dit l'intéressée d'un air sincèrement désolé. Mais j'espère...

- Une minute, interrompez-vous. Quelles statuettes ? Et pour quelles raisons les voulez-vous ?

Le vieil homme se tourne vers vous et sourit :

- Autant de questions mais si peu envie d'entendre les réponses. Vous ne pouvez pas comprendre. Pas encore.

Voyant sans doute que vous vous apprêtez à insister, Edenshaw vous coupe l'herbe sous le pied :

- J'ai surpris votre conversation. Vous aviez vu juste monsieur Carnby. Hormis le manoir, les deux autres lieux habitables de l'île sont la chapelle et le fort.

- Il y a un téléphone quelque part ? demandez-vous plein d'espoir. Ou même ici dans le manoir ?

- Pour accéder à l'un comme à l'autre, il faut passer par les jardins, dit le vieil indien, qui semble toujours aussi insensible à vos questions. La grille derrière la maison vous mènera au fort. Et la route menant à la chapelle est à l'ouest du manoir, de l'autre côté des bois.

A ses mots, un déclic se fait dans votre esprit. Vous revisualisez le lieu de votre atterrissage et les deux sentiers. Vous avez emprunté celui menant dans les bois, l'autre doit donc mener à l'église abandonnée.

- Ne pouvez-vous pas nous aider un peu ? dites-vous d'un ton sarcastique.

- Ne perdez pas plus de temps, répond Edenshaw d'un air grave. Et soyez prudents.

Sur ce, vous le voyez faire volte-face et se fondre dans les ténèbres du hall. Une porte s'ouvre et se referme rapidement et vous vous retrouvez seul à seul avec Aline. Cette dernière semble aussi intriguée que vous :

- Qu'est-ce que vous en pensez ? On fait ce qu'il a dit ?

- Je crois qu'on n'a pas le choix, soupirez-vous. Lui connaît la géographie locale et nous pas. Donc faisons-lui confiance.

- On se sépare ou on reste ensemble ? demande Aline.

- On se sépare pour couvrir les deux itinéraires. »

Aline acquiesce même si elle ne semble pas très emballée de se retrouver à nouveau seule. Pour tout dire, vous n'êtes pas très sûr de votre coup mais votre raisonnement vous semble logique. Si vous possédez le talkie d'Aline, rendez-vous au **120**. Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au **164**.

302

Cette partie des oubliettes vous semble un peu moins à l'abandon que les autres, comme si l'on avait procédé à des travaux assez récemment. En témoigne notamment un mur

dans l'angle ouest qui est certes assez ancien mais pas autant que le reste de la forteresse. Intrigué vous l'examinez plus attentivement constatant les aspérités qui semblent dater d'une quinzaine, voire d'une vingtaine d'années. On a donc bâti ce mur bien après la construction du fort ; mais dans quel but ? Pour le savoir, il faudrait voir ce qui se trouve derrière et à part être un fantôme, vous ne voyez pas comment le franchir. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **119**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **144**.

303

Vous vous enfoncez plus profondément encore dans les bois. Ici tout semble plus sombre, plus confiné. Le gémissement du vent est étouffé par la densité des arbres morts et il règne un silence quasi-religieux. Les animaux eux-mêmes semblent se taire, comme s'ils étaient également effrayés. Dans cette ambiance pesante, vous forcez le pas, tout en essayant de percer l'enchevêtrement du sous-bois. Vous perdez la notion du temps et après avoir marché pendant ce qui vous semble une éternité, la forêt s'éclaircit à nouveau, ce qui vous laisse penser que vous approchez de sa lisière. Impression confirmée quelques secondes plus tard, lorsqu'une petite barrière de bois vous entrave le chemin. Vous la poussez pour vous retrouver en face d'un spectacle étonnant. Le sentier se rétrécit devant vous pour devenir un isthme étroit, qui relie le plancher des vaches à une étroite bande de terre, en surplombant la mer déchaînée par la tempête. Sur cette presqu'île miniature, se dresse un grand bâtiment de pierre qui défie les éléments tel un phare gigantesque. Ses fondations sont battues en brèche par les vagues, qui viennent s'écraser dans des grondements sourds et des gerbes d'écume. La façade a subi les ravages du temps et est recouverte d'une épaisse couche de mousse et autres plantes rampantes, qui grimpent jusqu'en haut de la muraille, qui culmine à plus de vingt mètres. Un éclair illumine brièvement le bâtiment centenaire, qui vous apparaît à la fois imposant et inquiétant. Vous êtes parvenu au fort. Vous vous dirigez vers la grande double-porte de bois que vous apercevez en face de l'isthme, songeant à ce qu'à du être le bâtiment à ses heures de gloire. Vous constatez bientôt que l'un des deux battants est entrebâillé ; quelqu'un vous a précédé il y a peu de temps. Vous vous faufilez dans l'interstice et vous pénétrez dans le fort.

Si vous avez rencontré Aline depuis votre arrivée sur l'île, rendez-vous au **314**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **56**.

304

Vous passez rapidement en revue les différents magazines et autres livres de recherche entassés sur le bureau. Rien de bien intéressant : divers traités scientifiques, des plans complexes et, dissimulée sous la pile, une revue de charme, ce qui vous fait sourire.

Même des hommes de la trempe d'Obed Morton ont parfois besoin de se distraire un peu. Votre œil avisé observe soudain un pan de couverture dépassant sous la photo quasiment nue d'une charmante jeune femme. Vous dégagez le livre qui s'avère être un petit journal, assez épais. Sur la couverture marron foncé, une étiquette blanche est collée et noircie par un Grand O. S'agirait-il du journal intime d'Obed Morton ? Pour en avoir le cœur net, vous le feuillotez rapidement et vous découvrez qu'on peut plutôt parler de journal de recherche. Vous avez cependant vu juste quant au propriétaire. Constatant que seules les premières pages ne sont pas vierges et qu'il n'y a le plus souvent que quelques mots par feuillet, vous décidez de le parcourir en intégralité. La lecture s'avère assez édifiante.

J'approche du but !

Ewni Dor Akam El Drosti !

Alan s'impatiente ! Quelle folie mais quelle passion !

Otar Den Tyren Ol Bagdan

Il apparaît que le rituel doit être accompli à une date précise.

Hyntor Wotengaran Gelye Dryce

Même après toutes ces années, je reste émerveillé par la richesse de la langue des Abkanis. Ces transcriptions de grand-père Jérémie, d'où viennent-elles ? Pourquoi ne nous en a-t-il jamais parlé ? Pourquoi n'a-t-il jamais voulu nous faire confiance ?

Alan avait raison. Décidément il me sera toujours supérieur.

Plus le texte prend forme, plus je suis effrayé par nos découvertes.

Parfois pour trouver la lumière, il faut faire l'ombre. De l'ombre peut jaillir la lumière.

Mon dieu que faisons-nous ! Que l'humanité nous pardonne.

Le dernier shaman détruira le monde de l'ombre.

Si vous voulez maintenant fouiller les étagères, rendez-vous au 78. Si vous inspectez l'armoire, rendez-vous au 256. Enfin, si vous voulez quitter la pièce, rendez-vous au 123.

305

Vous avancez prudemment et vous franchissez le coude. Aucune trace d'Edenshaw. A quelques mètres devant vous, deux portes dans le mur de gauche encadrent un escalier étroit. Le couloir s'achève quelques mètres plus loin sur une alcôve obscure. Le mur de droite est lui aussi percé d'alcôves similaires, dans lesquelles vous distinguez des statues, des tableaux ou des chaises d'époque. Mais votre regard est surtout fixé sur la trace brunâtre qui souille le tapis vert clair devant la première porte. Vous vous penchez pour mieux l'examiner et vous constatez que votre impression se confirme. Du sang séché... Visiblement, il a coulé voilà déjà un certain temps. Vous relevez la tête mais vous ne remarquez aucune autre trace. Vous tentez ensuite de percer les ténèbres de l'alcôve du fond mais vous êtes trop loin pour que votre torche en soit capable. Rapidement, vous décidez de ce que vous allez faire.

Si vous voulez ouvrir la première porte à votre gauche, rendez-vous au **344**.

Si vous voulez emprunter la deuxième porte après l'escalier, rendez-vous au **208**.

Si vous choisissez de gravir l'escalier, rendez-vous au **98**.

Enfin, si vous voulez voir ce que peut bien dissimuler l'alcôve, rendez-vous au **113**.

306

« Oui bien sûr. Vous avez appris quelque chose de nouveau ?

- Non pas grand chose. Elle délirait à propos de son mari Howard. Elle disait qu'il se cachait ou quelque chose comme ça.

- Howard Morton ? répétez-vous. Le père d'Obed donc ?

- Brillante déduction, ironise Aline.

Ignorant la raillerie, vous dites :

- Vous savez s'il vit sur l'île ?

Vous voyez le petit sourire amer de votre partenaire disparaître :

- J'allais justement vous poser la question. Vous n'avez pas fait des recherches sur la famille Morton ?

- Si mais très superficielles. Et je ne me souviens à peine avoir lu son nom. Impossible de dire s'il est seulement encore vivant. Alors quant à savoir où il pourrait se trouver, vous pensez... »

Si vous avez eu l'occasion de lire un journal marqué d'un O ou d'un A, rendez-vous au **325**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **61**.

307

Sans montre, vous n'avez aucun moyen de savoir le temps que vous prend la fouille mais vous le situez tout de même aux alentours d'un quart d'heure. Les coups de tonnerre, d'abord rares se font de moins en moins espacés au fur et à mesure que vous

menez vos recherches et plusieurs éclairs zèbrent le ciel obscur, éclairant quelques millièmes de secondes les herbes hautes. Vous devez finalement admettre que vous avez perdu votre temps : il n'y a rien d'étrange ou de révélateur dans les alentours ou alors vous l'avez raté. Tout juste avez-vous remarqué deux anneaux de fer accrochés au mur du fond, reliés à des chaînes traînant par terre. Sans nul doute les animaux qui vous ont frôlé dans le couloir étaient-ils attachés ici. Ce maigre fait ne constitue cependant pas un résultat positif. *Vous perdez un point de Chance.* Maugréant, vous quittez rapidement la petite cour et vous remontez l'allée jusqu'à l'escalier aperçu précédemment. Rendez-vous au **134**.

308

Les marches ont été rendues très glissantes par l'orage et la plupart sont en outre dans un état de délabrement avancé. Vous manquez ainsi de dérapier à plusieurs reprises et vos chaussures heurtent fréquemment des petites bosses ayant éclatées dans la pierre. Après environ une trentaine de marches, vous parvenez enfin à l'orée du chemin de ronde. Là encore, le sol est inégal et les années, voire les siècles, ont fait leur œuvre. L'air de la mer vous parvient aux narines, mais l'odeur de sable pourrissant vous fait rapidement grimacer. Le chemin de ronde tourne bientôt sur la gauche, puis aboutit à une porte de bois vermoulu. Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au **81**. Si vous préférez redescendre dans la cour, rendez-vous au **56**.

309

Vous laissez rapidement la mesure de pierre disparaître dans la brume dans votre dos et vous vous enfoncez plus loin encore dans la forêt. Bientôt des barrières de bois pourri encadrent le sentier, signe que vous approchez de la partie habitée de l'île. Effectivement, après une ou deux minutes de marche supplémentaire, vous voyez une porte jaillir de la brume, perçant un muret de pierre à moitié en ruines. Visiblement, l'entretien de son domaine n'est pas le souci premier d'Obed Morton. Vous vous approchez de la porte, vous tournez la poignée, et une grimace de désappointement s'affiche sur votre visage. La porte est verrouillée ou du moins bloquée. Vous forcez un peu plus et vous sentez le battant céder un peu de terrain, dans un grincement de fer rouillé. Après quelques efforts intenses, la porte cède et s'ouvre en protestant bruyamment, raclant le sol humide. *Vous perdez néanmoins un point de Résistance pour l'effort consenti.* Par delà l'entrebâillement, le sentier fait place à une allée de pierre brute, encadrée par deux murs d'environ deux mètres de hauteur. Vous avancez d'un pas rapide, votre torche vous évitant de trébucher sur les pavés inégaux. Après quelques dizaines de mètres, le «tunnel à ciel ouvert débouche sur un croisement. Devant vous, l'allée se poursuit, débouchant un peu plus loin sur un vaste escalier de pierre. A votre

gauche, une grille de fer barre l'entrée d'un nouveau tunnel.
Si vous voulez suivre l'allée, rendez-vous au **139**.
Si vous préférez tenter d'ouvrir la grille, rendez-vous au **29**.

310

Vous pénétrez dans une pièce plongée dans des ténèbres presque insondables. Vous tâtonnez plusieurs secondes pour découvrir l'interrupteur, qui se trouve finalement à votre droite. Une tête de cerf empaillée le surplombe, vous procurant une belle frayeur lorsque la lumière éclaire la salle et que vous croisez les yeux fixes de l'animal mort. A première vue, vous ne sauriez dire si vous avez mis les pieds dans un bureau ou dans un entrepôt. Deux vastes étagères chargées de livres sont disposées dos à dos au beau milieu de la pièce, lui conférant une disposition originale. Vous en faites rapidement le tour, tout en restant vigilant. Les murs sont recouverts de divers masques sculptés, armes primitives et autres objets devant probablement valoir une petite fortune. Un vaste bureau est installé en face d'une des deux étagères, recouvert de papiers et de livres entassés. Lui aussi doit par ailleurs valoir une belle somme. Enfin, une grande armoire est accolée à l'extrémité du mur nord, jouxtant une porte. Le parquet craque légèrement sous vos pieds tandis qu'à travers une fenêtre, vous pouvez voir les trombes d'eau redoubler de vigueur au-dehors. Si vous voulez examiner le bureau, rendez-vous au **304**. Si vous préférez fouiller les étagères, rendez-vous au **78**. Si vous inspectez l'armoire, rendez-vous au **256**. Enfin, si vous voulez franchir la porte juste à côté, rendez-vous au **123**.

311

Centimètre par centimètre et le plus silencieusement possible, vous faites pivoter le battant vermoulu. Tous ces efforts vous mettent en nage et vous cherchez votre premier souffle. *Vous perdez deux points de Résistance*. Mais au moins, vous n'avez pas trahi votre présence. Vous dégainez votre arme et, retenant votre respiration, vous pénétrez tel une ombre dans la chapelle. Rendez-vous au **184**.

312

« Ou serait-ce plutôt Alan Morton ? ajoutez-vous, scrutant la réaction d'Edenshaw à la mention du nom du frère d'Obed.
- Obed et Alan sont les deux faces d'une même pièce, répond-il. Leur destinée est étroitement liée. Et vous ne pouvez certes pas avoir confiance en Alan, mais pas davantage en Obed malgré tout.
- Que veulent-ils ? Pourquoi ont-ils enlevé Aline ?

- Ils veulent atteindre l'inaccessible. Libérer ce qui a été enfermé il y a très longtemps par mes ancêtres. Nous devons les en empêcher à tout prix.

- Une minute ? Nous ? Et que vont-ils lui faire nom de Dieu ?

Edenshaw vous dévisage d'un air étrange et dit finalement :

- Le rituel exige un sacrifice...

- *Quoi ?*

Vous saisissez le vieil indien par les épaules et sans respect pour son grand âge, vous le secouez violemment :

- Un sacrifice ? Un sacrifice *humain* ? Qu'est-ce que c'est que ce délire ?

- L'homme devra ouvrir son esprit, et accueillir l'ombre en lui, récite Edenshaw. C'est à ce prix qu'il pourra ouvrir la Porte.

Sonné, vous relâchez votre pression et contemplez d'un air perdu le regard imperturbable du vieil indien.

- Où ? Où l'a-t-il emmenée ? demandez-vous finalement d'un air las.

- A la Porte sans aucun doute, répond votre interlocuteur. Il y a deux chemins qui permettent d'y accéder, deux voies possibles.

- Lesquelles ? dites-vous fébrilement, même si vous ignorez de quoi il parle.

- La première, et celle qu'ils auront emprunté, passe par la vieille chapelle abandonnée. Vous y accéderez en traversant les bois.

A ses mots, un déclic se fait dans votre esprit. Vous revisualisez le lieu de votre atterrissage et les deux sentiers qui s'étaient offerts à vous. Vous avez emprunté celui menant dans les bois, l'autre doit donc mener à l'église abandonnée.

- L'autre route, poursuit Edenshaw, passe par le vieux fort. C'est une voie plus rapide mais elle est obstruée.

- Obstruée ? répétez-vous.

- Il vous faudra la dégager vous-même. Cela risque de vous prendre du temps mais peut-être moins que d'emprunter l'autre route.

Edenshaw vous adresse alors un sourire énigmatique :

- La vie est faite de choix. A vous de ne pas vous tromper.

Et sur ce, vous le voyez esquisser un pas en arrière. Désespérément, vous dites :

- Attendez ! Cette Porte... de quoi s'agit-il ? »

Le vieil indien secoue la tête d'un air mystérieux et fait un pas supplémentaire en direction de la porte.

Si vous possédez le talkie d'Aline, rendez-vous au **387**. Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au **193**.

313

Vous procédez à une fouille superficielle de la pièce. Si vous ne découvrez rien, Aline dénêche en revanche une petite statuette de pierre posée sur une des tables, qui

représente une tête d'aigle de profil. Choisissez si vous l'emportez ou non. Il n'y a pas grand-chose d'autre à voir, excepté un grand tube dans l'angle ouest, rempli d'un liquide qui doit être du formol. Intrigué vous vous approchez, Aline quelques pas derrière vous, vous interrogeant sur son utilité. Tandis que vous contemplez le tube, vous voyez soudain un visage se coller contre la vitre, séparé du votre par les quelques centimètres de verre. Vous faites un bond en arrière, le cœur battant à tout rompre. Si vous avez eu l'occasion de contempler une série de portraits, rendez-vous au **225**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **23**.

314

L'intérieur du fort est beaucoup moins impressionnant que l'extérieur ; ici les ravages du temps sont nettement plus visibles. Des pierres encombrant la cour intérieure, où des herbes folles ont poussées un peu partout à travers les dalles du sol. La lune éclaire les lieux de sa lueur pâle, donnant une apparence fantomatique à l'ensemble. Pour peu vous auriez l'impression d'explorer une cité perdue. Votre torche éclaire deux séries de marches : une à droite de la porte qui monte probablement vers le chemin de ronde et une à gauche, qui s'enfonce vers une partie inférieure du fort. Enfin, en face de vous, il y a le corps principal du bâtiment, où devaient jadis se situer les casernes des militaires. Vous cherchez des yeux une ouverture et finissez par repérer une vieille porte métallique. Il n'y a pas âme qui vive et le déferlement des vagues couvre tout bruit éventuellement suspect. Vous regardez à nouveau les trois options possibles, lorsque vous voyez la porte s'ouvrir en grinçant atrocement. Une silhouette familière se trouve derrière et vous sentez la joie vous envahir.

« Aline !

Votre interlocutrice semble assez étonnée de vous voir, ce qui est compréhensible. Elle vous rejoint, braquant sa torche sur vous.

- Carnby ? Que faites-vous ici ?

- L'église était une impasse, répondez-vous simplement. Du coup, je me suis rabattu sur la seule possibilité restante.

- Je vois... eh bien autant rester ensemble maintenant.

Vous acquiescez et Aline enchaîne aussitôt :

- J'ai déjà fouillé le bâtiment et le chemin de ronde. On descend ?

Elle désigne de sa torche l'escalier s'enfonçant vers les entrailles du fort.

- Très bien, allons-y ! »

Sur ces mots, vous prenez la tête, gardant une main à portée de votre arme et posez le pied sur la première marche. Rendez-vous au **362**.

315

Après une dizaine de mètres, vous parvenez devant une embrasure ; au delà, votre torche révèle une infime partie d'une véritable pièce. Vous avancez prudemment, le doigt crispé sur la gâchette de votre revolver. Il fait un noir d'encre mais vous réalisez que vous avez mis les pieds dans une sorte de laboratoire. Dans un coin, vous distinguez vaguement un générateur, qui semble à l'arrêt vu le silence qui règne. Mais le halo de votre torche reste braqué sur la table de dissection, semblable à celle des blocs opératoires, qui trône au milieu de la salle. Quelque chose, ou plus vraisemblablement *quelqu'un*, y est allongé, recouvert d'un épais drap blanc. Vous avancez lentement, notant qu'il y a une sortie dans le mur d'en face, un couloir qui s'enfonce dans les ténèbres. Vous vous approchez de la table, notant que la forme allongée reste totalement inerte. Elle est probablement droguée, si ce n'est pire. Retenant votre souffle, vous soulevez d'un geste vif le drap. La personne étendue en dessous vous apparaît et vous sentez votre cœur exploser dans votre poitrine. Vous cherchez fébrilement son pouls mais sa gorge tranchée jusqu'à la carotide ne laisse plus aucun espoir. Le sang a dégouliné sur ses vêtements, éclaboussant même ses beaux cheveux roux. Elle est morte. Aline est morte. Vous sentez vos mains trembler frénétiquement et vous serrez les dents, la douleur étant insupportable dans votre cerveau. *Votre total de Raison diminue de trois points*. Vous restez plusieurs minutes sans bouger, prostré devant la table de la mort. Puis, bientôt, la douleur fait place à la colère, la souffrance appelle la vengeance. Le nom du seul responsable de tout cela semble clignoter en vous.

Alan...

Ce n'est plus une question de survie à présent. Alan doit payer. Vous quittez le laboratoire en titubant et revenu au croisement, vous vérifiez que votre arme est bien chargée. Puis avec un regard où brille la haine, vous empruntez la direction opposée à celle du fort. Rendez-vous au **372**.

316

Si vous avez rencontré Aline depuis que vous êtes entré dans le manoir, rendez-vous au **386**. Si ce n'est pas le cas mais que vous avez poussé une armoire, rendez-vous au **84**. Si vous n'êtes dans aucune de ces deux situations, rendez-vous au **34**.

317

Vous descendez l'escalier d'un bon pas et vous vous retrouvez à nouveau au rez-de-chaussée. Si vous voulez maintenant ouvrir la double-porte sous l'escalier, rendez-vous au **210**. Si vous choisissez plutôt d'ouvrir la porte à droite de cette dernière, rendez-vous au **252**.

Votre cœur ratte un battement lorsque le drap se soulève, révélant un corps inerte. Vos yeux vont des cheveux roux en désordre, jusqu'aux yeux clos et parfaitement immobiles. Aline ne bouge pas d'un centimètre et vous sentez une vague de désespoir vous envahir. Puis vous concentrez votre attention sur sa gorge et aussitôt le soulagement vous envahit. Le pouls bat encore, faiblement certes mais sans doute possible. Elle est vivante, mais probablement droguée.

Cette vision vous fait temporairement oublier les bruits de pas et une voix résonne soudain dans l'espace clos :

« Alors, ça vous plaît ?

Les mâchoires crispées par la colère, vous levez les yeux et dévisagez d'un regard rempli de haine le nouvel arrivant. Mais la fureur est instantanément étouffée par la peur lorsque vous réalisez qu'il braque un revolver sur vous. Vous êtes fait comme un rat car votre propre arme est toujours coincée dans votre ceinture. Vous soutenez alors son regard aiguisé, aussi tranchant qu'une rapière, pendant quelques secondes puis vous détournez les yeux, étudiant brièvement le reste du visage. Un épais collier de barbe ressort d'une figure blanchâtre et maigre. A vrai dire, l'homme a une apparence très peu engageante. Il est vêtu d'une vieille blouse de laboratoire, recouverte de tâches couleur rouille. Mais vous êtes hélas certain que leur origine est beaucoup plus sinistre. Vous voyez alors l'homme esquisser un sourire rusé et écarter ses minces lèvres :

- Comment trouvez-vous votre amie ? Intéressant n'est-ce pas ?

L'homme s'exprime d'une voix douce, avec des variations plus graves par moment. Il n'a visiblement pas l'air surpris de vous voir et semble totalement déconnecté de la réalité. Vous savez d'expérience qu'il ne faut pas brusquer les fous aussi vous dissimulez votre colère et demandez d'une voix égale :

- Vous êtes Alan Morton n'est-ce pas ?

- Pourquoi le demander si vous le savez déjà ?

Vous avancez d'un pas, un rictus déformant votre visage mais il agite son revolver :

- N'oubliez pas que c'est moi qui braque une arme sur vous. Alors restez tranquille.

- Qu'est-ce que c'est que cet endroit ? Que faites-vous ici, avec tous ces malheureux ? Et qu'avez-vous fait à Aline ?

- Je ne leur ai rien fait du tout. Je les ai *guéris*. Je leur ai offert une nouvelle vie, où la peur, le doute, la confusion n'existent plus. Je les ai *préparés* pour qu'ils puissent renaître. Vous comprenez ? Non, vous n'en êtes pas capable, je le lis dans vos yeux. Mais très bientôt, vous comprendrez. Quand cette nuit s'achèvera et que mon œuvre sera enfin achevée.

- Votre œuvre ? Quelle œuvre ?

Le sourire dément d'Alan s'accentue, révélant ses dents jaunes :

- Cette nuit est *la* nuit. Je vais ouvrir la Porte et l'Ombre prendra la place de la Lumière

et submergera le monde. Seuls ceux qui auront déjà vaincu leur lumière intérieure survivront ! Vous comprenez ? J'ai purifié mon corps, je suis prêt à recevoir le changement en moi ! Mais ni vous ni votre amie ne pourraient en profiter!

- Qu'est-ce que c'est que ce délire ? vous exclamez-vous. Vous avez perdu l'esprit !

- Au contraire, je suis le seul qui le gardera, répond-il d'un ton dédaigneux. Et maintenant je vais accomplir mon destin. Adieu. »

Vous voyez alors Morton crisper son index sur la gâchette, une lueur démente dans les yeux. Dans une tentative désespérée pour éviter la balle, vous plongez derrière la table de dissection, tandis que le coup de feu résonne dans la pièce souterraine. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **382**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **180**.

319

Vous refaites le trajet en sens inverse et bientôt vous êtes revenu à votre point de départ, devant la double-porte. Si vous voulez quitter la bibliothèque, rendez-vous au **150**. Si vous souhaitez auparavant inspecter le plan de travail, rendez-vous au **343**. Si vous voulez plutôt flâner au hasard dans les rayonnages, rendez-vous au **130**.

320

La bobine s'insère parfaitement dans l'antique caméra posée sur le bureau. Vous actionnez l'interrupteur et la bobine commence aussitôt à se dérouler, projetant son contenu sur l'écran. La qualité est très mauvaise et le film est évidemment en noir et blanc. L'action semble se dérouler dans un lieu sombre, une sorte de caverne. Vous voyez deux enfants faire face à l'objectif, visiblement des jumeaux. L'un d'eux vous adresse d'horribles grimaces puis éclate d'un rire silencieux. L'autre affiche une expression neutre et semble perdu dans de profondes pensées. La caméra tremble légèrement et se détourne des enfants pour aller vers la droite et vous voyez apparaître une vieille connaissance. Même s'il a visiblement trente, voire quarante ans de moins, vous reconnaissez sans peine Edenshaw. Il pose devant deux statues monumentales, encadrant quelque chose que vous ne parvenez pas à distinguer dans le flou de l'arrière-plan. L'indien remue les lèvres et soudain tout devient noir. Le film est déjà terminé. Tout en méditant sur ce que vous venez de voir, vous retournez sans plus attendre dans le couloir pour emprunter la porte du fond. Rendez-vous au **197**.

321

Vous vous écrasez sur le sol poussiéreux dans un bruit sourd. Vous restez quelques secondes immobiles, puis vous entreprenez de vous relever, grimaçant lorsque des piques de douleurs éclatent dans de multiples parties de votre corps. *Vous perdez cinq*

points de Résistance et un point d'Habilité. Au moins êtes-vous encore vivant et c'est bien le principal. Vous maudissez l'échelle qui semble vous narguer et vous en éloignez en clopinant. Vous avez maintenant le choix entre fouiller la serre (rendez-vous au **76**) ou la quitter au plus vite (rendez-vous au **397**). Mais si vous voulez retenter votre chance sur l'échelle, rendez-vous au **17**.

322

Vous passez un bon quart d'heure à déambuler parmi les murs décrépits, cherchant une issue ou quelque chose d'insolite. Mais vos efforts et ceux d'Aline ne sont guère récompensés. *Vous perdez un point de Chance.* Vous avez maintenant le choix entre inspecter la zone nord (rendez-vous au **30**), la zone ouest (rendez-vous au **160**) ou la zone est (rendez-vous au **122**).

323

Vous sentez votre sang se glacer dans vos veines tandis qu'une violente nausée vous remonte dans la gorge. Il y a un cadavre sous le drap. Un cadavre nu et atrocement mutilé. Son corps est recouvert d'entailles et de rougeurs, et il y a du sang coagulé qui a dégouliné un peu partout. Mais c'est son visage qui est le plus effrayant : il est déformé par une grimace horrible, que la rigidité cadavérique a permis de conserver intacte. Sa bouche est grande ouverte, dans un hurlement silencieux et éternel et dans ses yeux exorbités, vous lisez une terreur absolue. *Votre total de Raison diminue de deux points.* Un frisson vous traverse l'échine et vous relevez la tête en direction d'Alan Morton :

« Espèce de monstre ! Vous... »

Les mots s'étouffent dans votre gorge lorsque votre regard va du sourire narquois d'Alan à sa main droite. Une main qui brandit un révolver dans votre direction. C'était une diversion et vous êtes tombé en plein dans le panneau. Une erreur qui pourrait être votre dernière. Car même si vous braquez toujours votre arme sur Alan, vous avez laissé passer une demi-seconde de déconcentration fatale, et par la même occasion perdu l'initiative. Vous voyez Morton crispé son index sur la gâchette, une lueur démente dans les yeux. Dans une tentative désespérée pour éviter la balle, vous plongez derrière la table de dissection, tandis que le coup de feu résonne dans la pièce souterraine. *Faites un test de chance facile (+1)*, en raison de la précipitation d'Alan. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **374**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **180**.

324

Vous êtes tenté d'intervenir mais vous refoulez votre envie car vous jugez que ce n'est pas encore le bon moment. Alan se retourne alors vers son frère qui ne dit rien et se contente de baisser la tête :

« J'ai assez perdu de temps à attendre. Que ma destinée s'accomplisse ! Que la Porte s'ouvre !

Il s'interrompt un instant, sans doute pour reprendre son souffle, et s'écrie :

- Olar Hebkati Anous Herio Bon'aza Termas Gour'o Helier Zair Hecatonchires ! »

Dans le même temps, il fait alors pivoter la lourde porte de pierre, révélant derrière elle un refuge d'obscurité éternelle. Puis il se retourne vers Obed, un sourire inquiétant aux lèvres. Si vous jugez que c'est le bon moment pour intervenir, rendez-vous au **109**. Si vous attendez encore, rendez-vous au **391**.

325

« Ce n'est pas le plus important, enchaînez-vous. Nous avons un problème plus sérieux.

- Lequel ? demande d'un ton circonspect Aline.

- Obed Morton a un frère, un dénommé Alan. Et un frère passablement dérangé apparemment. Les quelques lignes que j'ai lues le concernant étaient pour le moins...troublantes. Je crois que...

- Je suis au courant.

- Quoi ? vous exclamez-vous.

- Lucie Morton m'a parlé de lui la deuxième fois. Elle m'a aussi dit qu'elle ne le considérait plus comme son fils depuis bien longtemps. C'est complètement dément ! Et pourquoi ne s'est-il jamais fait connaître ?

Vous secouez la tête :

- Je n'en sais pas plus que vous. Mais au vu de ce que j'ai lu, c'est très probablement lui qui vous a attaqué...

- ... donc Obed était bien innocent, complète l'air soulagée Aline.

- Pas si vite. Le fait que son frère soit dément ne démontre pas qu'Obed n'a rien à voir dans tout ça.

- Je ne vous suis pas.

- Ne me faite pas rire. Son frère a une araignée au plafond et il n'était pas au courant ? Et puisqu'il l'était forcément, il n'a rien fait, attendant que ça passe ? A d'autres.

- Et qu'est-ce que vous en concluez ?

Vous croisez le regard de votre partenaire, où se mêlent perplexité et confusion :

- Qu'en attendant d'en savoir plus, mieux vaut nous méfier des deux frères. »

Rendez-vous au **195**.

326

Vous parvenez in extremis à agripper le bord du trou et vous vous hissez à la force de vos bras sur la terre ferme. Haletant, vous vous écarterez sans plus attendre du trou qui semble furieux de vous avoir laissé filer. *Vous gagnez deux points de Chance pour avoir*

survécu à ce coup du sort. Vous avez maintenant le choix entre inspecter la zone sud c'est à dire près de l'escalier (rendez-vous au **44**), la zone ouest (rendez-vous au **302**) ou la zone est (rendez-vous au **67**).

327

Vous retournez dans la grande pièce froide, évitant de regarder les cages. Vous reviendrez plus tard aider tous ces pauvres gens, lorsque vous aurez mis la main sur Alan. Une fois revenu dans le laboratoire, qui vous semble presque accueillant à présent, vous faites un choix. Si vous regardez ce qu'il peut y avoir sous le drap, rendez-vous au **333**. Si vous examinez plus attentivement le reste du laboratoire, rendez-vous au **313**. Si vous quittez sans plus attendre cet endroit sinistre, rendez-vous au **295**.

328

Vous avancez de quelques pas sur le sol meuble... et sentez celui-ci se dérober sous vos pieds ! Vous faites une chute d'un bon mètre et vous retrouvez avec le goût âcre de la terre dans la bouche. Vous vous redressez, un peu sonné, et vous croisez un regard fixe braqué sur vous ! Votre cœur rate un battement et vous reculez précipitamment, tout en braquant votre torche. Il y a un cadavre dans cette tombe. Et qui n'est pas là depuis très longtemps ! Son visage est tuméfié par les coups qu'il a reçus et il est d'une maigreur affolante. Avec horreur, vous notez qu'il ne devait pas avoir plus de vingt-cinq ans. *Votre total de Raison diminue de deux points.* Vous vous extirpez de la tombe et sans jeter un coup d'œil en arrière, vous quittez au plus vite le cimetière. Rendez-vous au **189**.

329

« Il est plus probable que ce soit Alan qui ait emmené votre amie, répond Edenshaw, en vous fixant d'un regard sévère.

- Alan ? répétez-vous, décontenancé.

- Le frère jumeau d'Obed. L'autre face de la pièce si vous préférez. Leur destinée est si étroitement liée que l'un ne peut désormais plus aller sans l'autre.

- Obed Morton a un frère ? Mais je... enfin ça...

- Personne n'est au courant hors de Shadow Island. Alan n'a jamais été intéressé par la vie publique. Il a toujours préféré l'ombre à la lumière.

- Mais que veut-il ? Pourquoi a-t-il enlevé Aline ? dites-vous, de plus en plus désorienté.

- Il veut atteindre l'inaccessible. Libérer ce qui a été enfermé il y a très longtemps par mes ancêtres. Nous devons l'en empêcher à tout prix.

- Une minute ? Nous ? Et que va-t-il lui faire nom de Dieu ?

Edenshaw vous dévisage d'un air étrange et dit finalement :

- Le rituel exige un sacrifice...

- *Quoi ?*

Vous saisissez le vieil indien par les épaules et sans respect pour son grand âge, vous le secouez violemment :

- Un sacrifice ? Un sacrifice *humain* ? Qu'est-ce que c'est que ce délire ?

- L'homme devra ouvrir son esprit, et accueillir l'ombre en lui, récite Edenshaw. C'est à ce prix qu'il pourra ouvrir la Porte.

Sonné vous relâchez votre pression et contemplez d'un air perdu le regard imperturbable du vieil indien.

- Où ? Où l'a-t-il emmenée ? demandez-vous finalement d'un air las.

- A la Porte sans aucun doute, répond votre interlocuteur. Il y a deux chemins qui permettent d'y accéder, deux voies possibles.

- Lesquelles ? dites-vous fébrilement, bien que vous ignoriez de quoi il parle.

- La première, et celle qu'ils auront emprunté, passe par la vieille chapelle abandonnée. Vous y accéderez en traversant les bois.

A ses mots, un déclic se fait dans votre esprit. Vous revisualisez le lieu de votre atterrissage et les deux sentiers qui s'étaient offerts à vous. Vous avez emprunté celui menant dans les bois, l'autre doit donc mener à l'église abandonnée.

- L'autre route, poursuit Edenshaw, passe par le vieux fort. C'est une voie plus rapide mais elle est obstruée.

- Obstruée ? répétez-vous.

- Il vous faudra la dégager vous-même. Cela risque de vous prendre du temps mais peut-être moins que d'emprunter l'autre route.

Edenshaw vous adresse alors un sourire énigmatique :

- La vie est faite de choix. A vous de ne pas vous tromper.

Et sur ce, vous le voyez esquisser un pas en arrière. Désespérément vous dites :

- Attendez ! Cette Porte... de quoi s'agit-il ? »

Le vieil indien secoue la tête d'un air mystérieux et fais un pas supplémentaire en direction de la porte.

Si vous avez récupéré le talkie d'Aline, rendez-vous au **387**. Si vous ne l'avez pas en votre possession, rendez-vous au **193**.

330

Revenir jusqu'au croisement précédent vous coûte un point de *Résistance* supplémentaire. Vous prenez logiquement la direction opposée, en vous enfonçant un peu plus dans les méandres du marécage. Bientôt vous parvenez à une nouvelle bifurcation, cette fois-ci droite/en face. Vous déterminez que la voie à votre droite est approximativement orientée vers le nord et comme cela vous semble la direction à suivre, vous décidez de l'emprunter. Rendez-vous au **117**.

331

La fouille de la pièce se limite concrètement à un examen de l'armoire et du bureau. Si vous faites chou blanc dans le premier cas, la fouille du bureau est en revanche couronnée de succès. Dans un des tiroirs, vous dégotez un petit carnet. Sur la couverture est soigneusement collée une grosse étiquette noircie d'un non moins grand A. Si vous souhaitez le parcourir, rendez-vous au **151** après avoir lu ce qui suit. Dans un second tiroir, un objet noir attire immédiatement votre attention. Il s'agit d'un talkie walkie et pas n'importe lequel. Afin d'en être certain, vous le comparez avec le vôtre. Aucun doute possible, ils sont identiques. Il s'agit donc là, sauf improbable coïncidence, de l'appareil d'Aline. Pas étonnant qu'elle n'ait pas répondu à vos appels. Qu'a-t-il donc pu lui arriver ? Vous émettez fiévreusement une bonne dizaine d'hypothèses mais aucune ne vous satisfait vraiment. La seule chose qui vous semble certaine, c'est qu'Aline n'a pas abandonné son talkie de son plein gré, surtout qu'il fonctionne encore. De ce fait, vous décidez de l'emporter, espérant pouvoir le remettre en main propre à sa propriétaire. La peur et l'inquiétude vous envahissent mais vous prenez sur vous pour conserver la tête froide. Il y a également dans ce tiroir une photo, plus exactement une moitié de photo. En l'examinant, vous constatez qu'elle représente un petit garçon, dans une tenue studieuse, qui pose dans un endroit sombre, peut-être une caverne. En retournant le cliché, vous constatez qu'un chiffre est inscrit au dos : 53. A quoi peut-il bien correspondre, vous n'en avez pour le moment aucune idée. Mais vous le gardez dans un coin de votre mémoire, au cas où.

Enfin, vous découvrez également une bobine de film, d'un modèle visiblement ancien. Si vous voulez la projeter sur l'écran de la pièce, rendez-vous au **73**. Si vous ne voulez pas perdre plus de temps vous retournez sans plus attendre dans le couloir pour emprunter la porte du fond, évitant de penser plus longuement à ce qui a bien pu arriver à Aline... Rendez-vous au **197**.

332

Vous saisissez le bras d'Alan juste avant qu'il ne presse la détente et déviez in extremis le coup de feu vers la voûte. Aline pousse un cri apeuré dans votre dos tandis que vous luttez de toutes vos forces pour arracher le revolver des mains d'Alan. Vous êtes plus entraîné physiquement mais il a pour lui l'énergie que lui confère sa démente. Imperceptiblement, le canon pivote vers vous et vous sentez que vous allez bientôt céder. Si vous possédez un poignard Abkanis, rendez-vous au **138**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **250**.

333

Vous vous approchez de la table, notant que la forme allongée reste totalement inerte. Elle est probablement droguée, si ce n'est pire. Retenant votre souffle, vous soulevez d'un geste vif le drap. Aline ne peut alors retenir une exclamation horrifiée et vous sentez vous-même votre estomac se contracter dangereusement. Il y a un cadavre sous le drap. Un cadavre nu et visiblement atrocement mutilé. Son corps est recouvert d'entailles et de rougeurs, et du sang coagulé a dégouliné un peu partout. Mais c'est son visage, tourné dans votre direction, qui est le plus effrayant : il est déformé par une grimace horrible, que la rigidité cadavérique a permis de conserver intacte. Sa bouche est grande ouverte, dans un hurlement silencieux et éternel qu'il semble vous adresser. *Votre total de Raison diminue de deux points.* Vous vous écarterez de ce spectacle abominable et vous entendez un bruit humide à côté de vous. Aline vient de vomir les restes de son dernier repas. Un peu pâle dans la lueur de votre torche, vous la voyez se relever d'un air hagard. Vous jugez bon de vous écarter de la table et de faire rapidement un nouveau choix. Si vous voulez maintenant examiner plus attentivement le reste du laboratoire, rendez-vous au **313**. Si vous empruntez le couloir en face de vous, rendez-vous au **265**. Si vous quittez sans plus attendre cet endroit sinistre, rendez-vous au **295**.

334

« Rien d'autre ? demandez-vous.

- Non je ne crois pas... ah si ! J'ai croisé un vieil homme. Un dénommé Edenshaw.

- Et... ?

- Il m'a parlé d'un rituel, reprend Aline. Le rituel des sept statuettes. Il m'a dit qu'il s'agissait d'un héritage de ses ancêtres Abkanis.

Un sourire ironique vous déforme le visage :

- Navré mais je ne crois pas à la magie et aux légendes.

- Moi non plus évidemment, mais ça avait l'air important pour lui. On pourrait quand même l'aider non ?

- L'aider ? Vous croyez qu'on n'a que ça à faire ? Et puis je vous rappelle qu'il est un suspect comme les autres.

- Un suspect ?

- Du meurtre de Fiske d'abord. Et aussi de tout ce qui se passe ici ensuite.

- Ce qui se passe ici ? répète Aline d'un air étrange.

Vous poussez un soupir et vous dites :

- Bon, et est-ce qu'on sait au moins à quoi ressemblent ces statuettes ?

- Tiens donc. Je croyais que ça ne vous intéressait pas.

- Si je tombe par hasard sur l'une d'elle, sait-on jamais. Alors ?

- Elles représentent des faciès d'animaux d'après ce qu'il m'a dit. Et elles sont de petite taille, pas plus de trente centimètres.

- Et que veut-il faire avec ces statuettes ? Qu'est-ce que c'est que ce rituel ?

Vous voyez une ombre passer sur le visage d'Aline :

- Je n'en sais rien.

Vous décidez de changer de sujet, et de vous tourner vers des questions plus matérielles et surtout plus urgentes :

- Et est-ce que vous avez vu un téléphone quelque part ?

- Non, pas le moindre.

- Et merde. Je n'en ai pas trouvé non plus.

- Alors, qu'est-ce qu'on va faire ? demande d'un air inquiet Aline.

Même si vous ne le montrez pas, vous n'êtes guère plus rassuré :

- Il faut qu'on fouille le reste de l'île. Obed Morton doit bien avoir un moyen de contacter le continent tout de même !

- Et on commence par où ?

- Par sortir du manoir. Suivez-moi.»

Rendez-vous au **301**.

335

Vous étouffez un hoquet à la vue du spectacle à présent révélé. Il y a un corps inerte étendu sous le drap. Vos yeux distinguent des cheveux roux en désordre, un visage affreusement pâle et des vêtements beaucoup trop familiers. Aline ne bouge pas d'un centimètre et vous sentez une vague de désespoir vous envahir. Alan l'a sans aucun doute droguée, si ce n'est pire. Cette fois c'en est trop. Vous jaillissez de votre cachette, révolver dégainé, tout en criant d'une voix déformée par la haine :

« Ne bougez plus ! »

L'homme sursaute puis réagit à la vitesse de l'éclair. Il extirpe un objet scintillant de sa poche et le point dans votre direction. Alors que vous reprenez à peine votre équilibre, une détonation résonne dans l'espace confiné. *Faites un test de chance très facile (+2)*, en raison de la précipitation d'Alan. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **382**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **180**.

336

Vous vous placez face à la stèle est et, vous sentant totalement ridicule, vous proclamez l'antique formule :

« O Goulai Hypor Arnis Korna. »

Vous patientez alors quelques secondes, attendant vous ne savez quel évènement, qui bien évidemment ne se produit pas. Après cinq bonnes minutes passées immobiles, vous commencez à grelotter et vous envoyez au diable Edenshaw et son satané rituel. *Vous perdez un point de Chance*. Maudissant le vieil indien autant que vous-même pour votre crédulité, vous revenez sur le sentier et reprenez votre route. Rendez-vous au **395**.

Vous vous enfoncez dans les ténèbres, vous plaçant instinctivement devant Aline. Votre torche éclaire sur une dizaine de mètres des murs de pierre qui deviennent rapidement de la roche. Vous avez pénétré dans des cavernes, visiblement taillées par l'homme en des temps immémoriaux, bien avant la venue des Morton sur l'île.

« Vous avez vu ça, chuchote Aline. Ces cavernes datent du paléolithique, elles ont sans aucun doute été creusées par les Abkanis.

Vous hochez la tête, restant concentré sur le halo de vos deux torches. Le tunnel serpente, tourne et retourne sur une bonne centaine de mètres avant de déboucher sur une petite caverne. Vous avez entre-temps vu plusieurs tunnels secondaires rejoindre le souterrain principal ; il doit y avoir un véritable labyrinthe sous cette île. Autant de possibilités pour Alan de vous tomber dessus par surprise. Vous chassez ces pensées négatives et vous éclairez les parois de la grotte, pour constater qu'elles sont recouvertes de peintures rupestres, semblables à celles que vous avez vues dans des reportages télévisés sur Lascaux. Aline s'approche et effleure du bout des doigts la roche.

« Incroyable, souffle-elle. Ces peintures ont près de quinze mille ans mais regardez la force que les couleurs ont gardées !

Votre torche éclaire une seconde issue à l'autre extrémité de la grotte, ainsi qu'une stèle de granite placée juste à sa droite.

« Aline, regardez-ça.

La jeune femme s'approche de la dalle et vous lui emboitez le pas. La stèle est recouverte de pictogrammes primitifs mais qui constituent sans nul doute une écriture complexe. Vous dites d'un ton dégagé :

- Vous pouvez déchiffrer ce qui est écrit ?

- Je crois que c'est le texte de l'une des tablettes, répond d'un ton excité Aline. Je reconnais les signes. Oui je peux le déchiffrer, laissez-moi quelques minutes.

Vous vous exécutez et bientôt vous entendez la voix de la jeune femme réciter l'antique inscription :

- La porte est devant toi désormais... La porte qui retient l'ombre dans les replis de la terre... Toi qui t'apprêtes à l'ouvrir, tu dois savoir que la nuit maintient l'Ombre dans ces cavernes, mais que le soleil l'appelle. Ainsi, si la porte est ouverte alors que l'astre de lumière darde ses premiers rayons, l'Ombre se répandra sur la terre, préparant le terrain pour ses créatures. Elles déferleront alors à la surface de la terre et se nourriront du sang de tous les fils de la lumière.

Quelques secondes de silence s'écoulaient avant que vous ne disiez d'une voix rauque :

- Enfin c'est insensé ! Ce n'est qu'une légende vieille de plusieurs milliers d'années. Comment Alan peut-il croire à ces foutaises ?

- Je ne sais pas, mais tout ça ne me dit rien qui vaille.

Vous devez avouer que vous n'êtes pas très rassuré non plus mais vous ne tenez pas à inquiéter encore plus Aline. Aussi dites-vous simplement :

- Allez, il faut continuer ! »

Aline acquiesce mais vous lisez dans son regard une lueur familière. C'est celle de la peur qui vous assaille, à la limite de la raison. Rendez-vous au **293**.

338

Vous collez votre œil contre l'objectif, mais l'oculaire ruisselle d'eau de pluie, troublant un maximum la visibilité. Inutile d'essayer d'observer le ciel avec ce déluge. Vous prenez plutôt le parti de pencher le télescope vers le bas pour éviter l'eau, après avoir frotté l'oculaire. Le résultat est tout de suite plus concluant. Malgré le rideau opaque que constitue l'orage et la nuit sans étoiles, vous distinguez une forêt obscure, probablement celle où vous avez atterri, qui s'étend par delà les jardins du manoir. Visiblement, elle recouvre la majeure partie de l'île. Le télescope est du reste assez puissant car vous estimez que les premiers arbres doivent se trouver au bas mot à une centaine de mètres de votre position. Bien au delà, vous distinguez vaguement un bâtiment de grande taille, qui surplombe toute l'île. De quoi peut-il bien s'agir ? Vous vous creusez la cervelle pour vous remémorer le plan que vous avait fourni Johnson. Vous y êtes. Avant que la famille Morton n'achète l'île, elle était occupée par une garnison de militaires, qui logeaient dans un fort construit à cet effet voilà plus d'un siècle. Il doit probablement être abandonné depuis des dizaines d'années. Vous vous apprêtez à détourner l'objectif lorsque soudain une lueur se révèle dans la nuit. Elle semble venir du fort abandonné. Votre curiosité piquée au vif, vous tripotez assez maladroitement le télescope, cherchant un moyen de zoomer. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au **284**. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au **271**.

339

Non décidément il n'y a rien à découvrir ici et vous retournez dans le couloir. Si vous voulez maintenant ouvrir la porte du fond, rendez-vous au **205**. Si vous préférez retourner dans le vestibule, vous pouvez ouvrir la porte à gauche de l'entrée en vous rendant au **361** ou celle en face en vous rendant au **288**. Si vous préférez retourner dans la cour, rendez-vous au **56**.

340

Lorsque vous posez un pied hésitant à l'intérieur de la carlingue, vous sentez l'appareil s'affaisser un peu plus encore dans la boue. Vous figez votre geste, craignant un enlèvement plus conséquent, mais cela ne semble pas encore d'actualité. Vous rassemblez tout le courage qu'il vous reste et vous pénétrez dans l'appareil écrasé. Votre torche illumine la carlingue cabossée, les sièges arrachés flottant un peu partout et les

néons brisés, qui témoignent de la violence de l'impact. Vous vous demandez ce que vous pouvez bien chercher lorsqu'un râle, de douleur ou de colère vous ne sauriez le dire, s'élève en provenance de l'avant de l'avion. Vous pointez aussitôt votre torche dans cette direction mais impossible de distinguer l'auteur du son dans la pénombre. Si vous voulez en avoir le cœur net, rendez-vous au **188**. Si vous préférez quitter l'avion dès maintenant et retourner au croisement, rendez-vous au **330**.

341

Vous approchez lentement du cercueil. Pour la première fois, vous constatez que le vacarme de l'orage ne parvient pas jusqu'ici ; probablement en raison d'une insonorisation de la cave ; et que règne un silence de mort. C'est bien le cas de le dire, songez-vous sinistrement. La raison vous souffle qu'il est impensable que le cercueil ne soit pas vide et c'est probablement ce que vous auriez pensé aussi en d'autres circonstances. Mais...

Pas ici, pas sur cette île...

Rien n'indique que le cercueil ait été ouvert récemment mais c'est évidemment assez difficile à évaluer. Reste à savoir si vous allez trouver le courage de vérifier par la seule solution possible ; l'ouvrir vous-même. Si vous voulez le faire, rendez-vous au **45**. Dans le cas contraire, vous devez choisir une nouvelle destination. Si vous voulez fouiller le cul de sac à votre gauche, rendez-vous au **194**. Si vous préférez franchir le coude à votre droite, rendez-vous au **214**. Si vous tentez d'ouvrir la porte, rendez-vous au **269**.

342

Vous sortez le sceau que vous avez ramassé fortuitement et vous constatez qu'il s'incruste parfaitement dans l'anfractuosité. Dans un bruit sourd, vous sentez alors l'autel bouger sous vos doigts. Vous retirez précipitamment votre main tandis que le bloc de pierre recule de plus d'un mètre, révélant un escalier qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. Un mélange d'excitation de d'appréhension vous envahit mais vous n'avez pas le choix. Vous vérifiez une énième fois que votre arme est bien chargée et vous posez le pied sur la première marche, plongeant dans les ténèbres. Rendez-vous au **165**.

343

Le petit bureau de chêne est recouvert de piles de livres et de papiers griffonnés de notes illisibles. Visiblement, quelqu'un a entrepris des recherches poussées ici. En tâchant de les déchiffrer malgré tout, vous comprenez que l'auteur semble chercher des informations sur les cycles lunaires et sur les orbites de rotation des planètes du Système Solaire. Pour quelles raisons ? Mystère. Vous relevez en outre deux mots notés à la main

sur une page et encadrés en gras : *conjonction* et *ouest*. Là encore, la signification demeure une énigme. En tout cas, inutile de perdre plus de temps ici. Si vous voulez maintenant flâner au hasard dans les rayonnages, rendez-vous au **130**. Si vous préférez chercher le moyen d'accéder au niveau supérieur, rendez-vous au **37**. Enfin si, découragé par la superficialité de la pièce, vous la quittez sans plus attendre, rendez-vous au **150**.

344

Les gongs n'ont probablement pas été huilés depuis une éternité et un grincement abominable accompagne l'ouverture de la porte. Vous constatez avec surprise que la lumière est allumée dans ce nouveau couloir, vous permettant d'admirer un parquet en bois clair et des murs blanc immaculés. Aucune trace de sang ici. Mais vous vous focalisez pour le moment sur la lumière. Quelqu'un serait-il venu ici récemment ? Obed Morton ? Aline ? Edenshaw ? Vous tendez l'oreille mais aucun bruit ne se laisse entendre. Le corridor vire presque aussitôt vers la droite et vous ne pouvez pas voir ce qui se trouve par delà le coude. Vous avancez d'un pas prudent, sursautant lorsqu'une latte s'écrase sous votre poids dans un bruit sourd. Après le coude, le couloir se prolonge sur cinq ou six mètres avant de tourner à nouveau, vers la gauche cette fois-ci. Vous apercevez brièvement une porte en face de vous, précisément à l'endroit de la bifurcation. Puis soudainement tout se confond dans des ténèbres absolues, et le couloir se retrouve plongé dans l'obscurité. La surprise légitime qui vous envahit, laisse quasi-instantanément place à une panique instinctive. Une peur ancestrale, refoulée depuis des années et que vous pensiez avoir terrassée. Mais aujourd'hui, après tout ce que vous avez vécu ce soir, vous la ressentez à nouveau avec une force terrifiante.

Votre esprit rationnel et méthodique reprend péniblement le dessus. Une coupure de courant due à l'orage, rien de plus. Il ne manquait plus que ça. Vous tâtonnez pour sortir votre torche de la poche où vous l'aviez rangée mais vous interrompez soudain votre geste. Par delà le coude, vous venez d'entendre un bruit. Vous vous figez instantanément, retenant votre respiration haletante, et vous tendez l'oreille. Le même son se répète, aigu et bref. Comme une sorte de... de cri. Votre rationalité en prend un sérieux coup et vous sentez à nouveau la peur se distiller dans vos veines. *Votre total de Raison baisse d'un point*. Vos mains tremblantes ont toutes les peines du monde à extirper la lampe-torche de sa prison de tissu. Vous pressez fébrilement l'interrupteur et un rayon bien trop pâle à votre goût vient percer les ténèbres qui vous enveloppent. A nouveau le même bruit se répète, puis encore une fois, et encore et encore. La peur devient vite de la terreur puis se rapproche dangereusement de la panique. Votre esprit embrumé doit pourtant prendre une décision rapide. Si vous fuyez vers le couloir où vous aviez croisé Edenshaw, rendez-vous au **186**. Si vous préférez attendre de voir l'origine des cris, rendez-vous au **86**.

345

Vous sortez votre torche et vous partez sur les traces d'Alan. Vous quittez le laboratoire et vous vous engagez prudemment dans le couloir des cellules. Des gémissements désespérés font se dresser vos cheveux sur votre tête mais vous tâchez de les ignorer. Soudain, vous voyez une silhouette se dessiner dans le halo de votre torche. Elle s'approche et vous reculez instinctivement d'un pas. Il s'agit d'un des malheureux prisonniers qu'Alan a relâché pour couvrir sa fuite ou que la coupure a libéré. Son visage est hagard et ses yeux roulent désespérément dans leurs orbites. Il ne semble même pas remarquer votre présence, à l'image de l'homme que vous aviez vu dans sa cellule. Les traitements que lui a infligés Alan lui ont fait perdre l'esprit. *Votre total de Raison diminue d'un point.* Si vous voulez continuer la poursuite, rendez-vous au **209**. Si vous préférez finalement renoncer et emprunter l'issue du laboratoire, rendez-vous au **216**.

346

Vous avez distinctement la sensation de pénétrer dans un autre monde. La lande lugubre et le déluge qui s'abat au dehors laissent leur place à un décor baroque, comme vous n'en avez contemplé que dans des films ou des reportages. Le hall dans lequel vous venez de poser les pieds est véritablement immense. De gigantesques tapis luxueux recouvrent un parquet sombre et sobre, sur une surface équivalente à votre appartement tout entier, le tout parfaitement en harmonie avec les tapisseries recouvrant les murs. Dans la pénombre du hall, vous constatez tout de même que l'ensemble paraît un peu usé, à l'image de toute la propriété.

Vous refermez la porte dans votre dos et vous avancez d'un pas prudent, le son de vos chaussures étouffé par les épais tapis. Vous cherchez l'interrupteur desservant la pièce et vous le repérez près de la double porte. Une lumière tamisée se répand dans le hall, lui conférant une allure un peu moins inquiétante. Vous entreprenez d'en faire le tour pour chercher les autres portes qui doivent forcément exister. Vous dénombrez au final deux autres issues : une double porte située sous l'escalier et une porte simple quelques mètres à côté. Sans parler d'un escalier conduisant à une mezzanine surplombant la porte d'entrée.

Malgré le bruit que vous faites, personne n'est venu vous accueillir. Aussi, vous vous éclairez la voix et d'un ton engageant vous dites :

« Il y a quelqu'un ? »

Vous patientez une bonne minute avant de faire résonner à nouveau votre voix dans le hall :

- Professeur Morton ? Aline ? Vous êtes là ? »

Toujours rien. Seule la pluie en toile de fond perce le silence absolu dans lequel est plongé le manoir. Cette absence de réponse vous apparaît comme de très mauvaise

augure. Cet homme assassiné dans la forêt, cet animal mort, et maintenant pas âme qui vive au manoir... Quelque chose d'étrange est en train de se dérouler sur cette île. Mais quoi exactement ? Vous allez devoir faire preuve d'une extrême prudence en attendant de le savoir. Vous allez...

Fomp

Un bruit sourd retentit au dessus de votre tête, coupant court vos réflexions. Vous levez aussitôt les yeux mais l'angle de l'escalier fait que vous ne pouvez pas distinguer la mezzanine. Vous vous déplacez le plus rapidement possible pour dégager votre angle de vue mais vous n'observez rien de spécial. Toutefois, l'éclairage n'est pas suffisant pour percer toutes les zones d'ombre là-haut. En tout cas cela suffit pour insuffler encore un peu plus de tension dans votre esprit. *Votre total de Raison diminue d'un point.* Tout compte fait, peut-être vaudrait-il mieux inspecter l'étage tout d'abord. A vous de voir. Si vous montez l'escalier, rendez-vous au **223**. Si vous préférez examiner la double-porte sous ce dernier, rendez-vous au **210**. Enfin, si vous choisissez d'ouvrir la porte à droite de cette dernière, rendez-vous au **252**.

347

Vous retournez au croisement précédent, ce qui vous prend plusieurs minutes. *Vous perdez un point de Chance.* Vous prenez ensuite la direction du nord. Rendez-vous au **54**.

348

Vous feuillotez préalablement le livre, pour constater qu'il est gribouillé de pattes de mouches, qui deviennent toutefois plus lisibles au fur et à mesure des pages. L'auteur a visiblement grandi avec son journal intime, car c'est de cela dont il s'agit. Vous revenez au début et vous entamez la lecture de la première page :

Aujourd'hui j'ai dix ans. Maman est tombée de cheval ce matin. Elle a dit que quelque chose a surgi devant elle et que Sultan a pris peur et a fait une ruade. Le médecin que papa a fait venir de la ville a dit que Maman ne pourrait plus marcher et n'y verrait plus. Comme je n'arrive pas à imaginer ce que ça fait, j'ai fermé les yeux pour voir mais c'est pas pareil. Je sais que je peux les rouvrir quand je veux.

Grand-père Jérémie a fabriqué une nouvelle machine. Comme les autres elle marche pas mais elle est très amusante avec ses images qui bougent toutes seules. Mais lorsque je lui ai parlé de la grotte il est devenu tout rouge et il m'a défendu d'y aller de nouveau. Je ne comprends pas, qu'y a-t-il de mal à ça ? Pour nous empêcher d'accéder au Fort, il a fermé la grille du pont.

Vous tournez un bon nombre de pages et attaquez un autre passage. Le ton est

incontestablement plus adulte :

Grand-père Jérémie est mort ce matin. Je pensais être attristé mais au final je ne ressens que de l'indifférence. Jusqu'au bout il n'a pas voulu me révéler le secret de la Porte. Pourquoi ne m'a-t-il jamais fait confiance ? Il m'a pourtant fait don de l'une des statuettes, ainsi que d'une moitié de photos nous représentant Obed et moi devant la Porte. Il y a un chiffre inscrit au verso mais rien à faire, ce n'est pas la combinaison de la console de la bibliothèque.

Peut-être grand-père Jérémie souhaitait-il que j'atteigne mon but par moi-même ? Père veut nous emmener vivre sur le continent, nous éloigner de l'île. Il dit que nous devons enfin mener une existence normale. Pauvre imbécile ! La peur le pousse à fuir, comme les rats fuient un brasier. Ne voit-il pas que nous ne sommes pas faits pour la normalité et que notre destin est définitivement lié à cette île ? Pour l'instant, je n'ai rien dit mais s'il contrarie de trop mes projets, je ne pourrai plus le ménager. Ma patience a des limites et voilà trop longtemps que lui comme les autres tente de me brider. Comme s'ils craignaient qu'enfin je perce le secret suprême. Le moment voulu, je passerai à l'action.

Un malaise commence à vous envahir après lecture de ces quelques lignes. Vous passez directement aux dernières pages :

La construction de mon laboratoire est enfin terminée. L'ancien était devenu définitivement trop exigü pour mes expériences. De plus, les dieux de l'Ombre sont avec moi ! En creusant le souterrain permettant d'y accéder, j'ai découvert un autre accès à la Porte. Ainsi, je n'aurai pas besoin de réemprunter celui que grand-père Jérémie avait creusé dans l'ouest des oubliettes et que mon père avait bouché. Sans doute avait-il cru que cela m'arrêterait, preuve suprême qu'il me connaissait bien mal. Je dois toutefois me hâter car le moment que j'attends depuis si longtemps est proche. Tout doit être prêt d'ici quelques semaines. Ensuite, il sera trop tard pour moi. Edenshaw semble soupçonner ce que je prépare mais il ne peut maintenant plus rien pour m'en empêcher. Désormais le temps est mon ultime adversaire.

Le journal s'achève sur cette dernière phrase. Tout en méditant ce que vous venez d'apprendre, vous songez dans le même temps à ce que vous allez maintenant faire. Si vous voulez écouter le dictaphone, rendez-vous au **93**. Dans le cas contraire, vous n'avez plus qu'à quitter la pièce. Si vous retournez au rez de chaussée, rendez-vous au **317**. Si vous préférez ouvrir la porte dans le mur du fond, rendez-vous au **185**.

349

« Oui j'ai lu quelque chose là-dessus, dans le journal de Jérémie Morton.
- Oui... ?

- Rien de très concret... cela faisait juste référence à un rituel accompli par Edenshaw. Mais aucune précision intéressante malheureusement.

- Eh bien tant pis, dit Aline d'une voix déçue. On reste en contact. Terminé. »

Frustré vous aussi, vous quittez d'un pas traînant le planétarium et retournez dans le vestibule. Si vous voulez maintenant la porte à gauche de l'entrée, rendez-vous au **361**. Si vous optez pour la porte de droite, rendez-vous au **12**. Si vous retournez dans la cour, rendez-vous au **56**.

350

Après le pont, le sentier se poursuit, serpentant au travers d'une lande lugubre. Le froid est glacial et chaque souffle de vent s'engouffre dans vos vêtements, vous congelant littéralement le sang. *Vous perdez un point de Résistance*. Vous avancez néanmoins d'un bon pas, à travers un paysage désolé. Des rochers grisâtres surplombent une végétation malingre et desséchée, qui semble résister avec difficulté au climat hostile. Des pans de brume vous cachent certains aspects du décor et ne les dévoilent qu'au dernier moment, lorsque vous sentez le brouillard vous coller littéralement aux vêtements. Vous en venez presque à regretter le manoir où, au moins, il faisait une température acceptable. Vous avez maintenant l'impression d'être Sherlock Holmes explorant la sinistre lande entourant Baskerville Hall. Espérons, songez-vous sinistrement, qu'aucun chien ne vous guette tapi dans la brume.

Soudain, au détour d'un virage, vous apercevez quelque chose d'insolite, jouxtant le chemin. Il s'agit d'une sorte de monument mégalithique, qui vous fait immédiatement penser à Stonehenge, à dimensions réduites bien sûr. Vous comptez sept stèles disposées concentriquement autour d'un rocher central circulaire. Si vous voulez examiner plus en détail ce monument, rendez-vous au **168**. Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au **395**.

351

Vous tournez la poignée d'une main ferme mais la porte reste close. Elle a visiblement été verrouillée de l'intérieur. Après quelques secondes d'essais infructueux, vous vous en écartez et vous résignez à changer votre fusil d'épaule. Si vous souhaitez maintenant emprunter le corridor en face de la porte rendez-vous au **111**. Si vous préférez suivre le couloir à votre droite, rendez-vous au **264**. Si vous voulez ouvrir la porte dans le mur d'en face, rendez-vous au **55**.

352

« Je l'ai aussi rencontrée, dites-vous. Elle a perdu la raison. C'est bien la mère d'Obed Morton ? Et que lui est-il arrivé ?

- Oui, c'est bien elle, répond Aline d'un ton attristé. Elle a fait une chute de cheval dans sa jeunesse et elle a perdu la vue et l'usage de ses jambes. Cela fait plus de vingt ans qu'elle est dans cet état.

Un frisson vous traverse l'échine. D'une voix compatissante, vous murmurez :

- Ca doit être terrible. Passer la moitié de sa vie sur une chaise ou dans un lit... Savoir que plus jamais on ne remarquera... Il y a de quoi perdre les pédales.

- Qu'est-ce qu'elle vous a dit ? vous demande Aline, qui semble aussi troublée que vous.

- Elle m'a parlé d'Obed, qui serait en danger. Et aussi de son mari Howard.

- Elle en a fait mention devant moi aussi. Vous savez s'il vit sur l'île ?

Un petit sourire amer se dessine sur vos lèvres :

- J'allais justement vous poser la même question.

- Ce qui veut dire ?

- Ca veut dire que je n'en sais rien. J'ai fait quelques recherches avant de venir ici et je ne me souviens à peine avoir lu son nom. Impossible de dire s'il est seulement encore vivant. Alors quant à savoir où il pourrait se trouver... »

Si vous avez eu l'occasion de lire un journal marqué d'un O ou d'un A, rendez-vous au 325. Dans le cas contraire, rendez-vous au 61.

353

Vous ouvrez le livre et un sentiment de malaise vous envahit rapidement. Ce n'est pas une bible. A mesure que vous lisez la page que vous avez sous le nez, le malaise se transforme en horreur :

Pour invoquer Gaar Elan, l'officiant choisira une jeune femme vierge dont les cheveux ne soient ni trop courts ni trop longs, dont la peau ne soit ni trop brune ni trop blanche, dont le ventre ne soit ni trop large ni trop étroit, mais dont la voix, lorsqu'elle crie, est très aigue, semblable à celle du faucon.

Il la privera de nourriture dès la première lune précédant l'invocation. Au contraire, il la fera boire en grande quantité pour que les chairs soient bien sèches. Il prendra bien garde à soigneusement ôter toute pilosité mais gardera les cheveux. Puis il la conduira à l'autel nue.

Là, l'officiant invoquera les noms des dieux de l'ombre ainsi qu'ils lui ont été enseignés puis, après leur avoir ouvert le chemin en agissant sur les trois symboles sacrés, il décapitera la jeune femme en une seule fois.

Umbra Magna Est.

Vous en avez assez lu comme ça. Vous détournez vivement les yeux de ce texte infâme

et vous jetez un coup d'œil effaré en direction de l'autel, en imaginant les scènes qui ont du s'y dérouler. Comment la famille Morton, une dynastie si respectée, a elle pu en arriver à accomplir de tels actes ? Qui le premier a initié le cycle infernal ? *Votre total de Raison diminue d'un point.* Vous remarquez qu'une épaisse poussière recouvre l'autel et la couverture du livre, il y a visiblement belle lurette qu'ils n'ont plus été utilisés. Cela ne vous rassure pourtant qu'à moitié ; les Morton ont dû trouver un autre moyen de parvenir à leurs fins, quelles qu'elles soient. Vous tentez de faire le vide dans votre esprit pour décider de ce qu'il convient maintenant de faire.

Si vous voulez procéder à une fouille globale, rendez-vous au **230**.

Si vous préférez examiner plus attentivement l'autel, rendez-vous au **224**.

354

Vous insérez l'ensemble des statuettes en votre possession dans leurs réceptacles mais comme il vous en manque encore, rien ne se produit. Du reste qu'attendiez-vous qu'il se passe même avec les sept réunies ? *Vous perdez néanmoins un point de Chance.* Vous avez assez gaspillé de temps dans cette caverne et vous la quittez sans plus attendre par l'issue opposée à l'entrée. Rendez-vous au **229**.

355

Il s'agit en fait d'un journal intime. L'écriture est petite, serrée et difficilement déchiffrable. Voici les passages que vous parcourez avec difficulté :

3 Janvier 1959

Je suis un Morton, je m'en rends compte aujourd'hui... toute ma vie j'ai tenté d'échapper à mon destin mais je n'y suis pas parvenu. Sans doute ma volonté n'était-elle pas assez forte. Mais à la collaboration imposée à mon père par ce diable de De Certo, j'ai très vite préféré la lutte. J'ai eu vent des abominations que mon aïeul avait été emmené à commettre sous l'influence néfaste de son «compagnon» et j'ai lutté de toute mon âme pour ne pas suivre la même voie. J'ai préféré me consacrer à mes inventions, qui pourraient aider l'humanité au lieu de la mettre en péril. Je me suis éloigné de Shadow Island dès que cela m'a été possible pour vivre à Boston et j'ai tout fait pour ne plus repenser à mon enfance sur l'île. Mais on ne peut échapper à ses racines et ma rencontre avec Joseph Edenshaw m'a naturellement ramené aux Abkanis et à leurs secrets. Lorsqu'Edenshaw a chassé De Certo, l'être maléfique qui avait jeté notre famille sur les voies du déshonneur, j'ai su que mon ami indien avait été envoyé par la providence. Une nuit je l'ai surpris au cercle de pierre, accomplissant le rituel de ses ancêtres, dans le sens de la conjonction.

8 Février 1967

Ce jour est à marquer d'une pierre blanche. Mes petits-fils sont nés aujourd'hui. Howard veut les emmener vivre loin de l'île mais j'aimerais tellement pouvoir les regarder grandir... je crois qu'il a peur que cette fascination, voire cette obsession, pour les Abkanis ne les contamine à leur tour et qu'ils passent à côté d'une vie normale. Je ne peux pas le blâmer mais j'avoue que je suis un homme et surtout un grand-père égoïste, et je pense surtout à mon intérêt. Mes travaux avancent en tout cas remarquablement ; Edenshaw est un ami fidèle et cultivé, qui sait se montrer compréhensif mais aussi sévère lorsque cela s'avère nécessaire. Il passe beaucoup de temps dans les souterrains de l'île, à examiner les peintures rupestres de ses ancêtres. Je suis d'ailleurs assez fier du tunnel que j'ai creusé en partant de l'ouest des oubliettes. J'avoue toutefois que je m'y intéresse moins qu'à mes inventions même si je dois admettre que l'étude de la civilisation Abkanis est tout à fait fascinante. Toutefois, l'intérêt d'Edenshaw confine parfois au fanatisme et je ne lui ai donc pas tout révélé sur mes ancêtres. Notamment sur les quatre statuettes de pierre que mon grand-père Richard avait découvertes dans les souterrains les plus profonds de l'île.

17 Juin 1980

Aujourd'hui j'ai filmé Alan et Obed devant la porte. Ils grandissent si vite, déjà treize ans, bientôt ce seront des hommes ! Ils sont aussi différents à l'intérieur qu'ils sont semblables à l'extérieur. Obed est calme, poli mais tellement distrait, toujours dans les nuages. Alan est tout le contraire : turbulent, fort en caractère mais il a soif d'apprendre, une soif que j'éprouvais aussi à son âge. Il adore assister à mes expériences, même celles qui s'avèrent infructueuses... Il fait parfois preuve d'une intuition remarquable et pose des questions très pertinentes. Howard n'aime pas trop les voir passer autant de temps avec moi mais ils n'ont pas grand chose d'autre à faire lorsqu'ils ne sont pas avec leur précepteur. Edenshaw est lui aussi très proche d'eux, même s'il lui arrive fréquemment de les confondre, et eux aussi semblent apprécier sa présence. Sans nul doute le côté mystérieux, voire mystique, de mon ami indien leur impose-t-il le respect. Il leur narre régulièrement des légendes Abkanis qui semblent les fasciner, notamment Alan.

5 Janvier 1987

La douleur transperce mon corps telle une gigantesque lame. Je ne peux plus quitter mon lit et chaque respiration est désormais synonyme de douleur. Pourtant la mort n'est pas ce qui m'effraie le plus. Ce qui se déroule autour de moi m'inquiète plus que ma fin prochaine. Alan appartient désormais à un autre monde. Il m'a révélé ses projets et ce qu'il avait l'intention de faire : il veut retrouver la Porte des anciennes légendes, et la franchir. Il a également parlé de cobayes et d'expériences à mener. Je crois qu'il a attendu pour me le dévoiler le moment où je ne pourrai plus l'en empêcher. Dieu seul sait de quoi il est capable. Pour la première fois de ma vie, j'ai prié.

Le journal s'arrête ici, sur cet ultime paragraphe. Vous le relisez rapidement en remuant les lèvres puis vous le reposez là où vous l'avez pris. Voilà qui confirme encore plus ce que vous saviez déjà sur Alan. Vous retournez sans plus tarder dans la cour. Rendez-vous au 56.

356

Vous prenez une profonde inspiration, puis vous sortez votre arme de sa poche et la braquez devant vous. Puis vous attendez patiemment l'arrivée du mystérieux visiteur. Il s'écoule un bref laps de temps avant que vous ne voyez une ombre pénétrer dans la pièce. Vous relevez le cran de sécurité de votre arme et vous dites d'une voix en apparence calme :

« Ne bougez plus ! Mains en l'air et avancez vers moi ou je tire !

Vous voyez la silhouette s'exécuter et se rapprocher lentement de vous, son visage surgissant progressivement de l'ombre. Vous croisez alors un regard aiguisé, aussi tranchant qu'une rapière. Vous soutenez la comparaison pendant quelques secondes puis vous détournez les yeux, étudiant le reste du visage. Un épais collier de barbe ressort d'une figure blanchâtre et maigre. A vrai dire, l'homme a une apparence très peu engageante. Il est vêtu d'une blouse de laboratoire recouverte de tâches couleur rouille. Mais vous craignez que leur origine ne soit beaucoup plus sinistre. Vous voyez alors l'homme esquisser un sourire rusé et écarter ses minces lèvres :

- Vous pointez cette arme comme si vous étiez capable de m'abattre. Mais nous savons tous les deux que vous ne le ferez pas.

L'homme s'exprime d'une voix douce, avec des variations plus graves par moment. Vous dites :

- Vous êtes Alan Morton n'est-ce pas ?

- Pourquoi le demander si vous le savez déjà ?

Vous avancez d'un pas, un rictus déformant votre visage :

- N'oubliez pas que c'est moi qui braque une arme sur vous. Qu'est-ce que c'est que cet endroit ? Que faites-vous ici, avec tous ces malheureux ?

- Je ne leur ai rien fait du tout. Je les ai *guéris*. Je leur ai offert une nouvelle vie, où la peur, le doute, la confusion n'existent plus. Je les ai *préparés* pour qu'ils puissent renaître. Vous comprenez ? Non, vous n'en êtes pas capable, je le lis dans vos yeux. Mais très bientôt, vous comprendrez. Quand cette nuit s'achèvera et que mon œuvre sera enfin achevée.

- Votre œuvre ? Quelle œuvre ?

Le sourire dément d'Alan s'accentue, révélant ses dents jaunes :

- Cette nuit est *la* nuit. Je vais ouvrir la Porte et l'Ombre prendra la place de la Lumière et submergera le monde. Seuls ceux qui auront déjà vaincu leur lumière intérieure survivront ! Vous comprenez ? J'ai purifié mon corps, je suis prêt à recevoir le

changement en moi !

- Qu'est-ce que c'est que ce délire ? vous exclamez-vous. Vous avez perdu l'esprit !

- Au contraire, je suis le seul qui le gardera, répond-il d'un ton dédaigneux.

Vous le voyez alors esquisser un pas en direction de la sortie et vous agitez votre révolver :

- Pas si vite. Vous n'irez nulle part si ce n'est en prison.

- Vraiment ? Au fait, que peut-il y avoir sous ce drap ? Vous y avez pensé ?

Vous sentez une vague d'appréhension vous envahir.

- Eh bien, regardez », poursuit Alan d'une voix mielleuse.

Vous hésitez quelques secondes mais après tout que risquez-vous ? Vous tendez votre main libre, tout en guettant le moindre mouvement suspect de votre prisonnier. D'un geste brusque, vous soulevez alors le drap. Si vous avez rencontré Aline depuis votre arrivée sur l'île, rendez-vous au **323**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **191**.

357

Une lumière vacillante, tamisée, vous attend derrière la porte. Il fait un froid de plus en plus mordant et un petit nuage de buée jaillit de votre bouche à chaque inspiration. Vous avancez lentement, vos pas résonnants étrangement sur un sol de pierre détrempe. Votre torche éclaire à votre droite comme à votre gauche un spectacle inimaginable. Des cages. Des dizaines de cages, qui forment un couloir artificiel, que vous remontez en ce moment. Mais le pire est ailleurs ; les cages ne sont pas vides. Il y a des *gens* à l'intérieur de certaines. Allongés, immobiles, croupissants dans la crasse de leurs excréments. L'un d'eux pousse un gémissement, de douleur ou de crainte vous ne savez pas très bien, quand vous passez près lui. La bile vous monte brutalement à la gorge et vous hoquetez. Mais où avez-vous mis les pieds ?

Seigneur...

Vous vous approchez de l'une des cages et vous frappez les barreaux à l'aide de votre torche.

« Hé !

Vous parlez doucement, de crainte qu'Alan ou Obed Morton ne soient tout proches. La forme allongée dans la cellule s'agite légèrement mais ne se lève pas. Vous frappez une deuxième fois, un peu plus fort. Cette fois, vous voyez l'ombre s'agrandir et tituber vers vous. Un visage effroyable jaillit alors de l'ombre, une face d'une blancheur de cadavre, des yeux inexpressifs d'une fixité absolue. Vous esquissez un geste de recul, votre cœur ratant un battement. *Votre total de Raison diminue de deux points*. Vous balbutiez péniblement :

- Que... que vous est-il arrivé ? »

Vous voyez l'homme, ou ce qu'il reste de lui, ouvrir lentement la bouche, révélant plusieurs dents cassées. Il vous adresse un sourire, le sourire le plus terrifiant que vous

ayez jamais pu contempler. Puis, brusquement, il écarte ses mâchoires jusqu'à les faire craquer et se met à hurler. Vous sentez votre sang se glacer dans vos veines tandis que le cri monte crescendo, un cri qui exprime l'horreur et la souffrance la plus absolue. Vous croisez le regard de l'homme et vous comprenez que plus aucune étincelle ne réside au fond de ses orbites. Ce n'est plus qu'une coquille vide, l'être humain qu'il a été autrefois a disparu au plus profond de lui-même. Quel traitement a pu provoquer une chose pareille ? Vous serrez les dents, la colère remplaçant progressivement la peur et vous reprenez votre chemin. Après une dizaine de mètres de souffrance, la salle fait un coude. Vous le franchissez, le révolver à la main. La pièce s'agrandit de manière soudaine, révélant un spectacle inattendu. Rendez-vous au **91**.

358

Si vous avez visité le grenier *et* que vous possédez un miroir, rendez-vous au **232**. Si vous possédez seulement un miroir, rendez-vous au **137**. Si vous n'êtes dans aucun de ces deux cas, rendez-vous au **380**.

359

Vide. Le couloir est parfaitement vide, du moins sur les quelques mètres jusqu'au coude. Vous vous approchez de celui-ci en retenant votre souffle et vous bondissez brusquement, votre arme braquée sur ce qui peut se trouver derrière. Mais là encore, il n'y a rien à voir. Du moins rien de vivant. Car, gisant au beau milieu du couloir, les bras en croix et la face contre terre, il y a le corps d'un homme. Une mare de sang s'est formée sous son ventre et a éclaboussé le ciré jaune dont il est vêtu. Il ne bouge pas d'un pouce et au vu de la quantité d'hémoglobine répandue, il ne fait aucun doute qu'il est mort. Vous avez déjà vu bon nombre de cadavres de part votre métier, mais la sensation d'écoeurement est toujours vivace. Mais quel rapport avec la scène dont vous venez d'être le témoin ? Vous n'en voyez aucun car si visiblement la mort n'est pas très ancienne, elle n'est pas non plus toute récente. Et, hormis le corps, il n'y a rien d'autre qu'un cul de sac. Nulle part où quelqu'un, ou quelque chose, pourrait se dissimuler. Serait-il possible que l'auteur des cris ait fui par la porte ? Non, vous ne l'avez pas entendu s'ouvrir. Et de toute manière, il n'en aurait pas eu matériellement le temps. Il a donc, semblerait-il, purement et simplement disparu, frissonnez-vous. Sauf bien entendu s'il n'a jamais existé. Vous poussez un gémissement et vous vous passez les mains dans les cheveux. *Votre total de Raison diminue d'un point*. Après toutes ces années, cela va-t-il recommencer ? Vous concédez un énorme effort pour chasser toutes ces pensées de votre esprit et pour retrouver un raisonnement méthodique. Si vous voulez directement ouvrir la porte, rendez-vous au **200**. Si vous voulez examiner de plus près le corps, rendez-vous au **157**.

360

Vous passez plus d'un quart d'heure à farfouiller dans les moindres recoins de la pièce. Finalement, vous ne dénicher que trois objets vaguement susceptibles de vous être utile. Le premier est un miroir finement ouvragé qui était soigneusement dissimulé sous une pile de vêtements. Le deuxième est posé sur la table de nuit : une amulette dorée, représentant une spirale inversée. Probablement un gri-gri quelconque mais sait-on jamais. Enfin dans un tiroir, vous découvrez une petite statuette de pierre qui représente, de manière assez grossière d'ailleurs, une tête de serpent de profil. Choisissez si vous voulez emporter le miroir, l'amulette ou la statuette (ou les trois). Vous retournez ensuite dans le couloir et vous réfléchissez rapidement. Rendez-vous au 371.

361

La porte n'est pas verrouillée et vous poussez doucement le battant de fer rouillé, qui pivote dans un grincement aigu. Aussitôt, vous entendez une voix inquiète jaillir de la pièce :

« Qui est là ?

Vous ouvrez plus grand encore la porte, qui révèle une petite salle carrée, qui était visiblement jadis une cellule. Une petite fenêtre encadrée de barreaux permet aux rayons de la lune de se refléter sur le sol de pierre. Il n'y a aucun meuble ou décoration intérieure, excepté deux chaînes pendant de deux gros anneaux encerclés dans le mur en face de vous. L'auteur de la question est quant à lui affalé contre ce même mur, et vous dévisage d'un regard alerte. Vous reconnaissez sans trop de mal ce visage maigre, aux traits anguleux et au teint pâle et mal rasé. Il est moins à son avantage que sur la photo que Johnson vous a montré mais vous identifiez sans peine Obed Morton. Il réitère sa question d'une voix furieuse :

- Qui êtes-vous ? Que faites-vous sur cette île ? Et qu'est-ce que vous me voulez ?

Votre regard croise ses yeux qui clignent fébrilement et vous comprenez qu'une peur aveugle s'est emparée du professeur.

- Je m'appelle Edward Carnby et je suis détective privé. J'accompagne le professeur Aline Carnby qui était censée identifier trois tablettes.

Une lueur de compréhension traverse son regard :

- Vous... ? Mais vous... comment pouvez-vous encore...

- Etre en vie ? achevez-vous d'un ton sinistre. Votre frère n'a pas encore eu l'occasion de s'occuper de mon cas.

Il se recroqueville un peu plus contre le mur.

- Vous êtes donc au courant... pour Alan.

- C'est exact. Ce que je ne saisis pas en revanche, c'est le rôle que vous jouez dans cette

histoire.

L'homme baisse les yeux, fuyant visiblement votre regard.

- Vous ne comprenez pas... si j'avais eu le choix... mais je ne pouvais pas.

- Pourquoi ?

Il lève enfin les yeux, et vous y lisez un mélange de détresse et de honte.

- Tout le monde me prend pour un grand savant. Mais c'est faux. Je n'ai jamais été un scientifique, je n'ai jamais eu de don pour la recherche. Mais je voulais à tout prix la gloire alors...

Tout à coup vous comprenez la vérité :

- Alors vous avez volé les travaux de votre frère.

- Volé n'est pas le mot juste. Alan n'a jamais eu d'ambition de célébrité. Il se moquait bien que je m'enrichisse sur son dos. Mais il a su en profiter d'une manière que je n'aurai jamais pu imaginer.

- Comment ça ?

Obed se tort nerveusement les mains.

- Il a commencé à se livrer à des... expériences. Et j'ai été obligé de le couvrir sinon il m'a menacé de révéler au monde la supercherie. Vous comprenez ? J'étais fini. Alors j'ai accepté. J'ai couvert ses atrocités.

Dégoûté, vous vous écarterez de ce corps prostré. Obed se met alors à gémir doucement et vous jetez :

- Ca a donc été si facile pour vous ?

Vous voyez le teint du professeur blanchir instantanément :

- Facile ? Vous croyez vraiment que ça a été facile ? Toutes les nuits, je songe à tous ces pauvres gens qu'il traque, je ne sais pour quelle folie. Dans mes cauchemars, j'entends leurs cris apeurés. Alors ne venez pas me dire que ça a été *facile*.

Vous voyez alors le professeur sortir quelque chose de sa veste et vous le tendre :

- Prenez ceci et allez-vous-en.

Vous vous saisissez de l'objet, constatant qu'il s'agit d'une petite statuette de pierre, représentant une tête d'ours de profil. Vous pouvez la conserver ou pas, à vous de voir. Visiblement Obed, à sa manière, a aussi perdu l'esprit, songez-vous. Mais vous avez une dernière question à lui poser :

- Et Charles Fiske ? Le connaissez-vous ? Est-il venu sur l'île ?

La sentence sort de la bouche d'Obed sous la forme de mots balbutiés :

- Il... il l'a tué. Vous le connaissiez ? »

Sans répondre vous vous écarterez de ce qu'il reste d'Obed Morton et refermez la porte sans jeter un regard en arrière. Vous avez désormais un nom à mettre sur la mort de votre ami. Serrant la mâchoire, les yeux brûlants de haine, vous partez en quête d'Alan. Rendez-vous au **92**.

362

L'escalier compte exactement vingt-cinq marches, avant d'aboutir à une seconde cour, à une dizaine de mètres en contrebas de la précédente et nettement plus vaste. C'était sans nul doute jadis les oubliettes du fort, où étaient non pas enfermés les prisonniers mais la nourriture et les boissons, dans une succession de caves. De ces dernières, il ne reste aujourd'hui que des ruines et quelques murs à moitié détruits. Le tout forme un véritable dédale pour le moins sinistre, où la seule présence vivante est celle des rats qui pullulent, vous inspirant un dégoût prononcé. Aline semble encore plus inquiète que vous mais vous n'avez pas le choix. Vous avancez avec prudence, votre torche éclairant ces vestiges du passé. Vous vous demandez ce que vous cherchez au juste ici mais vous chassez ces idées défaitistes de votre esprit. Il va falloir faire preuve de rigueur si vous voulez fouiller correctement la zone. Vous vous apprêtez donc à procéder par direction approximative lorsqu'Aline vous dit d'un air songeur :

« J'ai lu quelque chose à propos de cet endroit... dans le journal de Jérémie Morton. Ca faisait référence à un tunnel dans le secteur ouest.

- Un tunnel ? répétez-vous. Un tunnel vers où ?

- Je ne suis pas sûre, probablement des souterrains... »

Vous hochez la tête perplexe. Même si elle pense détenir des informations Aline ne se formalisera pas si vous ne suivez pas son avis. Vous avez donc le choix entre inspecter la zone sud c'est à dire près de l'escalier (rendez-vous au **322**), la zone nord (rendez-vous au **30**), la zone ouest (rendez-vous au **160**) ou la zone est (rendez-vous au **122**).

363

Vous sortez l'unique statuette que vous avez découverte et vous l'insérez dans le réceptacle correspondant. Mais il vous en manque encore quatre aussi rien ne se produit. Du reste, qu'attendiez-vous qu'il se passe même avec les sept réunies ? *Vous perdez néanmoins deux points de Chance*. Vous avez assez perdu de temps dans cette caverne et vous la quittez sans plus attendre par l'issue opposée à l'entrée. Rendez-vous au **229**.

364

Si vous voulez maintenant examiner la double-porte, rendez-vous au **100**. Si vous préférez avancer dans le couloir, rendez-vous au **219**.

365

Le tunnel s'élargit bientôt, débouchant sur une nouvelle caverne, plus vaste encore que celles traversées jusqu'à présent. Des éclats de voix résonnent dans l'espace confiné et vous faites signe à Aline d'éteindre sa torche, faisant de même avec la votre. Vous

approchez furtivement de l'entrée de la grotte et jetez un coup d'œil pour jauger la situation. Plusieurs torches ont été plantées dans le sol rocheux et les flammes qu'elles dégagent créent une ambiance inquiétante. A la lueur du feu, à une dizaine de mètres environ, vous voyez trois personnes qui se disputent avec violence. Vous vous approchez à la faveur des zones d'ombre, jusqu'à pouvoir distinguer nettement les visages de chacun.

Si vous avez déjà rencontré Alan, rendez-vous au **221**.

Si vous avez plutôt parlé avec Obed, rendez-vous au **398**.

Si vous n'avez croisé aucun des deux, rendez-vous au **20**.

366

Vous parvenez non sans mal à vous réceptionner sur vos pieds. Haletant, vous essuyez vos mains sur votre pantalon et maudissez cette satanée pluie. Puis vous regardez autour de vous, constatant que le sentier se poursuit, franchissant un petit pont de bois délabré. De l'autre côté, vous apercevez un bâtiment tout aussi vétuste, qui doit sans nul doute être l'église désaffectée. Etouffant un juron, vous comprenez que vous avez fait fausse route. Vous avez promis à votre partenaire de fouiller le fort et vous vous retrouvez à empiéter sur un terrain. Maugréant, vous entreprenez une nouvelle escalade de la barrière, dans l'autre sens cette fois-ci. *Testez votre habileté* une deuxième fois. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **43**. Si vous échouez, rendez-vous au **147**.

367

Le couloir s'achève sur une porte solitaire, faite de métal rouillé et qui débouche sur un tunnel obscur et glacial. Votre torche éclaire des parois de roche brute, rongées par l'humidité. Un véritable décor de film d'horreur, songez-vous sinistrement. Vous avancez d'un pas contrôlé, tentant de percevoir le moindre mouvement ou son. Mais il n'y a aucune forme de vie ici, pas même des rats ou autres nuisibles. Vous essuyez un filet de sueur qui perle à votre front et vous continuez votre progression qui vous mène bientôt au pied d'un escalier. Vous grimpez les quinze marches en vous plaçant devant Aline mais vous ne parvenez qu'à un cul-de-sac. L'escalier s'arrête à quelques centimètres du plafond, sans issue apparente. La dalle au dessus de vos têtes doit forcément être amovible. Si vous voulez chercher le mécanisme permettant de l'actionner, rendez-vous au **39**. Si vous préférez faire demi-tour et retourner au laboratoire, rendez-vous au **327**.

368

Sitôt que vous pénétrez dans la forêt, le brouillard se dissipe et votre vision des alentours s'améliore considérablement. Quoiqu'il n'y ait pas grand chose à voir : les arbres sont si proches les uns les autres qu'ils forment un véritable mur de verdure. Pour la plupart morts ou dans un état de décrépitude avancé, certains penchent dangereusement vers le sentier, les branches desséchées vous effleurant le visage. Une sensation d'oppression vous saisit : vous n'êtes pourtant pas claustrophobe mais cette forêt est inquiétante, comme semble l'être l'île toute entière. Seul au milieu de la verdure, dans un silence seulement percé par les grondements du tonnerre, vous sentez un soupçon de peur vous envahir. Un orage approche. Vous accélérez l'allure, vérifiant que votre arme est bien chargée. Une précaution inutile mais cette ambiance vous tape singulièrement sur les nerfs. Vous avez l'impression d'être plongé dans un vieux film en noir et blanc de la Hammer et qu'un quelconque monstre va surgir de l'obscurité pour vous sauter dessus. Ridicule évidemment mais c'est une chose de rire de telles situations quand on les voit à l'écran et une autre de les vivre réellement. Chacun de vos pas vous semble faire un bruit insupportable et le rayon pâle de votre lampe ne suffit pas à percer toutes les zones d'ombre qui vous entourent. Au détour d'un virage, le sentier passe sous une arche en pierre couverte de végétation et qui semble sur le point de s'écrouler. Juste derrière celle-ci, vous distinguez une sorte de mesure délabrée. Vous vous approchez en évitant les ronces qui l'entourent. Sans doute un pavillon de chasse ou quelque chose de ce genre. L'entrée se trouve juste en face de vous, sans aucune porte pour la dissimuler. Vous agitez votre torche, mais vous ne parvenez pas percer les ténèbres épaisses. Impossible de voir ce qui peut se trouver dans ce pavillon. Si vous voulez pénétrer dans cette mesure abandonnée, rendez-vous au **381**. Si vous préférez poursuivre votre route sur le sentier, rendez-vous au **309**.

369

Vous vous approchez de la porte et vous constatez qu'elle n'est pas verrouillée. Elle mène à un petit corridor, très étroit, qui aboutit après seulement quelques mètres à une porte faite exclusivement de verre, ce qui vous permet de distinguer un décor luxueux derrière. Vous avancez jusqu'à la porte et vous constatez qu'elle n'a pas de poignée. Interloqué, vous cherchez un moyen de l'ouvrir mais sans succès. Vous remarquez alors un petit bouton incrusté dans le mur de droite. Lorsque vous le pressez la porte pivote sans le moindre bruit et vous pénétrez enfin dans le manoir. Rendez-vous au **179**.

370

Vous vous écartez de la grille et vous courez sur la terrasse de pierre dans la direction inverse à celle de votre arrivée, afin d'examiner la façade opposée du manoir. Vous espérez avec un peu de chance y dénicher une autre entrée. La pluie ne faiblit pas et des éclairs zèbrent le ciel obscur de plus en plus fréquemment tandis que vous courez vers l'angle nord ouest de la demeure. On dirait bien que vous êtes tombé sur l'orage du siècle. Vous rentrez votre tête dans votre veste pour tenter de vous couvrir un minimum le visage, sans trop de résultats du reste. Vous franchissez le coin du mur d'enceinte et vos espoirs s'évanouissent instantanément en constatant que vous êtes face à un cul-de-sac. *Vous perdez un point de Chance.* Vous faites demi-tour en pestant sur le monde entier. *Pan ! Pan ! Pan !*

Trois coups secs résonnent dans la nuit. Cela provient du manoir. Vous tournez la tête dès le premier et vous voyez une fenêtre au dessus de vous s'illuminer brièvement à deux reprises, avant de replonger dans les ténèbres. Vous n'en êtes pas certain avec le boucan de l'orage mais il s'agit probablement de coups de feu. Vous attendez quelques dizaines de secondes mais tout est de nouveau silencieux. Il se passe des choses pas très claires dans les parages. *Votre total de Raison diminue d'un point.* Voilà qui décuple votre hâte de pouvoir entrer dans le manoir.

Si vous voulez maintenant emprunter l'arche de pierre, semblable à celle franchie précédemment, que vous aviez aperçu en face du manoir, rendez-vous au **19**.

Si vous préférez tenter d'appeler Aline, rendez-vous au **74**.

371

En retournant dans le couloir, quelque chose vous apparaît changé. Vous mettez quelques secondes à déterminer quoi et puis d'un seul coup, la révélation vous frappe de plein fouet. La lumière qui était allumée est maintenant éteinte ! Soit il s'agit d'une panne de courant, soit quelqu'un est venu dans les parages pendant que vous étiez dans la chambre. *Votre total de Raison diminue d'un point.* Si vous voulez emprunter le corridor à votre gauche, rendez-vous au **111**. Si vous préférez suivre le couloir devant vous, rendez-vous au **264**. Si vous ouvrez la porte dans le mur de droite, rendez-vous au **351**.

372

Vous empruntez le tunnel dans la direction opposée à celle d'où venait Aline, la douleur et la colère vrillant la moindre parcelle de votre corps. Votre torche éclaire sur une dizaine de mètres des murs de pierre qui deviennent rapidement de la roche. Vous avez pénétré dans des cavernes, visiblement taillées par l'homme en des temps immémoriaux, bien avant la construction du laboratoire. Le tunnel serpente, tourne et retourne sur une bonne centaine de mètres avant de déboucher sur une petite caverne.

Vous avez entre-temps vu plusieurs tunnels secondaires rejoindre le souterrain principal ; il doit y avoir un véritable labyrinthe sous cette île. Autant de possibilités pour Alan de vous tomber dessus par surprise. Vous chassez ces pensées inquiétantes et vous éclairez les parois de la grotte, pour constater qu'elles sont recouvertes de peintures rupestres, semblables à celles que vous avez vues dans des reportages télévisés sur Lascaux. Vous traversez rapidement la caverne pour parvenir à une autre issue. Elle est juxtée d'une stèle de pierre, recouverte de pictogrammes indéchiffrables. La langue des Abkanis sans aucun doute. Une nouvelle fois, l'absence d'Aline vous déchire le cœur et vous devez retenir vos larmes. Vous serrez les dents et quittez la grotte. Vous suivez sur quelques dizaines de mètres un nouveau boyau, qui s'élargit bientôt pour laisser place à une vision qui vous laisse sans voix.

Vous êtes à l'orée d'une immense caverne, comme peu d'hommes en ont contemplé de leur vivant. Au dessus de vos têtes, la voûte obscure plafonne à près de cinquante mètres ; en dessous, il n'y a qu'un gouffre si profond qu'il vous semble s'enfoncer jusque dans les entrailles de la terre. Un pont de pierre l'enjambe et mène à une autre issue de l'autre côté de la grotte, un pont dont vous vous demandez comment il a pu être construit si ce n'est par les dieux eux-mêmes. Cet endroit démesuré n'est pas l'œuvre de la famille Morton mais d'un savoir-faire plus ancien, celui des indiens Abkanis. D'un pas prudent, vous vous engagez sur le pont. Rendez-vous au **41**.

373

Vous sortez du bureau et vous retournez dans le couloir où vous aviez fait cette rencontre... désagréable. Vous vous dirigez vers la porte permettant de vous rapprocher du hall, en jetant des regards rapprochés au plafonnier, craignant une nouvelle panne. Mais rien ne se passe et vous retournez sans encombre dans le corridor juxtant le hall. Là, vous faites un nouveau choix. Si vous voulez emprunter la deuxième porte après l'escalier, rendez-vous au **208**. Si vous choisissez de gravir l'escalier, rendez-vous au **98**. Enfin, si vous voulez voir ce que peut bien dissimuler l'alcôve du fond du couloir, rendez-vous au **113**.

374

Vous sentez un flux d'air chaud frôler votre visage, tandis que la balle fait exploser quelque chose derrière vous. Vous êtes à couvert derrière la table de dissection mais vous ne comptez pas rester spectateur. Vous passez le bras au dessus du bloc et vous ouvrez le feu à l'aveugle, espérant intimider Alan. Vous entendez alors un bruit de pas précipités, puis la voix essoufflée du frère d'Obed retentit à nouveau, chargée de haine : « Vous ne m'aurez pas, pas si près du but ! Je vais vous donner un avant-goût de votre futur ! »

Et tandis que la dernière syllabe retentit, la pièce se retrouve soudain plongée dans les ténèbres les plus absolues. Vous ne mettez qu'une demi-seconde à comprendre qu'Alan a coupé le courant, sans nul doute dans le but de s'enfuir. Vous entendez d'ailleurs des pas résonner et quelqu'un vous frôle, s'enfuyant en direction du couloir des cellules. Votre cerveau fonctionne à plein régime, pour savoir si vous comptez poursuivre Alan ou emprunter l'autre issue. Avant toute chose, vous sortez votre torche et l'allumez, éclairant partiellement le laboratoire. Si vous partez sur les traces d'Alan, rendez-vous au **345**. Si vous préférez quitter au plus vite cet endroit par l'embrasement, rendez-vous au **216**.

375

Vous cherchez fébrilement le poignard en or dans votre ceinture, tandis que vous voyez le canon approcher d'un angle de tir mortel. Vos doigts effleurent enfin le manche orné et sans réfléchir plus longtemps, vous faites jaillir le poignard de votre manteau et l'enfoncez dans la jambe d'Alan. Celui-ci pousse un hurlement effroyable, lâche le stylet qu'il brandissait maintenant, et recule, libérant ainsi votre arme qui vous reste ensanglantée dans la main. Vous dévisageant d'un regard exorbité, Alan vacille, perd l'équilibre et tombe de l'autre côté de la Porte, disparaissant dans les ténèbres. Vous reculez précipitamment, cherchant du coin de l'œil Edenshaw et vous vous agenouillez près de lui, pour constater qu'il a repris connaissance. Vous l'aidez à s'asseoir et vous voyez soudain ses yeux d'écarquiller tandis qu'il chuchote :

« Derrière vous...

Vous vous retournez d'un bloc et vous voyez Alan sortir en titubant de l'ombre de la Porte. Sa démarche vous semble différente, moins naturelle, plus mécanique. Et à la lumière vacillante des flammes, vous jureriez que ses yeux brillent d'une lueur rouge. Il se penche pour ramasser son stylet et rejetant sa tête en arrière, il rugit d'une voix gutturale :

« *Hyntor Wotengaran Gelye Dryce !* »

Il avance alors vers vous, avec une effroyable lenteur, comme s'il ne savait plus très bien comment utiliser ses jambes. Vous reculez, la peur envahissant chaque parcelle de votre être. *Vous perdez deux points de Raison.*

Si vous voulez affronter frontalement Alan, rendez-vous au **141**.

Si vous préférez fuir cette caverne au plus vite, rendez-vous au **390**.

376

L'armoire est très lourde et vous devez déployer toute la force dont vous êtes doté pour la déplacer. Centimètre par centimètre, vous la faites coulisser vers la gauche, révélant tout aussi lentement une porte dissimulée derrière le bois massif. *Tous ces efforts vous*

coûtent un point de Résistance. Haletant, vous vous approchez du battant et vous posez la main sur la poignée. Si vous voulez ouvrir la porte, rendez-vous au 95. Mais si vous préférez finalement retourner au rez-de-chaussée, rendez-vous au 240.

377

Vous feuillotez un peu au hasard le journal, du début jusqu'à la fin. Les quelques passages que vous parcourez sont plus qu'édifiants :

Edenshaw a été un véritable père pour nous. Il était le meilleur, voire le seul, ami de grand-père Jérémie. J'ai toujours senti qu'ils étaient liés par quelque chose de très fort. Comme un secret... ou une faute. Je me souviens aussi qu'il nous confondait toujours enfants, Alan et moi. C'était d'ailleurs un de nos jeux favoris que de le faire tourner en bourrique. Il vivait au manoir avec nous mais il lui arrivait fréquemment de dormir au laboratoire avec grand-père, sur demande de ce dernier. Comme s'il ne pouvait pas se passer de sa présence une seule seconde.

Le laboratoire a été un des hauts-lieux de mon enfance. J'y ai fait mes premiers pas de scientifique. Papa n'aimait pourtant pas m'y voir y passer tout ce temps mais la compagnie de grand-père Jérémie me fascinait, sans que je sache vraiment pourquoi. Il se dégageait de lui un mélange de sagesse et de dureté que je n'ai jamais croisé chez un autre homme. Il maîtrisait un nombre étonnant de sujets et savait rendre n'importe quelle conversation édifiante. C'est d'ailleurs grâce à lui que j'ai appris l'existence des Abkanis.

Cette visite au musée ethnologique de Boston est restée à jamais gravée dans ma mémoire. Je n'avais alors que quatorze ans mais c'est là que j'ai compris que je consacrerai ma vie à l'étude des Abkanis et de leur passé. L'étendue de leur savoir, le degré de développement de leur civilisation dans des temps pourtant reculés m'a véritablement fasciné. Et après plus de vingt ans de recherche, je me rends à présent compte que j'étais loin du compte.

.....

Plus je progresse dans le déchiffrement des tablettes et plus le doute m'envahit. Est-il possible que tout ceci soit vrai ? Que les légendes Abkanis soient véridiques ? Je n'ose toujours pas y croire mais Alan n'est pas du même avis. Il veut franchir la Porte et accomplir le rituel le moment venu. Cela ne devrait pas me préoccuper puisque je n'y ai jamais cru. Mais à présent je suis rongé par la peur et l'hésitation. Et si tout cela était vrai ? Si les Abkanis étaient véritablement les gardiens d'un secret aussi terrifiant ? Que va-il se passer si Alan accomplit le rituel ? Je devrais rire de ma crédulité mais je n'y arrive plus aujourd'hui. Je dois l'en empêcher. Edenshaw pourra peut-être m'y aider. Lui aussi croit mordicus à la véracité des anciennes écritures. Mais le temps nous est désormais compté, il va falloir agir vite.

.....

Alan refuse d'entendre raison. Il m'est difficile de l'avouer mais je crois à présent que j'ai peur de lui. Que j'ai peur de mon propre frère. Il n'a rien voulu savoir des avertissements d'Edenshaw ou de moi-même. Papa a aussi essayé de lui parler mais il n'a jamais eu la volonté de s'opposer à lui. Dieu sait ce qu'il a l'intention de faire. Il m'a demandé de lui trouver des corps humains pour ses expériences. Des corps humains ! Seigneur ! Et je ne peux pas quitter l'île, j'ai trop besoin de lui et il le sait. Je vais être obligé de céder à ses exigences. Que dieu me pardonne.

.....

Alan a commis... l'irréparable. Howard, notre pauvre père ! Seigneur ! Nous allons tout droit en enfer.

Vous sentez un frisson de sueur glacée s'écouler dans votre dos à la fin de votre lecture. Vous comprenez maintenant que vous vous êtes très certainement trompé de suspect. Obed Morton a donc un frère ! Et un frère passablement dérangé semblerait-il. Comment diable avez-vous pu passer à côté de cette information ? Peut-être, vous souffle votre subconscient, parce qu'il n'ait fait mention de son existence nulle part. Mais comment est-ce possible ? En plein XXIème siècle, on ne peut pas dissimuler de telles énormités ! On ne voit des choses pareilles que dans des romans de Stephen King ou des séries B. La situation devient encore plus dangereuse : vous devez impérativement retrouver Aline avant qu'elle ne tombe sur Alan ou même sur Obed que vous ne rayez pas encore de votre liste des suspects malgré ce document. Dans le cas contraire... Vous quittez sans plus tarder la chambre. Rendez-vous au **364**.

378

Vous vous placez face à la stèle nord et, vous sentant totalement ridicule, vous proclamez l'antique formule :

« O Goulai Hypor Arnis Korna. »

Vous patientez alors quelques secondes, attendant vous ne savez quel évènement, qui bien évidemment ne se produit pas. Après cinq bonnes minutes passées immobiles, vous commencez à grelotter et vous envoyez au diable Edenshaw et son satané rituel. *Vous perdez un point de Chance*. Maudissant le vieil indien autant que vous-même pour votre crédulité, vous revenez sur le sentier et reprenez votre route. Rendez-vous au **395**.

379

Vous allumez votre torche afin de bénéficier d'un minimum de visibilité. Le boyau dans lequel vous avez été pénétré a visiblement été creusé par la main de l'homme, en témoignent la grossièreté des parois et les coups de pioches et de pelles encore visibles.

Vous le suivez sur quelques dizaines de mètres avant de parvenir à une sorte d'intersection. Tandis que vous hésitez à continuer droit devant ou à tourner à droite, vous entendez soudain des pas qui viennent de cette dernière direction. Un peu pris de court, vous hésitez sur ce qu'il convient de faire. Si vous voulez ordonner à la personne quelle qu'elle soit de se montrer, rendez-vous au **283**. Enfin si vous attendez tout simplement son arrivée arme en main, rendez-vous au **291**.

380

L'alcôve ne dissimule en fait qu'une petite salle de bain. Enfin, salle de bain est un bien grand mot pour désigner un siège de toilettes poussiéreux et un grand miroir à pied. Rien de bien utile. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez examiner le lit et la commode ; rendez-vous alors au **65**. Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au **101**.

381

Vous avancez prudemment et franchissez l'arche de pierre. La première chose qui vous frappe est l'odeur pestilentielle qui règne à l'intérieur du pavillon. Celle de la chair en décomposition et de la pourriture. Celle de la mort. Un animal blessé a probablement dû se réfugier dans les parages pour s'isoler et trépasser. Vos yeux ne percent pas encore le rideau obscur qui vous entoure, aussi vous faites tourner votre torche à 180 degrés. Un frisson glacé vous traverse l'échine lorsque la lumière éclaire furtivement une scène d'horreur.

La mesure est de dimensions modestes, tout au plus quatre mètres sur trois. Des outils y sont entreposés ainsi que des morceaux de bois et autres vieilleries. Mais votre attention est entièrement monopolisée par la silhouette affaissée contre le mur du fond. Votre torche éclaire crûment une traînée rougeâtre allant de l'homme immobile à l'entrée du pavillon. Vous avez contemplé suffisamment de scènes de crime de part votre métier pour savoir que vous êtes en présence d'une d'elles. Vous dégainez votre arme et vous approchez prudemment du cadavre. Vos pas retentissent fortement sur le sol de pierre, le son amplifié dans l'espace clos de la mesure. Votre respiration se fait de plus en plus haletante à mesure que vous approchez de la silhouette affalée. L'homme étant tourné sur le ventre, vous vous baissez et non sans répulsion, vous entreprenez de le retourner. Son visage vous apparaît alors ; d'une blancheur spectrale, du sang s'écoule de sa bouche entrouverte. L'individu est corpulent, plutôt grand dans un ciré jaune et chauve comme un œuf. Vous vous penchez pour examiner de plus près son visage lorsque ses yeux s'ouvrent en grand, vous dévisageant d'un regard fixe ! Vous avez un sursaut de recul et votre cœur rate un battement. L'homme n'est pas mort ! Il marmonne des

paroles d'une voix presque inaudible. Vous penchez votre oreille vers sa bouche :

« Arrêtez... non... reculez... en arrière...

Vous sentez en touchant son bras qu'il tremble comme une feuille. Vous prenez son pouls pour constater qu'il est très faible, à cause de l'hémorragie massive. L'homme va mourir d'un instant à l'autre. Vous lui dites d'une voix qui se veut apaisante mais que vous ne pouvez empêcher de chevroter quelque peu :

- Qui êtes-vous ? Que vous est-il arrivé ?

Vous vous demandez s'il vous a entendu mais vous voyez ses lèvres bouger imperceptiblement.

- *Dernier bateau... les autres... morts... il a tué... tout le monde*

- Qui ça ? demandez-vous fébrilement. Qui a tué tout le monde ?

- *Cette île... enfer... fuyez... loin... ici... évitez... manoir... Morton...*

- Qu'est-ce que ça veut dire ?

Avec une force dont vous ne l'auriez pas cru capable, l'homme vous saisit brutalement le bras. Son étreinte est glaciale et vous sursautez violemment.

- *Ombres... vivantes... restez... dans la lumière.* »

Le mourant pousse un râle morbide et vous voyez l'ultime lueur de vie disparaître dans ses yeux, faisant place à la sérénité absolue du néant. Son corps se relâche dans l'immobilité de la mort. Vous vous redressez lentement, la peur s'insinuant d'une manière incontrôlable dans votre subconscient. Où diable avez-vous mis les pieds ? Un crash d'avion, une île lugubre et maintenant un meurtre ! Malgré votre expérience des situations délicates, vous sentez celle-ci vous dépasser à une vitesse délirante. *Votre total de Raison diminue de deux points.* Avant toute chose, il vous faut retrouver Aline. Ensuite, prévenir le continent et peut-être mener votre petite enquête personnelle une fois la jeune femme en sécurité. Vous songez alors aux paroles mystérieuses du défunt. La dernière phrase vous est incompréhensible mais elle vous met malgré tout mal à l'aise. Des ombres vivantes ? Qu'est-ce que cela peut bien signifier ? Probablement un délire consécutif à l'hémorragie. C'est plutôt une autre citation qui retient votre attention. « Il » a tué tout le monde a dit le mourant. Se pourrait-il qu'il s'agisse d'Obed Morton ? Après tout, il est normalement le seul résident de l'île et cela collerait avec l'avertissement quant au manoir. Votre sang se glace dans vos veines en songeant soudain à Aline, peut-être seule avec le professeur. Vous sortez fébrilement votre talkie de la poche de votre imperméable :

« Aline ? »

Seul le crachotement de parasites encombrant la ligne vous répond. Rien d'autre. Vous songez que le jeune professeur a pu éteindre son appareil pour préserver les piles mais vous avez soudain un très mauvais pressentiment. Au cours de votre carrière de détective, vous avez parfois été confronté à des cas de massacre imprévisibles, réalisés par des personnes apparemment saines d'esprit. Si Morton a franchi la barrière de la folie, mieux vaut ne pas traîner dans les parages car chaque seconde perdue peut être

synonyme de mort pour Aline. Si vous voulez néanmoins fouiller le cadavre avant de partir, rendez-vous au **51**. Si vous ne vous en sentez pas le courage ou jugez cet acte inutile, rendez-vous au **255**.

382

Vous sentez un flux d'air chaud frôler votre visage, tandis que la balle fait exploser quelque chose derrière vous. Vous êtes à couvert derrière la table de dissection mais vous ne comptez pas rester spectateur. Vous passez le bras au dessus du bloc et vous ouvrez le feu à l'aveugle, espérant intimider Alan. Vous entendez alors un bruit de pas précipités, puis la voix essoufflée du frère d'Obed retentit à nouveau :

« Vous ne m'aurez pas, pas si près du but ! Je vais vous donner un avant-goût de votre futur ! »

Et tandis que la dernière syllabe retentit, la pièce se retrouve plongée dans les ténèbres les plus absolues. Vous ne mettez qu'une demi-seconde à comprendre qu'Alan a coupé le courant, dans le but sans nul doute de s'enfuir. Vous entendez d'ailleurs des pas résonner et quelqu'un vous frôle, s'enfuyant en direction du couloir de cellules. Votre cerveau fonctionne à plein régime et vous hésitez entre partir à la poursuite de Morton et secourir sans plus tarder Aline. Faites votre choix. Si vous partez sur les traces d'Alan, rendez-vous au **254**. Si vous préférez rester auprès d'Aline, rendez-vous au **105**.

383

Une peur irrationnelle envahit votre subconscient à la vue de ce phénomène inexplicable. Vous devez rassembler tout votre courage pour y faire face et ne pas vous enfuir sur le champ. Vous vous demandez néanmoins si vous avez fait le bon choix tandis que le sillon se rapproche inexorablement de vous. Soudain, alors que l'ondulation n'est plus qu'à quelques centimètres, vous sentez un corps lourd vous percuter la jambe droite. Une douleur inouïe suit presque immédiatement lorsque quelque chose de pointu vous entaille le mollet jusqu'au sang. *Vous perdez deux points de Résistance*. Affolé, vous vous débattiez de toutes vos forces pour vous dégager de l'emprise de fer qui tente maintenant de vous entraîner sous l'eau. *Testez votre habileté*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **227**. Si vous échouez, rendez-vous au **22**.

384

Vous sortez l'unique statuette que vous avez découverte et vous voyez qu'Aline en détient de son côté deux. Vous les insérez dans leurs réceptacles respectifs mais il vous en manque toujours quatre aussi rien ne se passe. Du reste, qu'attendiez-vous qu'il se produise même avec les sept réunies ? *Vous perdez néanmoins deux points de Chance*. Vous

avez assez perdu de temps dans cette caverne et vous la quittez sans plus attendre par l'issue opposée à l'entrée. Rendez-vous au 365.

385

Vous tentez de forcer la dalle à bouger mais rien à faire, elle refuse de révéler son secret. *Vous perdez un point de Chance.* Il ne vous reste plus qu'à quitter la chapelle et emprunter le passage que vous aviez vu juste avant. Vous mettez cette idée en pratique et moins d'une minute plus tard, vous vous retrouvez sur le petit pont qui enjambe un fossé. De l'autre côté un sentier serpente sur quelques dizaines de mètres et, après un dernier détour, vous voyez une barrière de bois clôturer le chemin, interdisant formellement d'aller plus loin. Vous vous approchez de l'obstacle, qui mesure au bas mot deux mètres de haut, rendant difficile une escalade. Une partie de la barrière peut visiblement coulisser, en témoigne une charnière mais malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à la faire bouger. Inutile d'insister, vous ne pourrez pas à la forcer. Mais vous devez absolument passer donc ne reste plus comme option que l'escalade. Vous tâchez d'assurer vos prises mais le bois est pourri et l'orage n'a évidemment rien arrangé. Vous parvenez néanmoins sans trop d'encombre en haut mais au moment de passer les jambes de l'autre côté, vous sentez vos pieds glisser. Vous tentez de rattraper le coup mais peine perdue. *Faites un test d'Habilité difficile (-1).* Si vous réussissez le test, rendez-vous au 394. Si vous échouez, rendez-vous au 297.

386

Vous voyez soudain la poignée de la porte pivoter lentement. Au même moment retentit le bruit caractéristique du pêne qui tourne. Vous rapprochez votre main de votre ceinture et vous retenez votre souffle tandis que le battant s'ouvre grand devant vous. Aussitôt la tension et le stress laissent place à un soulagement et une joie proportionnels. « Aline !

La jeune femme semble extrêmement soulagée de vous voir. Visiblement ses manières glaciales n'ont pas résisté à l'ambiance délétère du manoir. Et si vous ne le montrez pas, vous êtes vous aussi extrêmement heureux de la retrouver. Cependant elle s'adresse à vous d'un ton désinvolte :

- Carnby ? Qu'est-ce que vous faites ici ?

- A votre avis ? ripostez-vous d'un ton sec mais souriant intérieurement. Un peu de tourisme.

- Vous n'êtes pas drôle.

- Ce n'est pas vous qui me l'apprenez. Quoi de neuf de votre côté ?

- Je n'ai rien trouvé dans les greniers, à part de la poussière. Ensuite je suis retombé sur la vieille femme dont je vous avais parlé. Vous vous rappelez ? »

Si vous avez vous même parlé à cette femme, rendez-vous au **352**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **306**.

387

Vous repensez soudain au talkie que vous aviez récupéré. Vous le sortez maladroitement de votre poche et vous le tendez en direction d'Edenshaw :

« Prenez au moins ça, qu'on puisse rester en contact.

Le vieil homme fait un pas en avant et s'empare du téléphone.

- Tâchons de couvrir les deux itinéraires, enchaînez-vous. Ainsi on pourra arriver à cette... Porte avant lui. Et si vous avez un problème, ou que moi j'en ai un, on pourra se contacter.

Vous vous demandez si le vieil indien vous a entendu mais finalement il dit :

- Très bien. Quelle route désirez-vous emprunter ? »

Vous seul avez la réponse. Si vous choisissez la route menant à la chapelle, rendez-vous au **203**. Si vous optez pour le fort, rendez-vous au **28**.

En outre, notez qu'à partir de maintenant, vous avez la possibilité d'utiliser votre Talkie pour contacter Edenshaw. Mais vous ne pourrez évidemment y avoir recours que dans des circonstances particulières, qui seront signalées par un numéro de paragraphe souligné. Pour ce faire, ôtez 10 du paragraphe auquel vous vous trouverez alors et rendez-vous au paragraphe ainsi obtenu. Aucune mention de cette possibilité ne vous sera plus faite donc gardez-là bien à l'esprit.

388

La dalle pivote après une minute d'efforts consentis (*qui vous coûtent un point de Résistance*) et une fois encore, l'odeur âcre du renfermé vous agresse les narines. Vous êtes à l'entrée d'une petite crypte, aux murs recouverts de mousses et qui est surtout parfaitement vide. Pas trace du cercueil de Howard Morton. Le temps aurait-il déjà fait son œuvre ? Ridicule, songez-vous puisqu'Howard est le père d'Obed. Il est inconcevable que le cercueil et le squelette aient déjà disparus. Voilà qui est étrange, une nouvelle fois. *Votre total de Raison diminue d'un point*. Vous ne voyez pas ce que vous pouvez faire de plus et vous vous écartez de la crypte. Si vous voulez maintenant quitter le caveau et poursuivre votre traversée du cimetière, rendez-vous au **116**. Mais si d'autres tombes vous intéressent, vous pouvez tenter d'en ouvrir une autre. Vous avez le choix entre Jérémie (rendez-vous au **396**), Richard (rendez-vous au **234**), Archibald (rendez-vous au **18**) ou la tombe sans nom (rendez-vous au **220**).

389

Ces sculptures de pierre ne vous sont pas inconnues. Vous sortez de vos poches le ou les objets que vous avez découvert et les déposez à côté des deux statuettes trouvées par Aline. Combien de statuettes avez-vous en votre possession sans compter ces dernières ? Si vous en avez entre une et quatre, rendez-vous au **354**. Enfin, si vous en possédez cinq, rendez-vous au **154**.

390

Vous vous apprêtez à prendre la poudre d'escampette lorsque vous songez à Edenshaw. Il se situe entre Alan et vous, encore trop faible pour se relever. Vous voyez le dément s'approcher de lui et sans réfléchir vous vous interposez en urgence.

Merdemerdemerde

Lorsqu'une ombre vous submerge, vous levez les yeux mais pas assez pour empêcher le coup de vous atteindre. D'un mouvement ample, Alan vous plonge son stylet dans le bas-ventre. Vous sentez une douleur inimaginable vous foudroyer et du sang commence à jaillir de la plaie ouverte. *Vous perdez 8 points de Résistance*. Vous bloquez avec l'énergie du désespoir le coup fatal que tente de vous porter Alan. De votre main libre, vous tentez dans le même de lui porter un coup de poignard. Mais lui aussi intercepte votre geste et maintient votre bras d'une poigne de fer. Vous tournez l'un autour de l'autre, chacun tentant de ne pas céder le premier. Vos yeux plongent dans les siens et vous y lisez le mal à l'état pur. Si votre total de *Raison* est inférieur ou égal à 2 *et* que votre total de *Résistance* est inférieur à la moitié de votre total de départ, rendez-vous au **235**. Sinon, rendez-vous au **33**.

391

Sans crier gare et avec la rapidité d'un serpent, Alan se jette sur son malheureux frère. Ce dernier tente de se débattre mais Alan le maintient solidement serré tout contre lui. De sa main libre, il range son revolver et sort un stylet effilé de sa poche. Il approche sa bouche de l'oreille d'Obed et susurre :

« Tu n'aurais pas du me trahir... »

C'est le moment d'intervenir ; vous ne pouvez pas laisser un homme se faire égorger sans réagir. Vous jaillissez de l'ombre, Aline vous suivant de près, et vous vous ruez sur Alan. Tout semble alors se dérouler au ralenti, comme si le temps avait été suspendu momentanément. Vous voyez le visage d'Alan être déformé par la surprise puis ses traits se durcissent dans un rictus grimaçant. D'un geste vif et précis, il tranche la gorge d'Obed. Le malheureux s'écroule, du sang jaillissant avec une violence inouïe de sa carotide. Avant qu'il n'ait touché, le sol, vous voyez Alan sortir de sa main à présent

libre son revolver de sa poche et le pointer dans votre direction. *Faites un test d'Habilité très facile (+2)*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **332**. Si vous échouez, rendez-vous au **294**.

392

Vous sprintez comme jamais vous n'avez sprinté mais il est trop tard. Dans un geste précis et vif, Alan tranche la gorge d'Aline. Sous vos yeux exorbités, vous voyez la jeune femme s'écrouler comme un pantin à qui on aurait coupé ses fils, du sang jaillissant avec une puissance écœurante de sa carotide. *Vous perdez trois points de Raison*. La haine submerge votre esprit et vous envoyez un violent coup de poing dans le nez d'Alan. Il pousse un hululement de douleur et lâche son arme sous le choc. Puis, en poussant un rugissement de bête blessée il referme ses mains autour de votre cou. Vous essayer de vous dégager mais il a pour lui l'énergie de sa démente et vous voyez ses yeux briller de mille feux tandis qu'il serre et serre encore. Vous voyez des étoiles défiler et vous comprenez que vous n'allez pas tarder à vous évanouir. Et alors, vous ne vous réveillerez jamais plus. Si vous possédez un poignard Abkanis, rendez-vous au **289**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **132**.

393

Vous tentez de raffermir votre prise mais rien n'y fait, toutes vos forces ne suffisent pas à dégager le malheureux. L'eau vous arrive maintenant aux pectoraux et sur le visage du pilote vous voyez que la terreur se mêle désormais à la douleur. Si vous voulez fuir tant qu'il est encore temps, rendez-vous au **181**. Si vous vous refusez d'abandonner le pauvre homme, rendez-vous au **107**.

394

Vous parvenez non sans mal à vous réceptionner sur vos pieds. Haletant, vous essuyez vos mains sur votre pantalon et maudissez cette satanée pluie. Puis vous regardez autour de vous, constatant que le sentier se poursuit, s'enfonçant dans une forêt menaçante. Vous le suivez sans plus attendre, jetant des coups d'œil méfiants dans toutes les directions. Vous progressez cerné par les arbres morts, qui semblent étendre leurs branches dégoulinantes sur vous, comme s'ils cherchaient à vous attirer dans les profondeurs des bois. Bientôt le sentier se divise, approximativement vers le sud et le nord. Le sud vous rapprocherait du manoir aussi vous décidez d'emprunter le sentier du nord. Rendez-vous au **303**.

395

Le sentier monte légèrement, tandis que vous traversez un paysage plus rocheux. Puis il redescend, et une odeur nauséabonde vous agresse les narines. Quelques secondes plus tard, vous comprenez son origine. Vous êtes arrivé à l'orée d'un marécage. Devant vous, une arche de pierre à moitié en ruines symbolise la démarcation entre la terre ferme et l'eau pourrissante. Vous n'êtes pas très emballé par l'idée de patauger dans cette eau probablement glacée mais vous n'avez vu aucune autre route possible depuis que vous avez passé la grille avant le pont. Vous serrez donc les dents et vous franchissez l'arche. Aussitôt, vous vous enfoncez d'une bonne cinquantaine de centimètres et une sensation de froid intense traverse toute la partie de votre corps située en dessous de la taille. Vous avancez péniblement dans un corridor naturel, cernés par deux murailles de végétation hautes d'au moins un mètre, c'est à dire dépassant concrètement votre tête. Bref, impossible de distinguer la direction à suivre pour atteindre l'autre côté du marécage. Après avoir progressé sur une dizaine de mètres, vous vous trouvez face à une intersection. Vous regardez tout à tour à votre gauche puis à votre droite, mais rien n'indique qu'une route soit meilleure que l'autre. Si vous voulez aller à gauche, rendez-vous au **135**. Si vous choisissez d'aller à droite, rendez-vous au **202**.

396

Vous vous arc-boutez contre la dalle et, *au prix de un point de Résistance*, parvenez à la faire pivoter dans un grondement sourd. Un nuage de poussière viciée s'échappe du tombeau et provoque chez vous une quinte de toux incontrôlée. Vous passez la tête à l'intérieur et éclairez l'intérieur du caveau ; il s'agit d'une petite crypte aux murs nus et qui est vide, à l'exception bien sûr d'un cercueil de bois sérieusement pourri. Le temps a fait son effet et l'humidité également. Vous ne voyez pas ce que pourriez faire de plus ici et vous refermez sans plus attendre la crypte. Vous pouvez à présent explorer le caveau d' Howard (rendez-vous au **388**), Richard (rendez-vous au **234**), Archibald (rendez-vous au **18**) ou la tombe sans nom (rendez-vous au **220**). Si vous préférez quitter le caveau et poursuivre votre traversée du cimetière, rendez-vous au **116**.

397

La grille n'est pas verrouillée et s'ouvre dans un grincement aigu ; elle ne doit pas être graissée bien souvent. Vous la franchissez pour arriver, non pas dans la forêt comme vous l'aviez imaginé, mais dans un lieu beaucoup plus sinistre. Votre torche éclaire des stèles grises trempées par l'orage, disposées assez aléatoirement tout autour de vous et enfoncées à même la terre meuble. Vous vous trouvez dans un cimetière. Et un cimetière assez vaste apparemment ; rien qu'à portée de vue, vous comptez plus d'une quinzaine de tombes. Un frisson vous saisit mais vous avancez néanmoins, suivant une allée

grossièrement tracée. Vous progressez sur une vingtaine de mètres, voyant défiler des dizaines de tombes sans nom. Puis, vous arrivez face à un bâtiment d'une taille imposante, situé en plein milieu du cimetière. L'édifice ressemble à un petit château, mais de forme circulaire, avec deux tourelles de marbre et une architecture gothique travaillée. Sans aucun doute c'est là le caveau de la famille Morton. Alors que cette idée vous frappe logiquement, une autre la chasse aussitôt : si les aïeux d'Obed Morton sont enterrés ici, qui est enseveli sous les autres tombes ? Un nouveau frisson vous parcourt l'échine, plus violent celui-ci. Vous cherchez une réponse plausible mais vous avez du mal à en formuler une. Peut-être s'agit-il des stèles des soldats qui occupaient autrefois la garnison du fort ? Mais dans ce cas, pourquoi cette absence de noms ? *Votre total de Raison diminue d'un point.* Encore une question qui va rester sans réponse pour l'instant. Par conscience professionnelle, vous poussez légèrement la porte du caveau et vous la voyez alors pivoter sans résistance. Derrière, il fait un noir d'encre. Si vous voulez pénétrer dans le caveau, rendez-vous au **155**. Si vous préférez continuer votre progression dans le cimetière, rendez-vous au **116**.

398

Vous reconnaissez deux des trois protagonistes, à savoir Edenshaw et Obed qui se tient en retrait de la conversation. La troisième personne, celle qui se dispute avec Edenshaw, ne vous est en revanche pas familière mais il vous suffit de quelques mots pour deviner qu'il doit s'agir d'Alan. Les trois hommes vous tournent le dos et font face à une porte incrustée dans la paroi. Une porte de pierre toute simple, de la taille d'un homme et sans aucun ornement particulier. Mais curieusement cette épuration extrême vous impressionne, surtout en comparaison avec les deux statues immenses qui encadrent l'embrasement et les fresques qui recouvrent les parois de la grotte. Vous faites signe à Aline de ne pas bouger et vous vous concentrez sur leur conversation :

« Je t'en prie Alan, est en train de dire Edenshaw, d'un ton quasiment suppliant. Pense aux conséquences que cela aura.

- Vieux fou, dit Alan en éclatant de rire, vieux fou ! Il est trop tard pour que je renonce ! Toute ma vie j'ai été muselé, limité par des gens comme toi ou mon père ! Si tu ne veux pas le rejoindre, écarte-toi de mon chemin.

- Non Alan. Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour t'empêcher de nuire. J'ai été faible autrefois mais aujourd'hui je ferai l'impossible.

- L'impossible ? Il porte bien son nom en effet. Ne te mets pas en travers de ma route ! »

Le vieil indien esquisse un geste mais Alan le prend de vitesse. Il le frappe d'un coup sec de la main qui tient son revolver, et la crosse heurte le visage ridé dans un craquement fort. Edenshaw vacille puis s'écroule de tout son long sur le sol. Vous entendez Obed pousser un cri étouffé. Vous examinez silencieusement votre revolver mais vous constatez avec horreur qu'il est enrayé. Impossible de l'utiliser désormais ! Il va falloir

jouer serré. Si vous intervenez dès maintenant, rendez-vous au **212**. Si vous jugez plus prudent d'attendre, rendez-vous au **324**.

399

Vous êtes étendu sur un lit blanc dans une chambre aux murs blancs. Des draps, blanc eux aussi, vous recouvrent jusqu'à la poitrine et vous vous sentez étrangement bien. Vos jouets commencent à vous manquer un peu mais maman vous a dit que les tests seraient bientôt finis. Elle est d'ailleurs là, en train de parler à un monsieur en blouse blanche, le docteur qui vous a examiné. Vous avez les yeux fermés mais vous entendez très bien ce qu'ils disent :

« Alors docteur, quel est votre diagnostic ?

- Votre fils souffre de kénophobie avancée. Une peur intense de l'obscurité en clair. Ne vous inquiétez pas, cela devrait néanmoins passer avec l'âge. Mais il pourrait y avoir des rechutes même quand il sera adulte.

- Des rechutes ? Comment ça ?

- Eh bien s'il est soumis à un traumatisme quelconque, à une peur trop avancée ou ce genre de choses. Il devra faire attention avec ses émotions.

- Et quels seraient les symptômes ?

- Cela peut aller jusqu'à la schizophrénie dans un cas extrême. Hallucinations visuelles et auditives pouvant entraîner une panique, idées d'influence, de persécution. voire même une destruction psychique. »

Vous ne comprenez pas grand chose à ce charabia et vous avez sommeil. Vous vous sentez flotter et bientôt vous vous endormez, serrant tendrement votre lapin en peluche tout contre vous.

Lorsque vous vous réveillez, vous avez le sentiment que le sol et le décor bougent étrangement tout autour de vous. Un bruit sourd et régulier vous agresse les tympans et vous vous sentez légèrement comateux. Vous vous redressez difficilement et vous constatez que vous êtes allongé sur une civière et que des bandages recouvrent vos blessures les plus importantes. Un visage familier, celui de Johnson, vous contemple d'un air inquiet.

« Monsieur Carnby ?

Vous sentez la rage vous envahir à nouveau. Vous tentez de vous redresser mais vous n'avez pas assez de force et vous retombez sur la civière. Le visage de votre employeur semble sincèrement chagriné :

- Je suis désolé pour ce qui est arrivé à mademoiselle Cedrac. On a retrouvé son corps peu après vous. Croyez-bien que si j'avais su...

Vous poussez un gémissement et Johnson poursuit :

- Je travaille pour le FBI. Nous surveillons Obed Morton depuis un moment pour tout un tas de disparitions et cette histoire de tablettes n'était qu'une couverture pour pouvoir nous rendre sur l'île et enquêter. On n'avait pas de quoi obtenir un mandat. Malheureusement nous nous sommes trompés de suspect et nous avons sous-estimé les

ressources d'Alan...

- *Sous-estimé* ? articulez-vous lentement. Aline et Charlie sont morts. Et aussi le pilote et je ne sais combien de gens à cause de votre *erreur* d'estimation espèce d'ordure !

Johnson secoue la tête et dit :

- Comment pouvions-nous savoir ? Enfin nous avons quand même sauvé sept personnes dans le laboratoire souterrain d'Alan. Et on vous a récupéré vous. Vous pouvez remercier cet Edenshaw, c'est lui qui a veillé sur vous avant qu'on arrive.

- Pourquoi êtes-vous venu ? murmurez-vous, prenant conscience que vous ignorez ce qui a pu emmener Johnson sur l'île.

- On a perdu le signal du transmetteur de votre hélico. On a compris qu'il se passait quelque chose mais il nous a fallu du temps pour déterminer où le crash avait eu lieu...

Johnson s'interrompt et ajoute d'un ton grave :

- Reposez-vous. Nous reparlerons de ça plus tard.

Vous le voyez alors s'éloigner et une autre personne approche. Vous reconnaissez la peau mate et les traits ridés d'Edenshaw.

- Vous avez accompli votre destin, dit le vieil indien. Vous avez vaincu l'Ombre qui s'était échappée et l'avait renvoyé dans les profondeurs de la terre.

- L'ombre ? Je n'ai tué qu'un homme par légitime défense.

- Vous êtes *Al Trakti* le dernier Shaman. Vous avez vaincu *Drakkar Anni*, l'Ombre éternelle. Les Dieux vous ont choisi pour le faire. »

Vous secouez la tête d'un air las et Edenshaw s'éloigne à son tour. Vos pensées vagabondent et la fatigue aidant, votre esprit s'égare. Vous songez à Charlie que vous ne reverrez plus jamais, à Aline que vous n'avez pas su protéger, à Obed victime de la folie de son frère. Vous repensez enfin à Alan, que vous avez tué en lui enfonçant le poignard Abkanis dans le cœur. Alan et ses yeux. Vous repensez alors à ce court moment où votre regard a croisé le sien, juste avant que vous ne condamnerez son destin. Durant un bref instant, à la lueur incertaine des flammes, vous avez cru voir quelque chose d'autre derrière ses yeux. Quelque chose comme...

L'Ombre.

L'hélicoptère vous berce tandis que vous approchez de Boston et bientôt vous vous endormez, la fatigue et le chagrin rendant l'éveil trop douloureux, comme ils pèseront sur vous des mois durant. Le sommeil sera alors votre seul refuge même s'il sera peuplé de cauchemars.

L'Ombre...

400

Vous êtes étendu sur un lit blanc dans une chambre aux murs blancs. Des draps, blanc eux aussi, recouvrent jusqu'à la poitrine votre chemise blanche et vous vous sentez étrangement bien. Vos jouets commencent à vous manquer un peu mais maman vous a dit que les tests seraient bientôt

finis. Elle est d'ailleurs là, en train de parler à un monsieur en blouse blanche, le docteur qui vous a examiné. Vous avez les yeux fermés mais vous entendez très bien ce qu'ils disent :

« Alors docteur, quel est votre diagnostic ?

- Votre fils souffre de kénophobie avancée. Une peur intense de l'obscurité en clair. Ne vous inquiétez pas, cela devrait néanmoins passer avec l'âge. Mais il pourrait y avoir des rechutes même quand il sera adulte.

- Des rechutes ? Comment ça ?

- Eh bien s'il est soumis à un traumatisme quelconque, à une peur trop avancée ou ce genre de choses. Il devra faire attention avec ses émotions.

- Et quels seraient les symptômes ?

- Cela peut aller jusqu'à la schizophrénie dans un cas extrême. Hallucinations visuelles et auditives, pouvant entraîner une panique, idées d'influence, de persécution. voire même une destruction psychique... »

Vous ne comprenez pas grand chose à ce charabia et vous avez sommeil. Vous vous sentez flotter et bientôt vous vous endormez, serrant tendrement votre lapin en peluche tout contre vous.

Lorsque vous vous réveillez, vous avez le sentiment que le sol et le décor bougent étrangement tout autour de vous. Un bruit sourd et régulier vous agresse les tympans et vous vous sentez légèrement comateux. Vous vous redressez difficilement et vous constatez que vous êtes allongé sur une civière et que des bandages recouvrent vos blessures les plus importantes. Deux visages familiers, ceux d'Aline et de Johnson, vous contemplent d'un air inquiet. Leurs deux voix retentissent simultanément.

« Monsieur Carnby ?

- Edward ?

Le fait qu'Aline vous appelle par votre prénom vous met du baume au cœur et vous lui adressez un petit geste rassurant. Johnson semble quand à lui plutôt soulagé :

- Vous pouvez remercier mademoiselle Cedrac et cet Edenshaw, ce sont eux qui ont veillé sur vous jusqu'à notre arrivée.

Vous acquiescez, l'épuisement rendant les mots un peu flous et vous demandez :

- Au fait, pourquoi être-vous venu sur l'île ?

- On a perdu le signal du transmetteur de votre hélico. On a compris qu'il se passait quelque chose mais il nous a fallu du temps pour déterminer où le crash avait eu lieu...

Vous avez eu de la chance, ajoute-t-il simplement.

Il réfléchit quelques instants puis ajoute :

- Je suis désolé de ne pas avoir joué franc-jeu avec vous. Je travaille pour le FBI. Nous surveillons Obed Morton depuis un moment pour tout un tas de disparitions et cette histoire de tablettes n'était qu'une couverture pour pouvoir nous rendre sur l'île et enquêter. On n'avait malheureusement pas de quoi obtenir un mandat. Mademoiselle Cedrac était l'élément idéal pour parfaire notre piège. Malheureusement nous nous sommes trompés de suspect et nous avons sous-estimé les ressources d'Alan...

- Pourquoi ne m'en avoir rien dit ? dites-vous en grimaçant.

- Ce sont des affaires assez délicates et je ne tenais pas à ce que vous en sachiez trop. En outre mademoiselle Cedrac n'aurait jamais accepté et ce n'était pas sensé se passer comme ça... Enfin on a quand même sauvé sept personnes dans le laboratoire souterrain d'Alan. Un autre hélico les a embarqués il y a une demi-heure. Ils sont dans un drôle d'état mais ils survivront. Reposez-vous maintenant, nous reparlerons de tout ça à Boston.

Johnson s'éloigne. Aline s'approche au contraire un peu plus près et vous dit d'une voix chargée d'émotion :

- Ecoutez... vous m'avez sauvé la vie et je ne l'oublierai jamais. Si vous avez quoique ce soit à me demander, maintenant ou plus tard, je serai toujours là, sachez-le.

Vous lui faites un petit signe du pouce et la jeune femme s'éloigne à son tour. Une troisième personne vient à votre rencontre et vous reconnaissez la peau mate et les traits ridés d'Edenshaw.

- Vous avez accompli votre destin, dit le vieil indien. Vous avez vaincu l'Ombre qui s'était échappée et l'avait renvoyé dans les profondeurs de la terre.

- L'ombre ? Je n'ai tué qu'un homme par légitime défense.

- Vous êtes *Al Trakti* le dernier Shaman. Vous avez vaincu *Drakkar Anni*, l'Ombre éternelle. Les Dieux vous ont choisi pour le faire. »

Vous secouez la tête d'un air las et Edenshaw s'éloigne à son tour. Vos pensées vagabondent et la fatigue aidant, votre esprit s'égare. Vous songez à Charlie que vous ne reverrez plus jamais, à Obed victime de la folie de son frère. Tant de personnes mortes pour rien. Mais vous songez aussi à Aline que vous avez sauvée, à Edenshaw et sa voix grave. Vous repensez enfin à Alan, que vous avez tué en lui enfonçant le poignard Abkanis dans le cœur. Alan et ses yeux. Vous repensez à ce court moment où votre regard a croisé le sien, juste avant que vous ne condamnerez son destin. Durant un bref instant, à la lueur incertaine des flammes, vous avez cru voir quelque chose d'autre derrière ses yeux. Quelque chose comme...

L'Ombre.

L'hélicoptère vous berce tandis que vous approchez de Boston et bientôt vous vous endormez, la fatigue rendant l'éveil trop difficile.

L'Ombre...

Notes de l'auteur

Je voudrai tout d'abord féliciter et remercier tous les lecteurs qui sont arrivés jusqu'ici. Mon objectif en écrivant cette AVH était de me rapprocher au maximum d'œuvres ayant marquées mon enfance telles *le Manoir de l'Enfer* (Défis Fantastiques) et *L'Horreur dans la vallée* (Les Portes Interdites) par leur ambiance horrifique remarquable. J'espère avoir au moins approché ce résultat avec l'île des Ombres.

Ceux qui ont déjà lu mes deux précédentes AVH, à savoir l'Incident Umbrella 1 et 2, seront peut-être surpris que cette AVH soit beaucoup plus linéaire et, je pense, plus difficile. C'est un choix délibéré de ma part qui me semblait indispensable pour une AVH horrifique. J'espère toutefois que vous n'avez pas trop souffert pour arriver jusqu'ici. Si vous trouvez la difficulté trop élevée oui si vous avez une quelconque remarque à faire, n'hésitez pas à me contacter sur le forum [Rendez-vous au 1](#).

Cette AVH est, enfin, une adaptation du jeu vidéo *Alone in the Dark, The New Nightmare* et j'espère que les fans du jeu auront pris plaisir à retrouver un univers familier et ne jugeront pas trop durement ma vision de ce jeu. J'espère tout au moins que le plaisir aura été au rendez-vous et que le frisson sera demeuré intact !

Aragorn

Remerciements

Je tiens à remercier deux personnes, membres du forum [Rendez-vous au 1](#), qui m'ont amicalement autorisé à utiliser des règles employées dans leurs propres AVH :

- **Fitz** pour sa règle de Difficulté des tests, tirée de *Du Sang sous les Vignes*
- **Orion** pour sa règle de Raison, tirée de *Mascarade Mortelle* (Les éditions de travers)