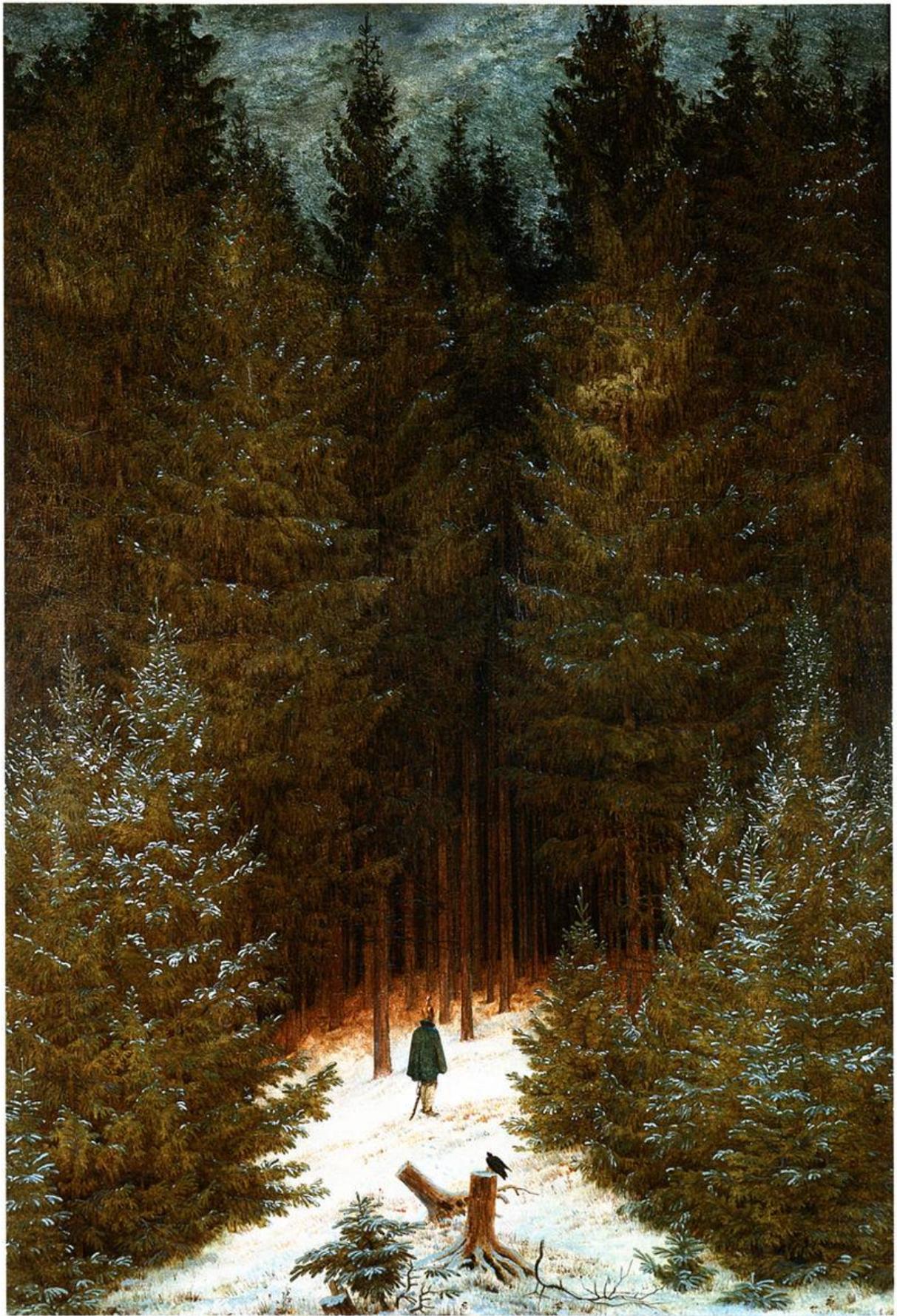


MEA

CULPA



Résumé :

Vous êtes Louis de Salman, Chasseur de démons. Rongé par le doute, hanté par vos échecs passés, vous acceptez de porter secours à un homme en proie à d'horribles hallucinations. Cette dernière enquête vous apportera-t-elle le salut que vous n'espérez plus ? Ou au contraire précipitera-t-elle votre chute de manière inéluctable ?

Codes :

Voici les différents codes que l'on peut obtenir pendant le jeu :

« Singe »		« Jade »		« Fleurs »	
« Épines »		« Totem »		« Trophée »	
« Dragon »		« Ultramarin »		« Broche »	
« Iris »		« Serpent »		« Miroir »	

Jours :

Voici le tableau d'avancement du temps :

Jours	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Écoulés :	●										

Les Fins :

En dehors des paragraphes de fin d'aventure (prématurée), l'histoire possède 4 fins différentes, plus ou moins tragiques, et une fin cachée...

Bonne chance !

Introduction :

La lumière glacée de la lune émerge un instant des nuages qui enserraient la ville.

Un rayon vient glisser sur votre main que vous examinez pensivement. Quelle impuissance... la jeunesse, encore, le sang bouillonnant de colère, la netteté de la peau lavée et soignée, mais si peu de pouvoir sur les événements de ce monde. Si peu de force.

La pale clarté lunaire coule sur votre bureau en bataille où s'entassent les grimoires, où s'emmêlent les chaînes des colliers, souvenirs et trophées, les fils des bourses vides, les chapelets délaissés...

Enfouies dans ce fatras se perdent, ultimes épaves, quelques gravures anciennes de personnes dont vous n'osez plus prononcer le nom.

Vous levez les yeux vers les toits écrasés de neige, vers ce ciel sans étoiles qui recouvre tout d'un même amer et monotone ennui, d'un silence accablant.

Par la fenêtre vous cherchez en vain quelque signe de vie de l'autre côté de la place, dans les façades des rues adjacentes où clignotent encore les lumières de vagues lampadaires à moitié perdus dans le brouillard.

Le brouillard ! il ne manquait plus que ça.

Vous serrez le poing, repoussez vivement les livres devant vous pour lire une nouvelle fois le parchemin que vous avez reçu ce matin :

« C'est pour cette raison, Monsieur Louis, que je vous écris ces quelques lignes qui ne sont pas loin d'être désespérées. Je vous en supplie, aidez-moi ! »

En soupirant, vous vous laissez tomber dans le fauteuil au cuir trop usé où vous passez vos nuits.

Vous secouez la tête. Le visage de la mère de Sarah ne cesse de vous tourmenter, même après tant de larmes, tant d'alcool, tant de cris.

Mais cette lettre... elle arrive étrangement à propos, entre espoir et malédiction, comme si finalement on vous laissait le choix.

Descendre ? Plus profond que ce gouffre où vous errez depuis... depuis si longtemps déjà... depuis le suicide de Jeanne ? Depuis que le pauvre Luc a sombré dans la démence ? Ou bien depuis le début, depuis que vous avez pris conscience du Mal et que vous avez juré de l'affronter ? Les douleurs de votre enfance brisée ? Ce combat perdu d'avance ?

Vous observez le parchemin, votre regard navigue le long des lignes d'encre noire, tangue sous les rayons de lune, remonte le fil de vos souvenirs ballotté par des mots que vous ne lisez plus.

Les rires de Lisa, les fleurs qu'elle cueillait en venant vous rendre visite, à midi... Les jolis dessins qu'elle vous dédiait, les poèmes de Nathan, les perles du collier de Stéphanie... Vous les avez gardés, quelque part, où sont-ils à présent ?

Peut-être cette lettre porte-t-elle un peu de leur parfum ?

Remonter la pente, porter secours à un homme en passe de sombrer, corps et âme, être utile ?

Vous aimeriez tellement y croire.

Incapable de rester inactif plus longtemps, vous vous levez prestement, saisissez votre manteau, votre chapeau, et descendez dans la rue.

Vos pas foulent le sol enneigé de la grande place, déserte à cette heure de la nuit.

Le froid mord vos joues, pique vos doigts ; votre esprit engourdi d'alcool et de chagrin se réveille peu à peu au contact de l'hiver. La marche irrigue votre cerveau, réactive vos pensées, alimente votre imagination, fertile à nouveau, vous ouvrant des myriades de possibilités.

Par où commencer ?

Vous décidez de faire d'abord le point sur votre situation.

Vous habitez la ville d'Ocrelane, l'une des plus vastes cités de l'Empire, une paisible enclave située au nord des collines de Jangor, placée sous la protection du jeune Duc de Shétyr.

Vous vous nommez Louis de Salman. Vous aimez bien votre prénom, mais personne ne vous appelle Louis car vous avez très peu d'amis, en vérité. La seule femme que vous côtoyez vous appelle « Monsieur de Salman » ; il s'agit de Lucie, votre servante. Elle veille à ce que vous ne manquiez de rien et s'occupe loyalement de vous depuis de longues années, depuis la mort de vos parents.

La fortune de votre famille dont vous êtes le seul héritier vous a épargné les soucis d'une vie ordinaire, et vous a notamment dispensé de chercher un gagne-pain. D'aucuns murmurent en ville que vous êtes inutile, que vous vous complaissez dans une incessante et vaine oisiveté.

En réalité vous ne cessez presque jamais de travailler.

Vous étudiez les ouvrages anciens, les rites et les légendes ; vous voyagez parfois, à la recherche d'un talisman mythique ou pour recueillir la sagesse d'un peuple étranger ; vous arpentez sans cesse l'Empire et ses comptoirs, étudiant inlassablement les sciences, la géographie, l'histoire des civilisations perdues, les langues et les plus rares dialectes, sans vous autoriser le moindre repos.

Lorsque le moment vient, lorsqu'il faut faire face, vous usez de ce savoir pour vaincre. Car vous êtes un Chasseur de démons. Ou du moins est-ce ainsi que vous vous présentez, pour simplifier. Hurlleurs, sorcières, vampires, incubes... vous avez vu tant de choses, les fractures du réel, les hideuses perversions de notre frêle humanité.

C'est écrit en petites lettres d'argent, discrètement posées sur la plaque qui flanque la porte de votre maison : « Louis de Salman, Chasseur de démons. Monstres, envoûtements, malédictions. »

Seuls vous trouvent ceux qui ont besoin de vous, car les autres détournent les yeux, esquivant l'évidence, se voilant la face. Le mal sait si bien se dissimuler, est si habile à jouer des tours, avec une ironie et une cruauté qui vous surprennent encore aujourd'hui.

Vous en avez sauvé certains. Des hommes et des femmes, des enfants parfois, menacés par un péril plus grand qu'ils ne l'imaginaient. Vous en avez perdu beaucoup aussi. Beaucoup trop. La folie les a engloutis. Ou bien ils ont disparu : on a retrouvé leur corps un jour, à moitié dévoré par des chiens, vidé de son sang, atrocement profané, couvert de symboles et de signes obscènes...

Vous repensez à la mère de Sarah, la lavandière.

La pauvre femme avait requis votre aide pour libérer son enfant des transes qui la consumaient.

Vous avez tout tenté... du moins est-ce ainsi que vous essayez désespérément de réécrire l'histoire.

Ces dernières semaines, chapelet de cuites et de nuits blanches, ne suffisent pas à vous faire oublier la vérité. Vous vous êtes planté. C'est tout.

Vous avez sous-estimé le mal qui minait la jeune fille, confondant peut-être une possession majeure avec une simple métempsychose, vous n'avez toujours pas compris. L'image persistante du visage dévasté de la mère de Sarah paralyse vos facultés mentales aussi sûrement qu'un extrait de curare.

Sarah est morte.

Essayant de contenir l'angoisse qui monte dans votre gorge, vous vous rendez compte que vous avez traversé la place depuis belle lurette et que vous tournez en rond dans la brume glacée.

Ressasser le passé ne vous apportera rien, il est temps de vous reprendre.

Serrant vos bras et soufflant dans vos mains pour tenter de les réchauffer un peu, vous vous engagez dans la rue de l'Épine, déterminé à agir.

Rendez-vous au [1](#).

1

Tout en marchant dans le brouillard de plus en plus épais, où l'on devine à peine, çà et là, quelques halos de lumières, bercé par le crissement régulier de vos pas dans la neige immaculée, vous repensez à la lettre que vous avez découverte juste avant l'aube.

Quelqu'un avait posé le parchemin dans les mains de la statue de Janus qui orne la cour intérieure où donne l'arrière de votre maison. Un moyen assez inhabituel de vous contacter, mais pas si surprenant. Nombreux sont les potentiels visiteurs qui n'osent pas aller jusqu'à sonner chez vous. Les phénomènes auxquels ils sont confrontés les dépassent, peu ont le courage d'admettre qu'ils sont désemparés. Et la plupart n'ont reçu que de viles railleries en réponse à leurs appels à l'aide.

Ainsi, vous sortiez prendre l'air, incapable de dormir, lorsque vous avez trouvé le parchemin. Élégant, soigneusement roulé, assorti d'une petite carte à votre nom : « De Salman ».

Le contenu en était pour le moins explicite :

« Monsieur Louis,

Dieu me pardonne ! Je me permets de m'en remettre à vous car votre réputation n'est plus à faire en matière d'efficacité et de discrétion. Avant toute chose je dois d'ailleurs vous présenter une requête : je vous demanderai de ne pas chercher à savoir qui je suis. J'imagine que cela peut compliquer votre tâche. J'espère néanmoins que vous pourrez quand même m'aider !

Par où commencer ? L'affaire est très étrange, comme vous vous en doutez. Je crois que cela a commencé par les cauchemars. Je ne me rappelle pas en détail : je me réveillais, trempé d'une sueur glacée, hurlant des mots que je ne comprenais pas. Maintenant je n'ai plus aucun souvenir de mes nuits : je suis frappé d'amnésie, et j'émerge du néant sans avoir la moindre idée ce que j'ai pu faire.

J'ai consulté des médecins, plusieurs. Tous m'ont affirmé que j'étais en parfaite santé et qu'il me fallait juste du repos : « Le somnambulisme n'est pas dangereux » m'ont-ils assuré. « Evitez simplement de laisser traîner des obstacles ou des objets coupants, pour ne pas vous blesser... »

J'ai si peur qu'ils se trompent !

Hier, en revenant à moi, je me suis aperçu que mes mains étaient couvertes de marques rouges, ainsi que mes vêtements. J'ai pensé à de l'encre, mais si c'était du sang ? Je ne me rappelle rien.

D'autres événements encore plus terrifiants se sont produits.

Tout d'abord je dois vous dire que je fréquente depuis quelques semaines une jeune actrice, Lana, une femme adorable et absolument délicieuse. Lors de mes dernières rencontres avec elle, certaines... choses... bizarres... se sont produites. Je n'ose vous en dire plus, mais il s'agit de phénomènes réellement perturbants.

Je sens aussi une présence, presque en permanence. Quand je marche dans la rue... il me semble qu'on m'observe, qu'on m'épie... et depuis cinq jours, chez moi, lorsque j'ai fini de dîner, que je m'assieds devant ma cheminée, je... je vois des yeux, des yeux dans le feu. Et les bûches susurrent... les mêmes paroles abstruses que je criais tout au bout de mes terribles cauchemars... Je vous jure, je les vois, encore et encore, ces yeux qui me regardent. Ils apparaissent, disparaissent, chaque jour, pour quelques secondes ou de longues minutes fiévreuses où je peux à peine respirer : ils me fixent, ils me scrutent, m'accusent...

Mais de quoi ? Quel crime ai-je donc commis ? Quel sang ai-je sur les mains ?

Nul ne peut m'aider. Je n'ai plus de famille, je n'ai aucun ami. Je ne peux me tourner vers personne... Je suis seul et je sens que je suis bien près de sombrer dans la folie !

C'est pour cette raison, Monsieur Louis, que je vous écris ces quelques lignes qui ne sont pas loin d'être désespérées. Je vous en supplie, aidez-moi ! »

Pas de signature : un simple post-scriptum griffonné à la va-vite, comme un oubli :

« Si vous avez la bonté de me répondre, je vous prie de placer votre courrier à l'endroit précis où vous avez trouvé le mien. »

Diantre ! Quel déconcertant tableau ! Les phénomènes décrits par le mystérieux auteur de la lettre ne correspondent exactement à rien de connu. Plutôt que de vous décourager ce constat ranime en vous une flamme inattendue. Un défi !

L'aggravation des symptômes est un signe d'alerte très inquiétant. Surtout, en cas de possession ou de malédiction, il est essentiel que la victime puisse dormir et rêver : son esprit s'affaiblit d'autant plus qu'il se laisse priver de sommeil. Si cet homme n'est pas fou – vous en avez rencontré des soi-disant possédés relevant plus de l'asile que de votre compétence – alors le temps presse !

Vous vous promettez de tenir le compte des journées qui s'écoulent, même si vos insomnies ont quelque peu brouillé votre perception du temps, en partant d'aujourd'hui, le jour **0**.

Vous décidez de rebrousser chemin et de rentrer chez vous afin de mettre au point un plan de bataille sans plus attendre.

De retour dans votre bureau, vous réfléchissez à la meilleure stratégie à adopter.

Si vous décidez de consulter vos grimoires à la recherche d'éléments correspondant aux descriptions de la lettre, allez au [27](#).

Si vous estimez que trop de détails demeurent pour l'instant dans l'ombre et qu'il faut rédiger un message pour réclamer davantage de précisions, rendez-vous au [34](#) afin de décider lesquelles.

Si vous souhaitez enfreindre la règle imposée par l'inconnu et tenter de l'identifier, allez au [36](#).

Si enfin vous préférez essayer de dormir un peu, rendez-vous au [29](#).

2

L'armoire à glace qui vous fait face vous détaille de la tête aux pieds puis rétorque en fronçant les sourcils :

« Vous feriez mieux de dégager avant qu'j'm'occupe de vous... »

Votre allure vous a peut-être trahi, ou bien tout simplement le grand costaud connaît-il parfaitement l'ensemble de la distribution...

Si vous voulez essayer de passer en force, allez au [41](#).

Sinon, faites demi-tour au [46](#).

3

Vous pénétrez dans une petite pièce chaleureuse, aux murs tapissés d'affiches et de miroirs. Un paravent, un fauteuil, quelques tabourets, une table couverte d'accessoires de maquillage et une armoire imposante sont les seuls meubles de cette loge où flotte un parfum entêtant d'onguents et d'effluves musquées.

Lana se tourne vers vous. Une étrange contrariété se lit sur son visage, comme si elle était déchirée par un cruel dilemme.

Vous la saluez poliment et avancez doucement :

« Bonjour Mademoiselle Lamare. Tout d'abord, je vous présente mes excuses pour le dérangement. Je suis ici en raison d'une affaire pressante qui m'interdit tout atermoiement. »

La jeune femme pâlit à vue d'œil. Ne sachant pas trop pourquoi, vous n'avez d'autre choix que de continuer :

« En réalité cela ne vous concerne pas directement. J'ai été engagé par un homme ; or il y a tout lieu de croire que vous connaissez bien cette personne, que vous êtes son amie depuis quelques temps »

Vous sentez Lana sur la défensive :

« Oh... je commence à comprendre... Je connais en effet l'homme à qui vous faites allusion, mais pas si bien que cela... Pourrais-je savoir, monsieur, pour quelle affaire il vous a engagé ? »

Vous essayez de la rassurer :

« Il s'agit d'une banale enquête pour des formalités de succession. Je cherche simplement à obtenir d'urgence quelques informations complémentaires sur mon client. Ne pouvant le joindre je me suis tourné en dernier recours vers vous puisqu'il avait mentionné votre nom. »

« Vous êtes une sorte de... notaire ? C'est cela ? »

Vous opinez du chef. Instinctivement vous sentez qu'elle ne croit pas un mot de ce que vous racontez. Une force tranquille irradie de cette femme. Malgré son apparente douceur et sa féminité, son attitude et sa posture révèlent une détermination sans faille.

Elle poursuit, la voix tremblante :

« Monsieur, je dois vous demander de sortir de ma loge et de ne plus jamais y remettre les pieds. Je vous dis cela bien à regret, croyez-moi. Il faut que vous partiez, maintenant ! »

Vous ne comprenez pas. Qu'est-ce qui a pu se passer pour qu'elle se comporte ainsi ?

Alors que vous alliez faire un nouveau pas vers elle, tout à coup Lana se met à hurler !

Vous devez prendre rapidement une décision.

Si vous vous précipitez vers elle, au risque de la brusquer davantage, en prononçant la formule permettant de révéler une malédiction ou un envoûtement, allez au [28](#).

Si vous battez prudemment en retraite et sortez en courant de la loge, allez au [41](#).

4

Vous marchez lentement, les mains dans les poches, en parcourant les stries du médaillon, à la fois fines et âpres sous vos doigts.

Au bout d'un moment un « clic » se fait entendre. Surpris, vous examinez le bijou et constatez qu'il s'est légèrement fissuré sur les bords.

Vous arrêtant à la lumière d'un lampadaire, vous achevez de l'ouvrir. Ce que vous découvrez à l'intérieur vous coupe le souffle. Dans le petit cache du médaillon se trouve votre portrait, dessiné il y a des années par un jeune apprenti que vous aviez sauvé des appétits mortels d'une succube.

Qu'est-ce que votre image fait ici ? Vous êtes absolument incapable de vous rappeler quand elle a pu arriver là... mais ce qui est certain, c'est qu'elle se trouvait à l'intérieur de cet objet bien avant ce soir... Qu'est-ce que cela signifie ?

Notez le code **« Miroir »**.

Vous pressez le pas pour rentrer chez vous, de plus en plus mal à l'aise.

A chaque coin de rue vous distinguez les prémices d'une menace, dans chaque ombre un danger silencieux... Pris d'une légère panique vous vous rendez compte que vous commencez presque à courir. Vous secouez la tête, vous forçant à avancer normalement, à penser normalement : il est évident que vous avez besoin de repos...

Mais comment dormir quand, même éveillé, on a l'impression de marcher dans un rêve ?

« Un très mauvais rêve » songez-vous en pressant le pas malgré vous.

Vous poursuivez votre traversée angoissante de la ville où vous ne croisez guère que quelques soudards, et deux ou trois filles de joie, frigorifiées dans leurs tenues un peu trop légères, quand une idée germe dans votre esprit : même si cela ne semble pas très prudent, pour en avoir le cœur net, vous pourriez briser le médaillon.

Si, d'une manière ou d'une autre, cet objet est le réceptacle d'un démon ou d'un esprit captif, sa rupture entraînera automatiquement la manifestation de l'entité qui y est emprisonnée. Vous saurez alors exactement à quoi vous avez affaire.

Vous pesez le pour et le contre, pas sûr d'être dans le meilleur état pour prendre une telle décision, mais épuisé par l'angoisse qui vous obsède...

Si vous voulez casser le médaillon pour voir ce qui va se passer, allez au [28](#).

Si vous préférez rentrer chez vous sans prendre plus de risques, rendez-vous au [14](#).

5

Vous éprouvez quelques difficultés à retrouver l'endroit indiqué par le prêtre : cela fait longtemps que vous n'étiez pas venu.

Vous repérez la petite silhouette encapuchonnée de Sœur Blanche au milieu du cimetière. Penchée sur une tombe, on dirait qu'elle fredonne, qu'elle chantonne, dodelinant de la tête.

Les pierres tombales étranglées par le lierre agonisent sous une végétation elle-même saisie par le givre. Disposées de manière anarchique, elles évoquent des navires échoués sur les récifs, épaves usées dont plus rien ne subsiste, pas même un nom sur leurs flancs érodés par le vent, la neige et le temps.

Mais Sœur Blanche connaît chacune des inscriptions par cœur, même effacée, même oubliée... Vous vous approchez de la religieuse.

Avant même que vous ne l'ayez interpellée, elle vous apostrophe, sentencieuse :

« Louis de Salman, Chasseur, quel mauvais vent vous amène en ces lieux paisibles ? »

Elle tourne vers vous sa figure marmoréenne aux yeux morts. Aveugle, elle voit mieux et plus loin que tous les vivants que vous ayez jamais rencontrés.

« Oh... ainsi c'est vous, c'est donc vous qui portez le terrible fardeau dont la terre saigne cet hiver ? »

Son visage ridé reste impassible mais sa voix tremble.

« Sœur Blanche, je suis venu quémander votre aide. Je vous en prie, dites-moi, que savez-vous de ce fardeau ? »

« Le Fléau. Le Démon aux yeux d'épines. Le Désespérant. Tels sont les noms que je Lui connais. »

Vous attendez mais elle ne dit rien de plus.

« Comment le trouver ? Comment le vaincre ? »

« Regardez ! »

Elle se tourne vers la tombe où elle s'était agenouillée.

« Voici la morte, la noyée, la pendue. Où était le démon qui l'a saisie, sinon avec elle ? Et comment aurait-elle pu le vaincre puisqu'elle ne voyait rien ? »

« Que voulez-vous dire ? »

« Prenez garde : l'homme qui traque un ours avec le vent dans son dos n'est pas le chasseur mais la proie. »

Si vous avez le Code « Iris », rendez-vous au [43](#).

Sinon vous prenez congé de Sœur Blanche en la remerciant.

Vous pouvez maintenant rentrer chez vous au [17](#).

Si vous avez le code « Broche », vous pouvez aussi vous rendre chez un bijoutier au [48](#).

Tout semble avoir commencé par les cauchemars... et les mêmes mots reviennent encore : ils revêtent, vous n'en doutez pas, une importance cruciale !

Vous avez l'habitude de déchiffrer des textes anciens ; parfois, lors de cérémonies macabres, vous avez reconnu dans les syllabes psalmodiées par de serviles adorateurs d'un démon le *sigi so*, ou les langues mortes, interdites, de l'Ancien Empire. Vous avez pu déjouer ainsi les incantations blasphématoires de fausses prêtresses, et comprendre de nombreux rites sacrificiels dogons...

Vous demandez donc à l'inconnu de retranscrire le plus fidèlement possible, de manière phonétique, les paroles cryptiques qu'il a prononcées.

De longues heures s'écoulent tandis que vous rassemblez vos textes concernant les langues obscures, indiquant comment rendre efficacement par écrit une intonation, le son presque inhumain émis par les possédés, le ton menaçant et sarcastique des démons, le chuintement des bêtes, le murmure caressant des succubes, des incubes...

Vous finissez votre travail épuisé. L'aurore s'est levée. Une aurore grisâtre, sans soleil, où le brouillard opaque de la nuit a fait place à une brume triste, humide et collante, qui imprègne peu à peu les pierres dures, les branches nues des arbres des rues, les toits épais qui se confondent avec le ciel lugubre.

Ajoutez ① au compte des jours.

Avec lassitude vous descendez déposer le parchemin portant votre réponse entre les mains de la statue. Vous jetez un coup d'œil autour de vous, croyant avoir saisi un mouvement dans l'ombre de l'arche qui mène à la rue. Personne. Vous remontez chez vous.

Le reste de la journée s'écoule dans une sorte de lenteur floue, accablé d'un malaise tenace. Quand le soir arrive, vous n'avez guère progressé dans votre réflexion. Assis à votre bureau, vous avez l'impression d'avoir de très nombreuses absences, d'être inlassablement tourmenté par le chagrin, miné par l'angoisse. Pour vous extraire un peu de cette atmosphère oppressante où vous périclitez, vous redescendez dans la cour peu après le crépuscule, sans espérer réellement trouver de réponse. C'est avec une certaine surprise mêlée de soulagement que vous découvrez un nouveau message de votre client :

« Monsieur Louis,

Je vous suis vivement reconnaissant de l'attention que vous portez à mon cas, malgré toutes les affaires qui doivent vous occuper. Je ne vous remercierai jamais assez !

Ces paroles que vous me demandez, je les ai entendues, encore ce soir dans le feu, il m'est donc hélas assez facile de vous les communiquer. Ce sont des suites de sons dénuées de sens, je ne sais si cela vaut la peine que vous vous y intéressiez. Les voici telles que je m'en souviens :

Akt'anh tar' Houn'tar' Siril Akt'anh tar' zor el shiban' Akt'ar'anh goron' Vaz'al taka

Comme vous me l'avez suggéré j'ai marqué les sons les plus gutturaux et j'ai tenté de retranscrire le rythme.

Ces mots que pourtant je ne comprends pas instillent en moi une angoisse terrible, le simple fait de les écrire ici me terrifie...

J'ai vu les yeux. »

Vous frissonnez vous-même, malgré votre expérience, à la vue de l'écriture tourmentée de la fin de la lettre. La peur de cet homme est bien réelle.

Votre attention se reporte sur les mots que vous essayez immédiatement de prononcer à voix basse. Ces syllabes, ces intonations vous évoquent quelque chose de vaguement familier, comme un souvenir enfoui.

Vous êtes persuadé de tenir ici un indice important.

Après de longues recherches dans les grimoires dédiés aux dialectes des peuples insulaires du sud, vous trouvez enfin la référence que vous cherchiez.

Il n'y a que des bribes : les explorateurs qui ont compilé les croyances des indigènes n'avaient pas la rigueur d'anthropologues chevronnés. Toutefois il s'agit bien de la même langue. Cette peuplade vénère des esprits très retors, à en croire les récits que vous déchiffrez fébrilement. Vous ne parvenez pas à démêler ce qui tient du réel ou de l'illusion dans les phénomènes surnaturels décrits ici. Les auteurs mêmes de l'ouvrage semblent avoir succombé à la frénésie de ce peuple superstitieux qui se livrait aussi bien à de grotesques orgies qu'à de terrifiants sacrifices.

Plus loin, la chance vous sourit : à travers le récit d'un chaman le sens de quelques-unes des syllabes finit par se dégager !

Akt'anh tar' désigne un être supérieur. Démon, fantôme, ou sorte de vampire ? Difficile à dire...

Goron' peut sans doute se traduire par « malédiction » ou « sortilège », avec une connotation fortement négative et menaçante, en tous cas.

Vaz'al taka a un sens proche de « jumeaux » ou « étoiles doubles » : le terme est utilisé par les indigènes pour parler de notions aussi différentes qu'un chaman et son animal totem, un lac et le reflet du firmament dans l'eau, la lune et le soleil.

Enfin Shiban' signifie « mort imminente ».

Eh bien, tout cela ne vous dit rien qui vaille... Notez quand même le code « Totem ».

Vous devez à présent décider comment poursuivre vos investigations.

Rendez-vous au [24](#).

7

Intrigué, vous décidez de suivre votre visiteuse tardive, non sans avoir enfilé votre pardessus, un chapeau, et surtout glissé votre dague en argent dans votre ceinturon : on ne sait jamais !

Remontant la capuche de son long manteau, la femme vous entraîne de l'autre côté de la rue jusqu'à une calèche luxueuse, immobile sous les milliers de flocons qui tombent sans discontinuer. Le cocher vous regarde sans vous accorder beaucoup d'intérêt. Votre guide s'approche de la fenêtre en vous faisant signe de rester à distance.

« Attendez ! »

Elle frappe à la petite paroi vitrée. Un épais rideau de velours sombre vous empêche de distinguer quoi que ce soit. Le panneau de verre s'entrouvre et la femme se penche à l'intérieur du fiacre, chuchotant.

Vous patientez, étonné de tant de mystères. D'où vous êtes, vous ne voyez toujours rien.

S'agit-il de votre client ? Ou bien de l'actrice, Lana ? Ou bien est-ce un personnage important de la ville qui d'une manière ou d'une autre est mêlé à votre enquête ? Il vous semble maintenant reconnaître les armoiries du Duc sur les flancs de la calèche... serait-il mêlé à toute cette histoire ?

La voix rocailleuse de votre visiteuse interrompt brutalement vos réflexions :

« Monsieur de Salman, savez-vous exactement ce que vous affrontez ? »

Vous hésitez brièvement sur la conduite à tenir. Jouer les candides ne vous paraît guère judicieux à cet instant aussi décidez-vous de dire franchement ce que vous pensez :

« A l'évidence, un démon. »

« Mais encore ? »

Vous choisissez soigneusement vos mots :

« Il s'agit d'une entité maléfique cruelle et implacable. De celles qui exercent une emprise grandissante sur l'esprit de leur victime, qui se nourrissent de sa peur, de sa détresse, de sa culpabilité. »

La femme darde sur vous un regard pénétrant. Bien qu'assez âgée, elle dégage un vigoureux mélange de force et de détermination. Vous vous demandez fugitivement si vous ne l'avez pas déjà rencontrée.

« Et savez-vous comment déjouer ses plans ? »

Là, vous êtes plus réticent à répondre.

« Je voudrais d'abord savoir à qui j'ai affaire... qui êtes-vous ? Que voulez-vous ? »

La femme se penche à nouveau à la fenêtre. Vous essayez d'entendre ce qui se dit, mais en vain : le vent emporte aussitôt les bribes de mots comme une vague rumeur.

« Mon employeur ne peut pas vous révéler son identité. Il vous prie de le croire quand il affirme que c'est contre son gré. »

C'est un peu fort, décidément on se cache beaucoup dans cette histoire !

Elle poursuit :

« Mais le plus important c'est que nous voulons vous aider, pour des raisons qu'il est impossible d'expliquer ici... que vous ne pourriez pas comprendre à l'heure actuelle... nous avons presque autant intérêt que vous à ce que ce démon soit vaincu... croyez-moi ! »

Vous essayez de percevoir quelque fausseté, quelque tromperie dans l'attitude de cette femme, mais non : son discours sonne juste, même si vous ne comprenez pas tout. Vous décidez de lui faire confiance, pour le moment. Vous expliquez :

« Je pense savoir comment vaincre ce démon. Il faut l'affronter sous sa forme matérielle, après l'avoir éloigné de sa victime. Pour cela, je compte l'invoquer, de manière subtile, indirecte. En quelque sorte lui tendre un piège, et espérer qu'il accepte le défi. Lui faire miroiter une proie encore plus alléchante ! »

« Et quel serait ce leurre que vous comptez utiliser pour attirer le démon ? »

Si vous répondez : « Moi », allez au [49](#).

Si vous dites « L'actrice Lana Lamare », rendez-vous au [12](#).

8

Allongé sur votre lit, fixant le théâtre des ombres dans la froide lumière de cet hiver interminable, vous passez en revue ce que vous avez appris sur l'homme ayant osé solliciter votre aide.

Peu, trop peu de choses.

Vous êtes pourtant persuadé qu'il s'agit d'une affaire sérieuse, peut-être mortelle. Des forces surnaturelles sont à l'œuvre, cela ne fait aucun doute.

Vous avez besoin d'aide... le père Georges, l'Inquisiteur du temple, pourrait vous éclairer.

De toutes manières vous devez récupérer des provisions au dispensaire car votre servante Lucie ne vient plus depuis quelques jours. Vous vous promettez d'aller prendre de ses nouvelles un peu plus tard, lorsque vous aurez le temps.

Vous sautez sur vos pieds, rassemblez une liasse de feuillets que vous glissez dans votre sac, puis vous coiffez de votre chapeau.

Vous observez un instant votre reflet dans la glace. Vous avez tellement changé ces dernières années... on dirait quelqu'un d'autre, un inconnu, presque une menace... Où est donc passée la saine confiance que vous dégagiez lorsque vous étiez jeune, inconscient, arrogant certes, mais irrésistible car persuadé de détenir la vérité ?

Vous détournez les yeux.

Vous dévalez l'escalier, observez par acquit de conscience la statue de Janus dont les mains restent tristement vides, avant d'entamer votre longue marche jusqu'à l'autre bout de la ville.

Une heure plus tard vous retrouvez l'Inquisiteur dans la chapelle des Châtiments.

Les chandelles brûlent par dizaines dans le haut temple saturé d'encens. Les grandes peintures sévères, les statues des Sept Saints, les vasques sculptées aux formes d'esprits protecteurs, les tablettes de prière, les ex-voto, les fleurs fanées, l'écho qui répercute à l'infini le moindre chuchotement, ce décor familial vous met très mal à l'aise ce soir.

Assis sur une petite chaise, le dos à l'autel, le père Georges vous détaille d'un œil exercé, passant sa main gauche amputée de trois doigts dans les poils grisonnants de sa barbe en bataille.

« Chasseur de démons, j'ai passé ma journée à la morgue. Vous me feriez presque peur... »

Vous haussez les épaules :

« J'ai vécu trop de temps près des morts, à ma manière. »

Il ne dit rien. Vous sentez à sa façon de vous ausculter qu'il ne se contentera pas d'une réponse si évasive. Vous détestez cette insolente clairvoyance propre aux maquerelles et aux curés... Pour couper court à ses interrogations vous allez droit au but :

« Je suis venu parce que j'ai besoin de votre aide. Pour une affaire. »

Et vous lui racontez tout, tout ce que vous savez, aussi un peu de ce que vous devinez, vos intuitions, vos inquiétudes.

Il vous écoute patiemment, sans vous interrompre, signalant çà et là son approbation par un hochement de tête ou indiquant par un bref froncement de sourcils qu'un détail l'intrigue.

Enfin, après de longues minutes, il vous répond :

« Vous êtes un Chasseur expérimenté, de Salman, habitué à livrer bataille jusque dans le repaire du Mal. Je vais vous dire ce qui me déplaît ici : la manière dont cet homme vous a contacté, la façon dont le combat se déplace sur votre territoire, l'implication presque obsessionnelle qui est la vôtre. Comme si vous en faisiez une affaire personnelle. »

Il marque une pause, hésite, et puis reprend, sévère mais compatissant :

« Je sens aussi votre doute, vos questionnements. Combien de fois ai-je pu les observer chez de jeunes novices ou chez de vénérables clercs ! Mais cela ne doit pas interférer avec votre enquête, cela ne doit pas vous atteindre dans votre conviction de livrer un juste combat ! Si vous sentez votre volonté faiblir, pourquoi ne pas aller en parler à Sœur Blanche ? Elle prie toujours dans le petit cimetière de la Butte à cette heure. »

Il se lève. Vous le suivez alors qu'il commence méthodiquement à éteindre les bougies, une à une.

« Voilà mon conseil, de Salman : reprenez l'initiative, surprenez le démon, investissez son domaine. Oh il s'agit bien d'un démon, n'en doutez pas. Les manifestations physiques, les déformations mentales, la manipulation, la possession, tout cela indique l'œuvre d'un puissant esprit voué au mal, peut-être un Désossé cherchant à se réincarner, peut-être un Suceur de moelle se nourrissant de la peur et de la détresse de sa victime, une entité redoutable et très intelligente en tous cas, et tout à fait incontrôlable... Vous avez sans doute eu raison de renoncer à percer l'identité de votre homme. Sa requête sonne bizarrement, comme s'il s'agissait là d'un avertissement bien plus sérieux que la simple crainte d'être la cible de quolibets. Non, quelque chose d'autre se joue ici. Mais quoi ? Pour le savoir, vous devez vous rapprocher de lui, de manière subtile, indirecte. Pourquoi ne pas essayer de retrouver le théâtre où se produit cette actrice dont il semble épris ? »

Il ne reste plus que quelques chandelles à souffler quand il se tourne vers vous, son visage étrangement pâle, les reflets rougeoyants sur sa barbe échos lointains d'un effroyable bûcher :

« Soyez extrêmement prudent, Chasseur de démons. Que Dieu vous prenne en pitié ! »

Vous ressortez dans le froid, tremblant, troublé par ces dernières paroles.

Qu'allez-vous faire ?

Si vous souhaitez consulter Sœur Blanche, dirigez-vous vers le cimetière au [5](#).

Si vous préférez essayer en priorité de trouver le théâtre de Lana, allez au [37](#).

Si vous avez le code « Broche », vous pouvez aussi choisir de vous rendre chez un bijoutier au [48](#).

9

Vous approchez furtivement de la vitre entrouverte. Le cœur battant, vous tendez la main pour écarter le rideau de velours, le plus discrètement possible...

Si vous avez le code « Épines » et le code « Iris » rendez-vous au [22](#).

Si vous avez le code « Iris » mais pas le code « Épines », au dernier moment quelque chose vous retient, l'intuition d'un danger peut-être... vous interrompez votre geste l'espace d'un instant. Presque aussitôt la calèche s'ébranle et vous laissez seul dans la rue, interdit, mais indemne. Vous remontez chez vous au [13](#).

Si vous n'avez pas le code « Iris », allez directement au [28](#).

« J'ai rêvé de vous, Lana. Nous nous connaissons déjà, n'est-ce pas ? »

Vous vous rappelez chaque détail de votre étrange rêve. Elle vous regarde, médusée :

« Vous vous souvenez du rêve ? Vraiment ? Alors il y a peut-être un espoir ! »

« Mais comment... »

La portière s'ouvre. Lana se tourne et crie d'un ton sans réplique : « Attendez, mère ! » puis elle se penche de nouveau vers vous :

« Chut, nous n'avons guère de temps, je ne peux pas en dire trop. Je suis une Enchanteresse. Ma mère est une habitante de votre pays, mon père un officier des Soldats d'Elioth, le Seigneur Albinos. J'ai passé mon enfance dans la Citadelle des Nues, une forteresse colossale à la pointe septentrionale des Monts de Nievelle. Elle ressemble beaucoup à celle que vous avez vue dans votre songe... J'ai été initiée il y a bien longtemps aux arcanes de la Magie Bleue. J'ai fui avec ma mère le pays des Barbares car je refusais de servir dans leur armée, de participer à la préparation de leur guerre... Enfin, tout cela importe peu aujourd'hui... Sous votre deuxième personnalité vous avez visiblement été attiré par moi. Sans doute votre esprit clairvoyant a-t-il inconsciemment deviné que je pouvais représenter une forme de salut pour vous. »

Elle s'interrompt, cherchant ses mots :

« Mais nous sommes tombés amoureux. Et j'ai bien vu que vous n'étiez pas seulement ce que vous prétendiez être. Je ne l'ai réellement perçu que lorsque vous m'avez ouvertement parlé de... vous-même... lorsque vous avez évoqué le démon... »

Elle secoue la tête en passant une main délicate dans ses longs et beaux cheveux noirs :

« Je m'en veux, je n'ai pas compris tout de suite ce qui vous arrivait, qui vous étiez vraiment. Et puis il m'a fallu du temps pour vous retrouver... Alors j'ai usé d'un ancien Sortilège Bleu qui permet aux Enchantresses de partager le sommeil d'un homme. Heureusement vous aviez déjà rêvé récemment, ce qui vous a rendu réceptif à mon sortilège. Sinon... »

Elle vous regarde en grimaçant avant de continuer :

« Quoi qu'il en soit, j'ai réussi à vous contacter ainsi. Vous avez pris conscience de votre dualité sans que cela arrive de manière trop brutale. Je suis persuadée que si vous aviez, d'une façon ou d'une autre, dû faire face à cette réalité trop brusquement, votre esprit ne l'aurait pas supporté... C'était en quelque sorte la raison d'être de votre amnésie : votre cerveau faisait tout pour que vous ne puissiez pas vous apercevoir de l'existence de votre double. Comme un malade mental qui ignore systématiquement tous les signes de sa folie. C'est pour cela que vous étiez Louis de Salman la nuit et un autre homme pendant le jour. L'un se souvenait de quelques cauchemars, et des événements récents de son existence. L'autre disposait de l'intégralité de sa personnalité mais ne pouvait pas accéder à ce qu'il advenait de ses journées.

Je pense que votre double était un mécanisme de défense, une manière de retarder l'action dévastatrice du démon... Celui-ci pouvait par moment prendre possession de votre personnalité alternative, fugitivement, et le harceler pour vous atteindre à travers lui, mais très lentement...

Néanmoins votre adversaire était bien trop puissant pour vous permettre de vous en tirer ainsi. Peu à peu il a certainement commencé à vous envahir vous aussi, vous privant de sommeil, jusqu'à oser s'attaquer directement à votre intégrité physique.

Notre chance, c'est qu'il s'agit exactement de ce que nous voulons : l'attirer à vous, loin de la ville. Bien sûr, cela ne l'éloignera pas de sa victime, puisqu'il s'agit de vous, mais cela le poussera à se matérialiser. Il pensera avoir l'avantage. »

Elle vous tend une pièce d'or terne que vous saisissez avec perplexité.

« C'est un des objets que j'ai ensorcelés. Les Enchanteresses de la Magie Bleue ont des pouvoirs sans commune mesure avec ceux des femmes que vous appelez sorcières... Dès que vous verrez la forme monstrueuse du démon, sans attendre, utilisez ceci. »

Vous la regardez, toujours dubitatif. Elle soupire.

« Je vous en prie, faites-moi confiance ! Jetez cette pièce en l'air, dès la matérialisation du démon... alors le monde sera *coupé en deux*... le moment venu, vous verrez ! »

Vous acquiescez mécaniquement, sans comprendre.

Elle poursuit :

« J'ai jeté un charme sur cette calèche : tout ce que nous disons ici lui échappe... n'en parlez à personne d'autre, pensez-y le moins possible : il doit être sûr de sa victoire, c'est ainsi que nous pourrions, peut-être, le défaire malgré tout. Suivez donc le plan que vous avez exposé à ma mère, et n'oubliez pas de vous rendre à l'adresse qu'elle vous a indiqué, juste avant l'affrontement : là encore, vous comprendrez le moment venu... Si vous ne détruisez pas le réceptacle de cette immonde créature, elle perdurera éternellement, continuant de hanter victime après victime sans que personne ne puisse l'arrêter. »

Elle vous dévisage un moment, les yeux brillants, puis pose doucement sa main sur votre joue avant d'ajouter :

« Allez, maintenant. Mon Sortilège faiblit. Allez et prenez garde à vous. Vous avez toute mon affection... »

Submergé par ce flot de révélations et la complexité de ce que vous éprouvez, vous la laissez vous repousser doucement au dehors.

Le fiacre s'ébranle sans que vous ayez encore repris vos esprits, étourdi par cette rencontre et la masse d'informations qu'il vous faut digérer, immobile sous le flot ininterrompu des flocons, douces piqûres, comme sa main sur votre joue...

Vous finissez enfin par remonter chez vous afin de réfléchir à la conduite à tenir.

Allez au [13](#).

11

A bout de forces, manquant d'oxygène, vous vous écroulez dans la neige.

Au bout d'un moment votre instinct de survie reprend le dessus : vous commencez à ramper à la manière d'un serpent, mètre après mètre.

Le visage et les mains rougis, balafrés, écorchés par les brindilles et les rochers affleurant, vous finissez par vous relever, sanguinolant.

Titubant, vous poursuivez alors votre progression comme un marcheur ivre : tantôt accélérant le pas, manquant de vous prendre les pieds dans quelque racine, tantôt vous arrêtant... pour repartir aussitôt, laissant une trace bizarre, un long zigzag blanc maculé de rouge.

Le goût métallique dans votre bouche, la migraine qui vous vrille les tempes, les irrépissibles frissons... malgré tout vous atteignez enfin la lisière de la forêt, le souffle court.

Posant une main sur l'écorce râpeuse d'un vieux frêne, vous levez des yeux cernés vers la ville, baignée de couleurs rougeoyantes dans la lumière de l'aube.

Une épaisse fumée noire s'élève au-dessus des toits, partout à portée de vue...

Sans bouger, appuyé à l'arbre, vous écoutez les hurlements des habitants en proie aux flammes, vous devinez les courses paniquées des enfants, vous percevez les craquements du bois en mille lieux livré aux langues infernales du monumental incendie.

Une odeur atroce, mélange de charbon et de chair brûlée, atteint vos narines, vous donnant la nausée.

Vous vous laissez tomber à genoux en criant de désespoir.

Dans sa fureur le Démon, mortellement blessé, forcé de retourner dans sa détestable prison, s'était ainsi vengé, à sa manière cruelle, ironique et mortelle.

Dans le Duché on raconte que l'ombre d'un Dragon était passée sur Ocrelane, que l'air tout à coup s'était changé en une huile létale, brûlante, impitoyable, s'engouffrant dans les poumons, s'infiltrant partout, rongant le bois, la peau, jusqu'à la pierre, faisant fumer la neige et éclater le verre...

Beaucoup s'étonneront que pas une trace ne subsiste d'une si terrible créature...

Peu entendront parler de l'homme hagard qu'on retrouva à demi-mort, prostré à la lisière de la forêt...

Mutique, frottant encore et encore ses mains noires dans la neige sale, ses mains recouvertes de cendre.

*Vous avez trouvé la **fin n°2** de MEA CULPA ! Vous pouvez recommencer l'aventure au [1](#).*

12

« Mademoiselle Lana Lamare, actrice et amante de la victime du démon. Il me semble que c'est un appât idéal. »

« Ne craignez-vous pas de mettre en danger cette personne ? »

« C'est un risque à courir : de toute manière il s'agit simplement d'un leurre. Une fois le monstre vulnérable, je compte bien l'abattre sans perdre de temps. »

« Et cette femme est-elle consentante ? »

« Je ne sais pas encore... » reconnaissez-vous « mais je ne vois personne d'autre qui pourrait jouer ce rôle. »

Elle vous regarde sévèrement. Vous commencez à vous demander si ce n'est pas un admirateur de l'actrice, voire Lana elle-même, qui se trouve dans la calèche... peut-être avez-vous eu tort de parler ainsi.

Votre interlocutrice se penche un long moment à la vitre du fiacre. Elle se tourne enfin vers vous pour vous annoncer de sa voix cassée, glaciale :

« Je peux vous affirmer que ma fille est tout sauf une victime ou un appât : vous faites fausse route, Monsieur de Salman... hélas, nous ne pourrons décidément pas vous aider. Nous prions pour vous : que Dieu ait pitié de votre âme ! »

Sur ces mots elle tourne les talons pour monter dans la calèche.

Sa fille ? Avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste, le véhicule s'ébranle et se met à cahoter. Il s'éloigne puis disparaît bientôt derrière l'épais rideau des flocons gros et lourds qui tombent blanc sur blanc, encore et encore, sans discontinuer.

Décontenancé, les mains gelées, vous remontez chez vous au [13](#).

13

Seul à votre domicile, une dernière fois, vous faites le point. Non, décidément, aucun doute ne subsiste : il est temps d'affronter votre adversaire !

Vous rédigez un message pour informer l'inconnu qu'il est victime d'une forme de possession démoniaque et que vous avez décidé de négocier avec le démon en convoquant la créature dans la forêt qui borde la ville. Bien évidemment, en réalité, il ne s'agit nullement de parlementer mais vous avez estimé qu'il fallait donner un vernis de civilité à cette énième réplique de l'affrontement immémorial entre les forces du Bien et du Mal. Après tout vous représentez le Bien.

Vous insistez sur le fait que le démon doit venir par lui-même : vous ne révélez pas l'endroit exact de la rencontre dans la lettre. Vous savez par expérience que ces entités peuvent prendre la forme d'Ombres ou d'Ectoplasmes afin de se déplacer par elles-mêmes. Le démon lira certainement cette lettre par-dessus l'épaule de sa victime si l'on peut dire, et c'est exactement ce que vous souhaitez. Vous êtes persuadé qu'il ne pourra pas résister à la tentation de venir vous affronter, vous, un Chasseur... Ces créatures, même les plus terribles, sont toujours trahies par leur sentiment de supériorité sur la race humaine, et bien sûr par leur attirance compulsive pour le sang. Vous ne pourrez pas le trouver, c'est vrai. Mais lui, il vous trouvera...

Vous relisez attentivement votre texte : parfait !

Vous descendez déposer le message puis rentrez chez vous pour essayer de vous reposer un peu. La nervosité vous maintient éveillé toute la nuit, et ce n'est qu'au matin que vous perdez conscience, comme à l'accoutumée, dans un demi-sommeil sans rêve.

Au soir, lorsque vous émergez de votre torpeur, vous savez avant même de redescendre qu'une réponse vous attend entre les mains de la statue.

« Monsieur Louis, Je vous souhaite bonne chance ! »

Et le post-scriptum : « Merci de tout cœur. »

Vous effectuez les derniers préparatifs sans trembler, rassemblant quelques talismans, affutant votre lame, enduisant votre corps d'un baume tonifiant et protecteur. Enfin, une fois que vous estimez le moment venu, vous passez votre dague en argent à la ceinture, nouez une longue cape à votre cou, et ajustez votre chapeau.

Si vous avez le code « Jade » et que vous souhaitez vous rendre à l'adresse que la femme vous a indiquée, dirigez-vous vers le [18](#).

Sinon allez directement au [15](#).

14

Vous arrivez devant chez vous alors que les dernières lueurs des lampadaires s'éteignent.

Petit à petit une clarté diffuse, grisâtre et glacée, se répand sur la ville tel un souffle vénéneux.

Dans un état second, épuisé, grelottant, vous gravissez les marches qui mènent à votre appartement. Ouvrant maladroitement la porte, vous vous effondrez hagard dans le fauteuil en cuir de votre bureau.

Le sommeil espéré ne vient pas ; vous vous perdez en songes étranges, en vagues rêveries, tandis que le soleil tourne dans le ciel bouché, impuissant à percer la gangue qui enferme la ville et votre esprit.

C'est seulement avec les premiers cris et rires des passants dans la rue que vous revenez à vous, guère plus reposé qu'au matin. Déjà le soir de la Fête des Épices ? Les marchands exotiques distribuent aux enfants de minuscules sacs précieux de curcuma, de safran, de cannelle, de gingembre.

Les gosses traversent bruyamment la ville, échangeant leurs trésors contre des jouets, des outils, de la nourriture, qu'ils rapportent fièrement à leurs parents. Une manière pour les commerçants de payer une taxe à la cité d'Ocrelane, une forme d'impôt peu contraignante qui profite à toute la communauté, et surtout une grande fête célébrée le dernier vendredi avant le solstice d'hiver... Vendredi ? Déjà !

Ajoutez ① au compte des jours.

Voici trop longtemps que vous enquêtez sur cette affaire sans avoir obtenu de résultats concrets... Pourvu qu'il ne soit pas trop tard !

Si le nombre de jours écoulés est de ⑦ ou plus, allez au [33](#).

Si vous avez les codes « Fleurs », « Épines » et « Totem », et que vous avez compté moins de ⑦ jours, allez au [25](#).

Si vous n'avez pas tous ces codes mais que moins de ⑦ jours se sont écoulés, rendez-vous au [39](#).

Les vents du nord ont dispersé les nuages au-dessus de la ville et de la forêt.

Assis en tailleur sur la plus haute terrasse des remparts, vous observez les champs au sud et les silhouettes étincelantes des montagnes à l'horizon. Vous contemplez les toits de la grande cité, et au-delà le scintillement vertigineux des étoiles.

Non loin des Gémeaux, la constellation de la Licorne brille au-dessus de vous... et puis bien sûr, la ceinture d'Orion : Mintaka, Alnilam, Alnitak.

Vous avez toujours trouvé rassurant le flamboiement de cette ligne mythologique dans le ciel d'hiver, comme si une présence bienveillante couvrait le monde depuis les profondeurs de la nuit.

Secouant la tête, vous chassez cette pensée puérile : il n'y a rien dans le ciel qu'un vide infini. Mais dans la tête d'un homme se cachent des espaces innombrables. Habités par les monstres nés de ses propres cauchemars...

Vous frissonnez. Il est temps de se préparer.

Etalant devant vous sur un petit tapis de cuir les outils que vous avez rassemblés, vous restez un moment songeur. Allons, plus question de tergiverser : vous êtes prêt. Vous repliez le sac avant de vous étirer en vous relevant.

Vous humez l'air glacé du cœur de la nuit à la manière d'un prédateur aux aguets.

Comme vous aimez ces moments où votre esprit chevauche librement au-dessus de la ville endormie, galopant au rivage des étoiles, foulant la neige et l'encre de la nuit dans un même mouvement où se rejoignent les savoirs de la terre et les arcanes éthérées d'une vive magie.

Debout à présent, vous écoutez votre cœur battre la chamade. Le sang brûlant coule dans vos veines, plus vivant que jamais à la perspective de la bataille qui s'annonce.

Avec légèreté vous bondissez dans la rue qui descend vers la porte Est, votre poing serré sur la garde de la dague rituelle qui pend à votre ceinture, vous protégeant d'une main des piqûres des flocons que d'imprévisibles bourrasques soulèvent et projettent sur votre joue.

Il est temps. Vous vous en doutiez, et un coup d'œil à la constellation d'Orion achève de vous en convaincre. Quelque chose comme une ombre passe dans le ciel au-dessus de vous. Votre adversaire a relevé le défi et se rend lui aussi sur les lieux du combat.

Vous passez la porte, saluant distraitement les gardes qui vous suivent du regard, le long de la route, sur le chemin de traverse qui mène à la lisière de la forêt, forme de plus en plus fine à la lumière des étoiles, bientôt presque indiscernable sous l'ombre millénaire des mélèzes immobiles.

Que peut bien avoir à faire cet homme qui sort ainsi de la ville par une nuit glacée ?

S'ils connaissaient votre but, ils refermeraient aussitôt les portes de la cité et s'y barricaderaient, terrifiés.

A quelques pas des premiers arbres, vous faites une pause, tentant de reprendre votre souffle. Sans doute grisé par l'imminence du dénouement vous avez marché bien trop vite. Vous n'avez pas l'entraînement d'un guerrier : cette traversée dans une neige épaisse vous a demandé un effort conséquent. Pas question de rentrer dans la forêt sans être en pleine possession de vos moyens. Vous vous forcez donc à patienter, reprenant peu à peu le contrôle de votre respiration, humant

l'odeur âcre des pins, serrant le manche de votre dague pour y puiser un peu de courage. Puis, enfin, vous entrez.

Dès les premiers mètres vous êtes saisi par la froideur marmoréenne de votre environnement, sans un souffle de vent, comme si tout était figé dans un silence presque total, uniquement troublé par le crissement de vos lourdes bottes sur le sol immaculé, par votre halètement sourd.

De longues minutes s'écoulent tandis que vous vous enfoncez à travers la forêt, entre les silhouettes géantes aux larges armures blanches et les traîtres déclivités d'une mare ensevelie, d'un muret enneigé, obstacles invisibles qui vous ralentissent comme un sombre courant dans une mer faussement calme.

Au-dessus de vous, largement visible, le firmament, où les yeux des étoiles suivent inlassablement votre marche en avant.

Jusqu'où ? Jusqu'où devrez-vous aller pour qu'il se montre enfin ? Vous savez qu'il est là, devant vous, qu'il vous attend. Ce que vous ignorez encore c'est si vous êtes réellement capable de le vaincre.

Avez-vous fait les bons choix, n'êtes-vous pas demeuré trop passif, ou au contraire dans votre précipitation à accumuler les indices, n'êtes-vous pas passé à côté d'une évidence, information vitale ou atout décisif ? Le moment est venu de l'apprendre.

Soudain, levant la tête, vous ne voyez plus le ciel. Un voile couvre le monde comme un manteau d'oubli. Il est là. Vous le sentez. Cette vibration qui fait trembler le sol, qui secoue peu à peu les arbres autour de vous, faisant tomber de gros paquets de neige, un séisme brutal qui vous déséquilibre.

Vous étiez prêt. Lorsque surgit derrière vous le monstre épouvantable que vous devez affronter, vous ne tremblez pas. Dégainant votre dague d'un geste sûr, vous fendez l'air et frappez le démon en plein cœur. Mais emporté par votre élan vous dérapez, vous étalant lourdement au sol avec un juron.

Vous regardez. Personne. Rien. A l'endroit où vous vous teniez ne s'étend que le vide, un vide sombre et sans vie. Bondissant sur vos pieds, vous pivotez sur vous-même, essayant de repérer votre adversaire.

Le vent se lève, brutalement, sifflant à vos oreilles. Un rire sarcastique résonne dans votre tête.

« Pauvre humain, tu croyais Me tendre un piège, tu pensais Me vaincre, Moi ? Alors que tu as échoué tellement de fois, que tant d'humains sont morts et maudits par ta faute ? Ne vois-tu pas à quel point tu es inutile et vain ? Ta vie n'est qu'une imposture. Et Je suis venu te l'enlever. »

Une sueur glacée coule dans votre dos... Vous êtes seul au milieu de la nuit dans une forêt profonde face à un être hostile qui semble se jouer de vous... Votre coup semblait avoir porté pourtant... Est-il insensible à l'Argent ? Dans ce cas, n'y a-t-il aucun espoir ?

« Renonce, reconnais l'absurdité de ton existence. Abandonne-toi à Ma folie, je te promets l'oubli, je t'offre l'ultime absolution. »

Quelque chose en vous refuse de se soumettre. Mais que pouvez-vous faire ?

Si vous tentez de lui asséner un deuxième coup de dague, en visant les yeux, allez au [30](#).

Si vous essayez de le provoquer afin qu'il se matérialise devant vous, allez au [42](#).

Vous considérez longuement la question de savoir si une présence réelle (physique ou immatérielle) traque réellement l'inconnu ou bien s'il s'agit uniquement d'une forme de paranoïa induite par quelque malédiction.

Vous rédigez donc un message en demandant d'abord si le moindre élément solide vient étayer la méfiance de l'homme qui a fait appel à vous. Ensuite vous requérez des précisions à propos de ses visions : la forme des yeux, leur taille, leur expression, leur couleur et autres détails en apparence insignifiants.

Satisfait, vous allez déposer le parchemin entre les mains de la statue, non sans frémir à l'idée que des yeux puissent vous observer, vous, entre les façades noires de cette cour enneigée. Vous remontez ensuite et passez de longues heures à réfléchir, à imaginer ces visions qui se confondent peu à peu avec la réalité à mesure que le jour se lève et que vous plongez dans un demi-sommeil... ce n'est qu'au crépuscule que vous émergez enfin de votre profonde hébétude.

Ajoutez ① au compte des jours.

Pour vous secouer un peu vous descendez voir si une réponse est arrivée. Effectivement, un nouveau message a pris la place de votre parchemin. Sa lecture vous glace le sang :

« Monsieur Louis,

Je n'ai aucune preuve que l'on m'épie. C'est juste une impression, si forte que je ne peux m'en défaire.

Bien sûr j'aurais dû être plus précis concernant l'apparition dans le feu. Je redoutais tellement votre indifférence ou votre méfiance... mais je vois que vous prenez mon affaire au sérieux et je ne vous remercierai jamais assez.

Ces yeux... Ils sont trop grands, noirs je crois mais ils prennent les couleurs jaunâtres du feu.

Ce sont des yeux sans visage, des yeux affreusement expressifs, parfaitement dessinés sur les flammes, flottant comme si je les voyais en rêve, mais atrocement réels. Ils me fixent, et l'iris attire mon propre regard à la manière d'un aimant. Je lutte, je ne peux me soustraire à cette aspiration qui me liquéfie. Je sens peu à peu mon corps se figer, comme sous l'emprise d'une drogue, puis ma respiration se fait douloureuse, un étau broie mon cœur, mes poumons, je ne parviens plus à penser. Alors les yeux me parlent. C'est comme si je parvenais à lire en eux : tu es coupable... je voudrais fuir mais je suis incapable de bouger. Enfin après de longues minutes, alors que je me sens au bord de l'évanouissement, pris de vertige et de tremblement, tout disparaît.

Étrangement, je reviens chaque jour m'asseoir devant le feu. Encore aujourd'hui. Malgré la peur, comme un impérieux rendez-vous, comme la promesse d'une révélation... et rien d'autre pourtant, rien que cette angoisse qui ne me quitte presque plus.

J'ai pensé aux substances hallucinogènes, aux manœuvres ourdies par quelque rival, à une malveillance... j'ai sauté un repas, ouvert les fenêtres, renoncé à boire... rien n'y fait. Toujours cette même vision... Comment lui échapper ? »

Vous n'avez pas la réponse.

La fin de la lettre vous apporte un élément nouveau :

« Ce soir, suite à votre message, j'ai tenté de parler aux yeux, de leur répondre, d'une certaine manière. En vain. Alors j'ai entendu une voix. Elle clamait, dans notre langue cette fois, que je n'existais pas, que

je n'étais qu'une illusion, une défense dérisoire, et que mon temps était compté. Puis ce rire... ce rire infâme... et je crois que je me suis évanoui. »

Vous êtes intrigué car vous ne vous attendiez pas à une réponse aussi précise, ni aussi étrange...

Vous avez l'impression d'avoir progressé : cet échange vous a peut-être rendu plus à même de comprendre la présence maudite qui hante le pauvre homme, capable de mieux la deviner à travers l'épais brouillard qui recouvre la ville.

Notez le Code « Iris ».

Comment allez-vous continuer votre enquête ?

Rendez-vous au [24](#).

17

Perplexe, vous quittez les lieux en prenant une grande inspiration, avant de vous enfoncer dans la nuit noire qui vous avale sans bruit.

Vous marchez longtemps dans les rues, croisant des ombres éphémères, accompagné de rares miaulements, trébuchant parfois sur les pavés glissants.

La neige se met à tomber en flocons duveteux, inlassable ballet tourmenté par le vent dans la lumière soufrée des lampadaires.

Par où aller ? Vous ne reconnaissez pas cette avenue... le blizzard vous mord les joues, la fatigue vous fait tituber. Apercevant un large porche, vous vous réfugiez haletant sous cet abri de fortune. Vous contemplez un moment le pointillisme obstiné de la neige, transi de froid, secouant votre chapeau, frottant vos vêtements... Quelle nuit ! Harassé, vous vous laissez glisser contre le mur, les paupières lourdes.

Demeurant sourd à la petite voix qui vous presse de repartir au plus vite, de rentrer avant l'aube, vous sombrez bientôt dans un sommeil profond. Sans rêves.

Son visage allongé, inhumain. Ses yeux jaunes et sa folie. Il approche. De vous, dans cette rue.

Vous dormez toujours mais vous percevez un changement dans l'air. Un froid mauvais s'insinue dans vos vêtements, un souffle glacé bien plus redoutable que le vent. Une sueur morbide coule dans votre cou.

Qui est-ce ? Il est grand, Son ombre oblitère jusqu'aux premières lueurs de l'aube. Il pue. Des relents de pourriture agressent vos narines sans encore vous réveiller.

Il se penche vers vous, vous observe, Ses yeux sans paupières vous fixent et vous percevez l'immobilité surnaturelle de Ses pupilles, Son regard accusateur dardé sur vous.

Vous commencez à trembler mais impossible de sortir de ce cauchemar. Il prend vos mains dans Ses pattes griffues, les broyant comme des brindilles. Il se met à parler. Sa voix suraiguë vous vrille les oreilles et serre votre cœur affolé.

« Alors chasseur de démons » (une ironie cruelle pointe dans ces mots) « Comment trouves-tu Mon petit jeu ? Est-ce que la partie est à ton goût ? As-tu enfin compris que tu ne pourrais jamais

l'emporter ? » (Ses paroles vous emplissent d'un insoutenable désespoir) « Renonce. Abandonne-Moi ton âme et Je mettrai fin à tes souffrances ! »

Malgré l'angoisse qui vous noue les tripes vous essayez de résister à la force de persuasion de l'horrible Créature. Puisant dans des réserves que vous ne soupçonniez pas, vous parvenez au prix d'un effort terrible à entrouvrir les yeux et vous hurlez :

« Démon, je ne te crains pas ! Révèle-toi à moi ! »

Mais le monstre a déjà disparu et vos cris ne font qu'effaroucher une vieille dame qui s'approchait de vous, intriguée par les grognements que vous poussiez dans votre demi-sommeil.

Vous tentez de vous relever. La tête vous tourne. Vous regardez vos mains, intactes, quoiqu'à moitié gelées. Avez-vous rêvé ?

Dans la froide clarté matinale vous identifiez rapidement l'avenue où vous vous étiez égaré et rejoignez tant bien que mal votre domicile.

Une pensée vous obsède tout le long du chemin : le démon s'est attaqué à vous. Certes, en profitant d'un moment de faiblesse de votre part... mais une telle audace est inhabituelle. Cela signifie-t-il que vous approchez du but ? Ou bien au contraire une telle attaque est-elle le signe d'une confiance extrême, la quasi-certitude de la victoire ? Vous cherchez malgré vous un sens aux paroles obscures prononcées par le démon. En vain...

A peine arrivé chez vous, vous perdez connaissance.

Ajoutez ① au compte des jours.

Vous reprenez vos esprits dans le cours de la soirée, encore sous le choc. Après vous être remis de vos émotions avec un verre de liqueur, vous examinez vos mains qui ont enfin cessé de trembler.

La sensation d'écrasement de la nuit dernière semblait si réelle... Vous ouvrez l'armoire qui contient le traité de démonologie de votre ancien mentor, le docteur Havstadt. Parcourant les pages de cet ouvrage monumental, trop vaste pour que vous ayez jamais ambitionné d'en maîtriser tous les secrets, vous retrouvez peu à peu espoir.

En se montrant à vous le démon a révélé sa véritable nature. Son aspect, l'approche choisie, rien de tout cela n'est anodin.

Heinrich Havstadt ne s'est pas contenté de rapporter quelques légendes parfois déformées par l'obscurantisme grégaire de ses contemporains, il s'est livré à un véritable travail de scientifique, recoupant les témoignages, compilant les ouvrages écrits des siècles plus tôt. Chaque manifestation surnaturelle y est analysée longuement, avec rigueur autant qu'érudition. Les réflexions du médecin regorgent d'idées brillantes !

Grâce aux informations que vous avez pu rassembler vous identifiez aisément la nature de votre adversaire. Un démon des ombres. Ceux qui hantent les méandres obscurs de l'âme humaine.

Ils se repaissent insatiablement de tous les égarements du cœur et de l'esprit : colère, désespérance, jalousie, envie...

De tels démons patientent longtemps, dissimulés dans de puissants réceptacles aux allures ordinaires. Lorsqu'une personne en état de faiblesse morale se retrouve en possession d'un tel objet, l'entité maléfique s'immisce peu à peu en lui, le harcelant jusqu'à ce qu'il perde complètement la raison, le

sens de la réalité, devenant alors le jouet de ces êtres violents, cruels et manipulateurs, sans aucune pitié.

Vous n'avez malheureusement (ou peut-être heureusement) jamais combattu de telles créatures par le passé...

A la fin de son ouvrage le docteur Havstadt retranscrit une méthode permettant d'exorciser un démon des ombres. Il faut tout d'abord éloigner l'entité maléfique de sa victime, ainsi que l'on procède dans les cas traditionnels de possession.

Ensuite, l'affrontement direct peut voir lieu, et c'est là le point délicat. Les démons des ombres sont beaucoup plus puissants que la plupart des entités mineures... Si la créature n'a pas été suffisamment écartée de sa victime, alors la victoire est presque impossible, tant ses points faibles sont minuscules et invisibles aux mortels. Même dans le cas le plus favorable on ne peut vaincre le démon qu'à l'aide d'une lame en argent, bénie et maniée par un initié (un être profondément conscient de l'existence du Mal). Enfin il faut détruire le réceptacle pour empêcher à jamais toute récurrence de la malédiction.

Vous réfléchissez à ce que vous venez d'apprendre.

Vous repensez aux déclarations de votre client. Le sang sur les mains. La culpabilité... Cet homme a commis des crimes, peut-être des meurtres, avant même ses amnésies ! Et sans doute en a-t-il perpétré un autre sous l'influence du démon... Voilà certainement la faiblesse qui a permis à la créature de le hanter !

Havstadt a détaillé quelques étapes de la plongée des victimes dans la folie : les cauchemars, les hallucinations, puis les amnésies. Le docteur se perd en conjectures sur les différentes manifestations de la dépersonnalisation et du délire mais tout concorde. Vous tenez là une piste solide, vous n'êtes pas très loin du but.

Si vous avez le code « **Singe** », notez le code « **Trophée** ».

Il vous reste à trouver un moyen d'identifier le réceptacle et d'isoler le démon de sa victime... Il faudrait lui tendre un piège, mais comment ?

Vous passez une journée entière à tourner et retourner le problème dans tous les sens, quand un vacarme soudain vous tire de votre rêverie. Un coup d'œil à la fenêtre vous permet d'identifier la cause de ce bruit : c'est le soir de la Fête des Épices ! Comme chaque année, les marchands exotiques distribuent aux enfants de minuscules sacs précieux de curcuma, de safran, de cannelle, de gingembre.

Les gosses traversent bruyamment la ville, échangeant leurs trésors contre des jouets, des outils, de la nourriture, qu'ils rapportent fièrement à leurs parents. Une manière pour les commerçants de payer une taxe à la cité d'Ocrelane, une forme d'impôt peu contraignante qui profite à toute la communauté, et surtout une grande fête célébrée le dernier vendredi avant le solstice d'hiver... Vendredi ? Déjà !

Ajoutez de nouveau ① au compte des jours.

Voici trop longtemps que vous enquêtez sur cette affaire sans avoir obtenu de résultats concrets... Pourvu qu'il ne soit pas trop tard !

Si le nombre de jours écoulés est de ⑦ ou plus, allez au [33](#).

Si vous avez les codes « **Fleurs** », « **Épines** » et « **Totem** », et que vous avez compté moins de ⑦ jours, allez au [25](#).

Si vous n'avez pas tous ces codes mais que moins de ⑦ jours se sont écoulés, rendez-vous au [39](#).

Vous vous souvenez du papier que la femme vous a confié. L'adresse indiquée n'est pas loin de votre domicile. Vous glissez précautionneusement la fiole dans la poche intérieure de votre manteau, repliez le papier et descendez dehors.

Arrivé sur place, vous constatez avec étonnement qu'il s'agit d'un logement miteux, dans une ruelle sombre. Vous frappez à la porte, une fois, deux fois, à de nombreuses reprises. Vous alliez faire demi-tour quand le battant s'entrouvre soudain, laissant apparaître un personnage difforme, à l'œil torve, au visage balafuré, qui vous interroge sans ménagement :

« Vous êtes qui ? »

Apercevant le fourreau de l'épée qui pend à sa ceinture, vous commencez à vous demander si vous n'êtes pas tombé dans un piège :

« On m'a indiqué cette adresse, peut-être s'agit-il d'une erreur ? »

Vous vous tournez légèrement de manière à ce que l'individu puisse voir également la lame affutée de votre longue dague lancer quelques reflets. Il rétorque en grimaçant :

« C'est jamais une erreur. Vous voulez quoi ? »

Un peu décontenancé, vous hésitez :

« Je... »

Brusquement, une lueur éclaire furtivement le regard morne de votre interlocuteur :

« C'est vous ! Ben ouais c'est vous, ça s'voit »

Il disparaît, vous laissant seul sur le pas de sa porte, ne sachant si vous devez le suivre ou non. Avant que vous ayez pu trancher, le voilà de retour :

« Tenez ! J'ai eu bien du mal à l'chiper çui-là, l'était bien choyé ! »

Il vous tend un médaillon ancien strié de lignes, au bout d'une chaîne épaisse.

Comme vous ne bougez pas, il insiste, agacé :

« C'est pour vous, c't'à vous, même, que j'crois. Voyez ! »

Il manipule l'objet d'une main sale mais habile : le bijou s'ouvre en deux dévoilant... votre portrait, dessiné voici des années par un jeune peintre auquel vous aviez porté secours !

« Alors, c'que j'vous disais. Prenez et allez-vous-en maintenant, j'l'aime pas des masses c'te breloque ! »

Interloqué, vous vous saisissez du médaillon tandis que la porte se referme brutalement.

Notez le code « **Miroir** ».

Vous n'avez pas la moindre idée de l'origine de cet objet, ni des raisons pour lesquelles il contenait ce vieux portrait que vous pensiez avoir égaré. Mais apparemment la femme qui vous a donné l'adresse souhaitait que vous l'emportiez avec vous.

Rendez-vous au [15](#).

19

Malgré l'avertissement explicite, vous décidez de passer outre une fois de plus.

Cette fois vous prenez vos précautions : vous gagnez le toit le plus discrètement possible, à l'abri de l'obscurité d'un nuage éphémère, vous coulant littéralement dans la neige épaisse.

Au prix d'une nuit cauchemardesque vous vous fondez dans le paysage lorsque le matin se lève. Hélas, en dépit de tous vos efforts et des doses massives de breuvages tonifiants que vous avez ingurgitées, rien n'y fait... vous sombrez à nouveau dans une étrange torpeur qui brouille votre perception.

Vous voici tout à coup face à la statue de Janus, à peine surpris d'y découvrir un autre message, on ne peut plus lapidaire :

« Monsieur Louis, Adieu. »

Les jours passent, et les nuits. Vous cherchez le repos sans jamais le trouver. L'histoire de cet homme vous hante... quelque chose en vous murmure.

L'hiver semble peser plus lourd que la neige. Les ombres des arbres fissurent votre cœur. Vous ne dormez plus, la vision de la lune vous obsède et vous poursuit même lorsque vous fermez les yeux.

Un jour, plus aucun bruit ne trouble le silence glacé de votre chambre vide.

La fenêtre est ouverte. Quelques flocons tombent sur le sol, recouvrant le parquet d'une couche fine, fragile, presque comme un rêve.

Juste au-dessus vos deux pieds se balancent, doucement, tout doucement au gré du vent.

Vous pouvez recommencer l'aventure au [1](#).

20

« J'apporte un message de l'étranger pour Mademoiselle Lamare, c'est très urgent ! » risquez-vous au culot.

L'armoire à glace vous jauge un moment avant de vous laisser passer : apparemment votre allure faussement bourgeoise l'a rassuré sur vos intentions.

« Lana est dans sa loge, mais elle aime pas être dérangée pendant l'entracte. Faites vite ! » ajoute-t-il alors que vous vous faufilez déjà dans le petit couloir où se préparent les principaux interprètes.

Ignorant une jolie figurante qui vous décoche en passant un sourire engageant, vous frappez à la porte de l'actrice.

« Entrez ! »

Vous vous exécutez, quelque peu nerveux, ne sachant pas trop à quoi vous attendre.

Si vous avez le code « **Serpent** », rendez-vous au [35](#).

Sinon allez au [3](#).

Au moment où le démon se manifeste devant vous, vous lancez la pièce d'or que vous a confiée Lana. Elle s'élève en tournant sur elle-même dans l'air, sans que rien ne se passe.

Tant pis ! Vous portez la main sur la garde de votre dague. Lentement. Trop lentement.

Que se passe-t-il ?

La buée qui sort de votre bouche se fige, le vent ne fait plus bruisser les épines des épicéas, votre cœur ralentit jusqu'à une quasi immobilité, vous ne pouvez plus bouger. En réalité, vous vous rendez compte que vous êtes quand même en mouvement, mais à une vitesse si réduite que l'illusion est parfaite.

Le phénomène touche également le démon dont vous détaillez avec horreur l'abominable silhouette reptilienne dissimulée dans l'ombre qu'il distille. Ses yeux jaunes expriment la stupeur : vous percevez presque les efforts qu'il déploie pour abattre sur vous ses griffes acérées. En vain... Rien ne trouble l'immuable lenteur qui vous a frappés tous deux.

Il vous faut un temps très long pour lever les yeux au ciel, éternellement suspendu, et la stagnation se poursuit, aussi sûre et sereine que l'apparente fixité des millions d'étoiles au-dessus de vous.

Curieux, vous dirigez votre regard vers la pièce qui ne tourne plus mais qui brille d'une lueur dorée, inerte et pourtant plus vive que tout ce qui vous entoure à présent. Magnifique.

Soudain, fulgurante, surgit une femme vêtue d'une longue robe bleue, chevauchant vivement à travers la forêt sur le dos d'un bel alezan aux reflets roux, à la manière d'une amazone. En passant devant vous, elle saute à terre et dégaine un poignard argenté qui brille d'un éclat mortel dans la lumière des étoiles.

Elle frappe le démon d'une kyrielle de coups virtuoses, portés avec une vitesse telle que vous ne pouvez qu'à peine suivre les mouvements de son bras, puis, prononçant des paroles qui ne ressemblent pour vous qu'à un inintelligible cri, elle lève la main et saisit la pièce que vous aviez lancée.

Aussitôt votre cœur bondit dans votre poitrine. Une bouffée d'air glacé gonfle vos poumons. Des gerbes de sang jaillissent de l'ombre du démon. Le hurlement de la créature déchire l'air glacé de la forêt.

Se saisissant de votre médaillon avant même que vous ayez repris vos esprits, Lana le brise entre ses doigts et disperse aussitôt les morceaux qui s'envolent dans le vent léger, comme un rêve...

Le ciel s'habille doucement des couleurs de l'aurore, loin au-dessus de vous...



Dix jours plus tard, vous gravissez le sentier rocailleux qui mène au Col de l'Aigle.

Alors que vous atteignez le sommet, un rayon de soleil vient frapper votre visage.

C'est déjà l'aube : vous décidez de vous asseoir sur un rocher pour manger un casse-croute.

Vous avez marché une partie de la nuit, profitant de la dureté de la neige, évitant les chutes de pierres. A présent que vous avez suffisamment progressé pour être certain de traverser le couloir devant vous sans être inquiété par le dégel, vous vous autorisez un peu de repos.

Tout en dévorant une pomme et un morceau de pain, vous repensez aux épreuves que vous avez traversées. La cité d'Ocrelane vous semble loin, votre bureau n'est plus qu'un vague souvenir d'une autre vie.

Pourtant, lorsque vous aurez achevé ce que vous avez à faire ici, vous savez que vous rentrerez chez vous, sans tarder, car les habitants de cette ville ont besoin de vous.

Fouillant dans votre sac à dos à la recherche d'une gourde d'eau, vous tombez fortuitement sur l'étui métallique où vous avez rangé les parchemins.

Après avoir bu deux gorgées, vous ouvrez la boîte et dépliez l'un d'eux au hasard.

Une belle orchidée bleue s'y déploie au milieu de jonquilles.

Vous la contemplez un moment, alors que le ciel ennuagé se colore tout entier de longues vagues roses.

Puis vous rangez le dessin de Lisa, repensant à son visage gai, insouciant, à ses mots d'enfant, à vos courses-poursuites dans la maison de ses parents. Vous souriez.

Enfin, vous vous levez, ajustez votre sac, puis descendez le névé qui mène droit à la paroi abrupte où commence votre ascension.

Pas après pas, vos traces sur la neige étincellent.

Dès demain, vous aurez atteint le village d'Orkam. Vous y traquerez la créature qui s'y cache sans relâche, jusqu'à votre victoire, vous l'avez juré.

Vous êtes Louis de Salman, Chasseur de démons.

Caressant la pièce d'or qui pend à votre cou, dans la douce chaleur du soleil levant, vous éclatez d'un rire sonore, clair et insouciant.

Un simple rire de joie, pur et innocent.

Un rire d'enfant.

Bravo ! Vous avez trouvé la fin cachée de MEA CULPA !

Vous écartez le rideau pour tomber nez à nez avec Lana qui vous regarde, à peine surprise, de ses grands yeux verts.

A l'intérieur de la calèche une petite lanterne éclaire la scène laissant une partie du visage de l'actrice dans l'ombre. Sur sa bouche se dessine une moue délicate. Elle hésite, vous fait signe d'approcher encore plus près.

Vous vous penchez doucement, si près que vous pouvez respirer son odeur, entendre le froissement du tissu de sa robe bleue, sentir la caresse tiède de sa respiration saccadée.

Elle lâche dans un souffle :

« Vous vous appelez Louis n'est-ce pas ? »

« Oui. »

Elle est si proche que vos ombres se fondent sur le rideau de velours qui ondule doucement dans le souffle du vent.

« Je vous connais. »

Elle semble bouleversée. Si vous avez le code « Dragon » rendez-vous immédiatement au [10](#).

Elle répète :

« Je vous connais. Tuez cette enflure, libérez... libérez-nous de lui. »

Sans réellement comprendre, vous acquiescez, quelque peu décontenancé. Vous demeurez tous deux un moment ainsi, vos lèvres se touchant presque.

Lana finit par extraire d'une bourse à sa ceinture une étrange petite fiole de forme allongée, couleur émeraude.

Vous la considérez avec perplexité :

« Qu'est-ce que c'est ? »

Elle grimace :

« J'espère que vous n'aurez pas à le savoir. De toute façon, seule, elle est inefficace. Mais si un jour vous êtes sur le point de mourir et que quelqu'un prononce ces paroles : « ne meurs pas », alors buvez-la et faites acte de foi : c'est comme si vous faisiez *3 pas en arrière*. N'oubliez pas... »

« Acte de foi ? 3 pas en arrière ? Je ne comprends pas... »

« Je sais... Ayez foi en moi. Il s'agit d'une... »

La portière de la calèche s'ouvre brusquement. Lana glisse la fiole dans votre main puis vous repousse doucement, refermant la vitre sur vous. Le temps que vous repreniez vos esprits, le fiacre démarre et accélère vivement en cahotant, emmenant avec lui le trot sonore des chevaux, les hue et les dia du cocher, ainsi qu'un indéfinissable parfum.

Vous demeurez longuement immobile dans la rue sous le baiser brûlant des flocons venus fondre sur votre joue.

Puis, enfin, vous faites demi-tour et rentrez chez vous, songeur. Allez au [13](#).

23

Le regard inhumain se pose sur le collier que vous portez à votre cou.

« Ainsi tu es venu avec le Médaillon ! »

Le démon se dresse comme un gigantesque cobra en sifflant, répandant sur vous de noires ténèbres. Votre peau vous fait mal, une mélasse s'insinue dans votre bouche, dans vos narines : vous ne parvenez plus à respirer.

Des souvenirs vous reviennent, une mosaïque d'images confuses et dispersées : le vol chez la Comtesse Capucine, votre longue enquête, la découverte du butin, vos recherches sur les reliques dérobées, l'étrange fascination qu'exerçait sur vous le médaillon, la mort de Sara, vos nuits blanches...

Vous commencez à comprendre. Une terreur glaciale vous inonde peu à peu.

Le démon semble se délecter de votre souffrance, se nourrissant de la peur qui déforme votre visage.

« Renonce, dérisoire créature ! Malheureusement pour toi, ce colifichet ne peut en aucun cas te sauver. Tu as perdu ! »

Vous suffoquez.

Si vous avez le code « Épines », rendez-vous au [50](#).

Sinon, si vous avez le code « Trophée » ou le code « Ultramarin » allez au [32](#).

Sinon, rendez-vous au [30](#).

24

Debout face à la fenêtre embuée vous essayez de rassembler les informations dont vous disposez maintenant. Sont-elles suffisantes ? Vous en faut-il plus au risque de perdre un temps précieux ?

Vous pesez le pour et le contre avant de prendre votre décision.

Impossible de tergiverser à présent : vous pouvez opter pour l'un des choix suivants, *à condition de ne pas en avoir déjà effectué trois*.

Interroger l'inconnu sur les mots qu'il a prononcés au réveil et qu'il a entendus dans le feu ; rendez-vous au [6](#).

Solliciter plus d'informations sur ses insomnies, et en particulier sur les marques rouges ; allez au [38](#).

Demander quels événements bizarres se sont produits lors de ses dernières rencontres avec Lana ; rendez-vous au [44](#).

Tenter d'obtenir davantage de précisions sur les yeux apparaissant dans les flammes ; allez au [16](#).

Si vous avez déjà exploré trois de ces pistes, ou si vous pensez que vous devez obtenir sans plus attendre de l'aide pour avancer dans votre enquête, rendez-vous au [8](#) afin de consulter l'Inquisiteur Georges, un prêtre à qui vous avez autrefois rendu service et qui vous a en retour conseillé sur plusieurs affaires difficiles.

Inexplicablement, malgré le vacarme à l'extérieur et le sentiment d'urgence qui ne vous quitte plus, vous plongez peu à peu dans un profond sommeil.

« Vaz'al taka... Vaz'al taka... »

Les bruits se sont métamorphosés en paroles obscures, inlassablement répétées... Vous plongez toujours plus profond... et, pour la seconde fois depuis des semaines, vous rêvez.

Vous entrez dans un théâtre, les gens s'écartent de vous, chuchotant, riant sous cape, tandis que vous gravissez le grand escalier. Vous pénétrez dans la salle : il n'y a plus de scène, plus de décor. Il s'agit à présent d'un gigantesque hall circulaire où dansent des princes, des courtisanes, des généraux, des ambassadeurs outrageusement costumés. Tout le monde est masqué, et personne ne s'arrête pour danser avec vous.

Vous contemplez le plafond qui s'ouvre à présent sur un ciel étoilé à la manière des gigantesques coupoles astronomiques des palais du désert. Vous y voyez briller la constellation d'Orion, celle des Gémeaux ainsi que des millions de points étincelants ; à l'instant même où passe dans le ciel la zébrure colorée d'une comète, une voix vous arrache à votre contemplation :

« Vous dansez ? »

C'est une femme masquée, au loup raffiné orné de perles, aux lignes mordorées. Une main posée sur votre avant-bras elle vous invite d'un sourire éclatant à la suivre.

Vous acquiescez, ravi, et commence un tourbillon étourdissant où votre cavalière vous entraîne avec la légèreté d'une enfant. Bientôt essoufflé vous faites signe à la jeune femme de s'arrêter : elle rit en vous tirant à nouveau par le bras, vers une porte dérobée. Surpris, vous allez l'interroger, mais elle pose un doigt sur ses lèvres, complice.

Vous la suivez dans un escalier en colimaçon qui monte pendant de longues minutes.

Ensemble vous atteignez le sommet de ce qui se révèle être la plus haute et étroite tour d'un château immense.

Des centaines d'étendards et de bannières claquent au vent en-dessous de vous. Sur les remparts les silhouettes de soldats évoluent comme des ombres. Mille lumières brillent aux fenêtres des autres tours, toutes de formes différentes, et on entend partout de la musique, des rires, des cris de joie.

Un vent tiède fait voler vos cheveux et les siens tandis qu'elle s'approche des créneaux altiers de la tour.

Prudemment, vous regardez en bas : un vertigineux précipice s'étend tout autour du château. Des torrents tumultueux nés de la fonte des glaciers résonnent au fond de la vallée perdue dans les ténèbres.

Il vous semble soudain percevoir le vol noir de ptérodactyles dans l'ombre en dessous de vous. L'un d'eux passe dans un souffle, chevauché par un homme dont l'armure de plaques lance des éclats argentés. Vous suivez son vol, jusqu'aux montagnes qui entourent le château, fières, enneigées, impériales dans le ciel nocturne.

Vous levez les yeux jusqu'au firmament constellé... La jeune femme se serre contre vous. Elle frissonne. Vous passez doucement un bras protecteur sur ses épaules.

Vous restez longuement ainsi.

Une lueur pourpre monte à l'horizon, grossissant au-dessus des défilés, roulant comme une vague dans le ciel d'aurore jusqu'à venir lécher les pics autour de vous, puis le sommet des tours et tout embraser d'une lumière dorée.

A cet instant la femme vous montre quelque chose, loin devant.

Vous écarquillez les yeux sans parvenir à distinguer quoi que ce soit.

Tout à coup la citadelle résonne de cors et de tambours. Les sentinelles courent en tous sens sur les remparts. Des dizaines de formes ailées s'élèvent dans les airs en direction du levant.

La jeune femme vous dit quelque chose mais vous ne comprenez pas.

Le jour se lève et la lumière devient aveuglante vous forçant à détourner les yeux.

La jeune femme vous parle encore, vous la regardez.

Ses lèvres bougent mais vous ne parvenez pas à l'entendre. Alors vous vous penchez vers elle, plus près, plus près encore, et vous l'embrassez.

Des flèches volent dans l'air glacé du matin, une ombre gigantesque cache un instant la lumière de l'astre solaire. Des cris de peur, des hurlements de douleur retentissent, interrompant votre baiser.

La jeune femme vous montre à nouveau quelque chose. Vous Le voyez.

« Là ! »

Elle vous montre l'Ombre.

« Là, c'est Lui. »

Elle vous montre le Démon.

Il est immense, c'est un Dragon, aussi grand que la montagne, Il vient pour vous.

« Suis-moi ! » vous dit-elle.

Le souffle enflammé de la Bête ravage les remparts en-dessous de vous, consumant sans discernement les hommes, les animaux, les constructions, brisant même la pierre par la violence de sa déflagration.

Des murs s'effondrent, des tours vacillent, la citadelle toute entière semble commencer à sombrer.

« Où ? » demandez-vous

« Par là ! »

Elle vous désigne une petite porte par où vous pénétrez dans une chambre minuscule. Un petit lit, une table de nuit, un tapis, un miroir, presque rien... aucune issue.

Le sol vacille. Elle vous dit :

« Suis-moi... »

Vous ne comprenez pas... où pourriez-vous aller ? Le rugissement assourdissant du Dragon vous déchire le tympan, l'Ombre est sur vous.

« Suis-moi. »

Tranquillement elle se dirige vers le miroir et marche à l'intérieur, sa main encore tendue vers vous.

Sans réfléchir vous traversez, saisissant sa main, pendant que le monde explose dans un enfer de flammes.

De l'autre côté, vous voici dans une forêt enneigée, en pleine nuit. Vous ne distinguez rien sinon les formes des arbres sous le ciel étincelant.

La jeune femme vous tire par la main, elle court, elle marche, longtemps vous la suivez. Enfin elle s'arrête. Devant vous, à l'orée du bois, un lac immense scintille sans qu'un souffle ne ride sa surface immaculée.

Elle vous montre l'eau. Vous la suivez. Vous regardez le ciel, la lune, les étoiles, votre visage.

Elle vous parle alors :

« C'est toi. »

Vous ne comprenez pas.

« C'est toi : c'est ton reflet. »

Vous ne saisissez toujours pas ce qu'elle veut vous dire.

Elle se penche à côté de vous.

« Regarde ! »

Elle enlève son masque.

« Lana ? »

Le visage de Lana flotte dans le ciel à côté du vôtre alors qu'une onde légère trouble un instant la surface de l'eau.

« Regarde-moi ! »

Vous vous redressez. Lana se trouve à vos côtés.

Elle répète :

« C'est toi. »

Vous hésitez :

« C'est moi... ? »

Elle vous dit :

« Depuis le début, c'est toi. »

Comme vous ne répondez rien, elle poursuit doucement vous montrant le monde tout autour de vous.

« Tout cela n'existe pas. Tu es en train de rêver. Le démon n'a aucun pouvoir ici, puisque tu m'as suivie. Alors je peux te le dire. L'homme que le démon aux yeux d'épines hante au point de rendre fou, celui qui souffre d'amnésie et d'hallucinations, celui qui t'écrit, qui te fuit, celui qui est amoureux de moi... »

Elle plonge ses yeux mélancoliques dans les vôtres :

« C'est toi... »

Vous vous mettez à crier...

Vous vous réveillez en sueur, assis sur votre lit, le cœur battant à tout rompre, hurlant.

Quel rêve étrange...

Notez le code « Dragon ».

Vous avez dormi la nuit et une grande partie de la journée ! Le soir tombe : il est temps de faire le point.

Vous vous levez pour regagner votre bureau au [39](#).

26

Les îles ? Vous repensez à ce que vous avez appris sur le langage mystérieux.

Vous parlez alors au bijoutier de la tribu insulaire, essayant de décrire au mieux leur culture à travers ce que vous avez lu.

Jonas s'exclame soudain :

« Mais bien sûr ! Je savais bien que j'avais déjà vu cette broche quelque part. Attendez ! »

Il se met à fouiller avec excitation dans le bazar de son atelier « c'est là, je suis sûr que c'est là ! »

Après quelques minutes à tout retourner sens dessus dessous, il s'immobilise.

« Ah ! Regardez ! »

Il vous tend une affichette que vous identifiez aussitôt comme une réclame pour la collection privée de la Comtesse Capucine. Deux dessins illustrent une exposition sur les « pièces exceptionnelles rapportées récemment de contrées lointaines et en partie inexplorées ».

L'affiche est ancienne, plus de deux ans, mais sur les dessins vous reconnaissez non sans un frisson d'excitation l'objet que vous tenez entre vos mains.

« C'est une collection étonnante. Je n'ai pas pu aller voir la Comtesse à l'époque car je n'étais pas en ville, mais il ne fait aucun doute que votre broche provient de cette région, tout comme les bagues et médaillons que vous m'aviez montrés il y a quelques semaines. »

Vous ne vous souvenez plus très bien de ces bijoux mais vous êtes trop heureux d'avoir enfin déniché une piste solide, d'autant que vous connaissez bien l'aristocrate.

Vous saluez chaleureusement Jonas qui accueille vos remerciements avec un grognement.

Vous décidez de vous rendre chez la Comtesse dès le lendemain.

Notez le code « Ultramarin ».

Ajoutez ① au compte des jours.

La maison de la Comtesse Capucine est un grand bâtiment aux allures de manoir perché sur une colline au cœur de la cité.

Elle vous a déjà reçu chez elle à plusieurs reprises : les gardes vous laissent entrer malgré l'heure tardive et vous vous retrouvez bientôt dans le hall de la bâtisse. Des vitrines géantes exposent des

dizaines d'objets exotiques, plus ou moins précieux. Vous empruntez une discrète porte en bois finement marquetée et pénétrez dans la petite pièce que vous savez consacrée aux bijoux antiques.

Là, vous passez un moment à détailler les bagues, les amulettes, les colliers, les boîtiers. Après quelques instants vous jubilez : vous avez enfin aperçu ce que vous cherchiez !

« Magnifique, n'est-ce pas ? »

La Comtesse se tient debout derrière vous. C'est une petite femme boulotte, vive et enjouée, d'une cinquantaine d'années. Elle vous adresse un sourire franc.

« Oui. Absolument ! » Vous lui retournez poliment son sourire. « Madame la Comtesse, si vous permettez, j'ai quelques questions à vous poser à propos de certaines de ces pièces. »

« A cette heure ? Oh ! S'il s'agit d'une de vos affaires... Monsieur de Salman, mais certainement ! »

Sans savoir si sa réponse était ou non teintée d'ironie, vous l'interrogez d'emblée sur les bijoux qui vous intéressent. Elle s'étonne :

« Ah ?... Mais voyons ! Vous avez vous-même contribué à leur restitution, suite au vol très fâcheux sur lequel vous avez enquêté. »

« Un vol ? Impossible. Je ne m'occupe pas de ce genre d'affaires. C'est plutôt dans les attributions de la garde de la ville ! »

« Quoi ? Vous ne vous en souvenez donc pas ? Le voleur avait fait usage de sorcellerie... »

Comment avez-vous pu ainsi oublier une chose pareille ?

Devant votre confusion la Comtesse ne sait que dire. Soudain son visage s'illumine. Elle s'exclame :

« Monsieur de Salman, votre compte-rendu ! Je crois bien qu'il se trouve toujours dans ma bibliothèque. »

Vous la suivez impatiemment dans les interminables couloirs de sa demeure. Vous croisez un homme en armes qui vous dévisage d'un air soupçonneux et quelques valets qui vous saluent distraitement.

Arrivé devant une petite porte fermée à clé vous attendez que la Comtesse sorte de sa robe un trousseau puis vous ouvre, allumant une chandelle.

Dans la grande pièce aux murs entièrement couverts de livres elle trouve presque aussitôt ce qu'elle cherchait. Elle vous tend le rapport d'investigation :

« Lisez donc ! »

Vous vous exécutez, étrangement incapable de reconnaître votre propre écriture sur le document :

« Voici le compte-rendu de mon enquête sur le cas de possession maléfique qui a mené à la disparition d'un garde et d'un lot de pièces rares chez la Veuve Comtesse Capucine, ainsi qu'aux accusations de sorcellerie sur la personne d'Edgar Thompston.

Au début de l'automne, Madame la Comtesse remarqua qu'un coffret était manquant dans les vitrines de sa collection. Elle soupçonna aussitôt un larcin commis par quelque membre du petit personnel. Elle confia alors l'affaire aux bons soins du sergent de sa garde, un petit homme expérimenté et rusé du nom de Galen Radik. Au bout de quelques jours celui-ci lui présenta les conclusions de son enquête. Il ne faisait aucun doute que le jeune cuisinier du nom d'Edgar Thompston, récemment congédié pour son comportement déplacé envers une des servantes, était l'auteur du forfait. Plusieurs preuves

établissaient sans conteste sa culpabilité. Madame la Comtesse envoya alors ses hommes au domicile du jeune homme afin de le corriger et de récupérer les biens dérobés. Malheureusement tout ne se déroula pas comme prévu. Les gardes s'en revinrent sans leur chef, hébétés, les mains vides, incapables d'expliquer ce qui s'était passé.

Madame la Comtesse sollicita conséquemment l'intervention d'un bataillon de gardes de la cité, par le truchement des relations que son mari avait nouées avec les officiers de la ville. Les soldats trouvèrent le corps mutilé de Galen Radik dans la chambre d'Edgar Thompston, laissée sens dessus dessous, mais ils ne purent mettre la main ni sur le coffret ni sur le voleur... C'est là que j'intervins : le lieutenant qui avait mené l'assaut me connaissait de réputation. En voyant la scène, il pensa immédiatement à faire appel à moi.

Quand j'arrivai sur les lieux je compris pourquoi : la victime nageait dans le sang, décapitée, le corps pourrissant comme si des semaines s'étaient écoulées depuis le décès. Par ailleurs, en interrogeant les voisins du jeune cuisinier il s'avéra que celui-ci avait adopté depuis peu un comportement pour le moins erratique : étranges bruits nocturnes, divers symptômes de dédoublement de personnalité, hurlements inhumains, quelques appels au secours suivis d'un mutisme total. A bien y réfléchir le jeune homme présentait déjà tous les traits d'une possession démoniaque...

Je dus ensuite faire appel à toute mon ingéniosité pour retrouver sa trace.

Il s'était réfugié dans les égouts, non loin de sa maison. Lorsque je finis par découvrir son repaire, pensant affronter un redoutable adversaire, je ne trouvai que son corps sans vie. Il avait mis fin à ses jours. Il tenait le coffret dans ses bras, son contenu éparpillé sur le sol : anneaux, bagues, bijoux, gemmes... je rassemblai le tout et le ramenai à la comtesse, en lui recommandant de le garder sous clé et de ne plus y toucher. Pour en avoir le cœur net j'apportai entre temps quelques éléments à un bijoutier qui ne put m'éclairer. Je gardai une des pièces pour l'étudier chez moi : las, je ne trouvai rien de plus dans mes livres et malgré ma conviction profonde que cette tragédie était liée au contenu du coffret je dus renoncer à poursuivre mes recherches.

Une autre affaire (un cas très éprouvant de métempyscose sur une pauvrete) accapare à présent mes pensées. Toute cette histoire m'a beaucoup fatigué sans que je puisse en savoir le fin mot... Je n'en dors presque plus ! »

Vous regardez la comtesse les yeux ronds... Vous ne vous souveniez absolument pas de cette enquête... C'est invraisemblable... Quel rapport avec la broche trouvée sur la chemise de l'homme qui a fait appel à vous ? Faisait-elle partie du butin ? Connaissait-il Edgar Thompston ? Comment s'était-il procuré le bijou ?

La Comtesse, apparemment consciente de votre confusion, vous propose, conciliante :

« Est-ce que vous souhaiteriez examiner à nouveau le coffret ? »

Une sueur glacée coule dans votre cou, vous sentez un poids terrible peser sur votre cœur. Il faut que vous sortiez d'ici ! D'un autre côté, ces objets semblent exercer sur vous un puissant magnétisme...

Que faire ?

Si vous décidez de revenir dans la petite pièce dédiée aux bijoux antiques, rendez-vous au [40](#).

Si vous préférez quitter la maison au plus vite, présentez vos hommages à la Comtesse et prenez congé au [17](#).

27

Vous compulsez fiévreusement tous les ouvrages qui traitent de près ou de loin des somniloques, des oblitérations, des divagations. Mais rien ne colle vraiment.

Bien sûr la lycanthropie peut conduire à des phases d'amnésie, du moins lors des nuits de pleine lune... Il pourrait aussi s'agir d'une forme de delirium tremens liée à un alcoolisme sévère ou à une addiction à de puissants stupéfiants... Il ne faut pas négliger non plus la possibilité que des substances hallucinogènes aient été administrées par une tierce personne, par exemple pendant le dîner... un sortilège de Magie Grise expliquerait les cauchemars, mais certainement pas les visions...

La nuit s'écoule sans que n'émerge la moindre solution du labyrinthe noir où vous tournez, de livre en livre, de page en page...

Vous laissez s'abattre lourdement la couverture du dernier grimoire sur les stigmates des incarnations diaboliques : non, décidément, cela ne correspond pas exactement.

Observant les toits enneigés par la grande fenêtre au-dessus de votre bureau, vous réfléchissez.

En écartant les affabulations, votre intuition vous ferait pencher pour une forme particulièrement complexe de malédiction, ou pour une possession déjà ancienne, très avancée : quelque entité hanterait le pauvre homme et le plongerait peu à peu dans la folie. Mais ce n'est là qu'une hypothèse : vous n'avez rien trouvé de précis pour étayer cette thèse.

Le matin vous surprend au milieu de ces réflexions stériles et votre esprit finit par s'abîmer dans une brumeuse hébétude. Comme si souvent, la journée passe tel un rêve. Et le soir, alors que vous émergez de votre torpeur, il vous faut prendre une décision.

Ajoutez ① au compte des jours.

Puisque les informations dont vous disposez pour le moment sont trop floues pour vous permettre d'identifier la menace qui pèse sur votre client, vous devez en apprendre plus !

Si vous souhaitez enfreindre la demande de l'inconnu et essayer de trouver un moyen pour l'identifier, rendez-vous au [36](#).

Si vous estimez que trop de détails demeurent pour l'instant dans l'ombre et qu'il faut rédiger un message pour réclamer davantage de précisions, allez au [34](#) afin de décider lesquelles.

28

Vous ne vous souvenez plus de ce que vous avez vu. Une révélation, une prise de conscience soudaine et brutale, un choc a déclenché un raz-de-marée qui vous a fait tomber au sol en vous prenant la tête à deux mains.

Vous hurlez, submergé d'images contradictoires, parcouru de tremblements violents.

Votre corps se secoue comme s'il pouvait ainsi expulser l'immonde pourriture qui se répand dans vos veines, dans vos yeux.

Alors Il apparaît devant vous, gigantesque, se nourrissant de votre faiblesse, vous faisant déjà basculer dans la folie.

Le traumatisme que vous venez de subir vous a précipité dans le chaos et Quelque Chose, tapi à l'intérieur de votre esprit, a surgi.

Vous avez commis une erreur... Vous avez fait face, trop tôt, à un inconcevable cauchemar, à une insupportable vérité.

La lucidité vous a frappé et sa lumière vous a brisé, vous offrant sans défense à l'Ombre absolue qui vous envahit à présent.

Le rire du démon vous accompagne dans votre chute interminable, sans fin, vertigineuse et sans fin.

Sans fin...

Vous pouvez recommencer l'aventure au [1](#).

29

Vous vous sentez à bout : votre fatigue pourrait bientôt vous jouer de mauvais tours... Malgré le caractère pressant de la lettre vous vous allongez sur votre lit pour essayer de dormir un peu. Au début, vous avez toutes les difficultés à trouver le sommeil.

Des bribes de chansons vous reviennent progressivement. Les fleurs de Lisa se mettent à danser devant vos yeux. Un sourire vient flotter sur vos lèvres, fugace, mais si rare qu'il initie un rêve joyeux, le premier depuis très longtemps.

Des lacs vert émeraude blottis sur les flancs chauds de montagnes altières. Les forêts bruissant du cri des oiseaux, du brame des cerfs, du rugissement des tigres, ombres orange jamais assouvies. La pluie, tiède comme une caresse. Puis l'arc-en-ciel somptueux au-dessus des cascades. Et le soleil brûlant comme la peau d'une jeune fille. Le miel et l'huile d'amande. L'entêtant bourdonnement des abeilles dans le ciel aveuglant. La bouche chaude des gorges où se déversent les sources du levant. Le lait. La neige, fondue, évaporée, comme si tous les glaciers n'avaient été qu'un rêve. Le lait qui coule sur la terre et féconde jusqu'aux nuits, filles étoilées.

Vous êtes un oiseau de feu survolant la terre. Le monde brille telle une sphère, équilibre parfait dans le jeu planétaire. Et soudain vous Le voyez !

Le trou noir fait homme, les ailes de la terreur, le Monstrueux. Il est là, vous poursuit, vous harcèle. Vous Le fuyez, fonçant comme un faucon dans les fonds nébuleux de l'espace et du temps, battant des ailes, piquant, recommençant à l'infini votre fuite en avant, jusqu'à ce que sa Folie vous rattrape et plante ses crocs empoisonnés dans votre cou. Vous ne pouvez pas vous échapper. Car vous fuyez votre ombre et midi a sonné !

Vous vous réveillez en sursaut. Un rayon de lumière pâle entre par la fenêtre de votre chambre et tombe sur votre visage, vous éblouissant un peu...

Notez le code « **Fleurs** ».

C'est déjà le matin... malgré la fin de votre rêve, malgré la fatigue étrange qui engourdit vos sens, vous sentez que la nuit vous aura été profitable, peut-être, d'une certaine manière. Et puis vous replongez, mais cette fois dans une vague torpeur, indolent, hagard, à peine conscient d'être éveillé, dans un brouillard languide... Ce n'est qu'avec le soir que vos forces vous reviennent. Assis à votre bureau, soudain, votre esprit s'active à nouveau. L'urgence de l'appel à l'aide de l'inconnu vous revient.

Ajoutez **1** au compte des jours.

Comment avez-vous pu gâcher ainsi autant de temps ? Vous maudissez votre passivité.

Que voulez-vous faire ?

Si vous décidez de consulter vos grimoires à la recherche d'éléments ressemblants, rendez-vous au [27](#).

Si vous estimez que trop de détails demeurent pour l'instant dans l'ombre et qu'il faut rédiger un message pour réclamer davantage de précisions, allez au [34](#) afin de décider lesquelles.

Si vous souhaitez enfreindre la demande de l'inconnu et essayer de trouver un moyen pour l'identifier, allez au [36](#).

Enfin, vous pouvez aussi choisir d'aller sans délai trouver l'Inquisiteur Georges, un prêtre à qui vous avez autrefois rendu service et qui vous a en retour conseillé sur plusieurs affaires difficiles. Rendez-vous alors au [8](#).

30

« Renonce, tu as déjà perdu... »

Vous sentez que le démon dit vrai, qu'il n'y a aucune issue...

Vous portez un autre coup désespéré avec votre arme. Il ne tente même pas d'esquiver. La lame déchire l'ombre sans un bruit.

« Inutile, pauvre imbécile... »

Le dard de scorpion de l'abjecte créature se dresse au-dessus de vous, menaçant de vous instiller son mortel poison. Vous ne savez plus que faire... vous êtes désespéré...

Incapable de réfléchir, pétrifié de terreur, vous tombez à genoux, laissant glisser votre dague sur le sol.

Vous voyez l'abomination se matérialiser devant vous, mais il est trop tard, vous n'êtes plus capable de réagir, votre corps ne vous répond plus.

Le démon exulte, serrant votre tête entre ses griffes, approchant ses yeux des vôtres, dans un ultime et atroce face à face.

« Tu ne vois rien, n'est-ce pas ? Humain stupide, créature dérisoire... »

Une horrible douleur commence à vriller vos tempes alors que le démon écrase lentement votre crâne dans l'étau de ses membres immondes...

« Tu as toujours cru que tu pouvais nous vaincre, pauvre fou, mais qu'as-tu fait sinon répandre la désolation et susciter l'indifférence ? Qui donc te pleurera ? »

Le rire du démon vous fait presque aussi mal que votre tête broyée. Vous avez échoué, et, vous le savez bien, vous ne serez pas le seul à en mourir. L'homme qui vous avait appelé à l'aide, comme tant d'autres, finira par trépasser.

« Quel dommage finalement que tu te sois révélé si peu clairvoyant ! »

Ce sont les dernières paroles que vous entendez avant que votre crâne n'explose telle une pomme pourrie dans le silence inviolé de la forêt transie.

Votre corps s'effondre, pâle étoile qui se meurt.

Dès le lendemain, les nuages couvrent le ciel faisant disparaître toute trace de votre existence sous la neige.

Ephémère, et éternel oublié.

*Vous avez trouvé la **fin n°1** de MEA CULPA ! Vous pouvez recommencer l'aventure au [1](#).*

31

Dans un ultime effort vous arrachez le médaillon et le jetez le plus loin possible de vous.

A l'endroit précis où il tombe, le sol poudreux se met à fumer, l'herbe se racornit, une branche morte se brise dans un craquement.

Epuisé, hagard, à bout de souffle, vous vous laissez glisser contre un arbre, le tronc vous râpe la peau, vous basculez, la joue dans la neige vous ne sentez pas le froid.

Immobile, incapable du moindre mouvement, vous regardez toujours le médaillon qui se craquèle, vibre un instant dans l'air vif et puis soudain... explose en mille morceaux, dans un vacarme infernal qui fait s'envoler affolés un nuage noir de corbeaux et de corneilles sur des lieues aux alentours.

Aussitôt, vous ressentez un immense soulagement ; c'est comme si on levait le voile, comme si après la représentation d'une pièce atroce, horrible, les lumières se faisaient dans la salle, et que les spectateurs, autour de vous, un peu éberlués, se levaient en chuchotant, tandis que vous êtes tout étonné d'être encore en vie.

En vie ? A peine... vous ne parvenez toujours pas à bouger ; une infinie faiblesse mine votre corps blessé. L'hiver, la nuit, tout cela vous entoure depuis trop longtemps, vous cerne et vous assiège sans que vous ne puissiez plus vous souvenir du jour ou de l'été... il est sans doute trop tard... au moins vos yeux se fermeront-ils dans une paix intérieure à laquelle il y a peu vous ne pouviez pas même rêver...

Vous goûtez la brûlure naissante de la neige sur votre langue, sur votre nez, vous respirez l'air frais et pur de la forêt, vous imaginez le sol lourd et gelé en profondeur où reposent vos jambes inanimées.

Et vous fermez doucement les paupières. Vous respirez...

Le temps s'écoule mais vous restez conscient. Votre cœur obstiné refuse de cesser de battre.

Soudain vous sentez des gouttes d'eau sur votre front, sur votre joue. Vous tentez d'ouvrir les yeux, lourdement clos mais pas celés. Quelque chose d'agréable et de doux caresse votre visage et vos mains nues.

Le soleil ?

Vous repensez à Lisa, à ses fleurs, à ses rires, et soudain des myriades de souvenirs déferlent en vous, tous les bonheurs, toutes les victoires que depuis si longtemps vous aviez ensevelis sous la détresse et la peine, ils remontent du fond de vos entrailles comme un feu d'artifice, une pluie...

De lumières, de baisers, d'accolades, de joies simples, d'humanité...

Vous finissez par soulever vos paupières, un moment aveuglé. Une lumière vive illumine le ciel encore rosé. La pluie de gouttes d'eau n'en finit pas de rebondir sur votre front, sur tout votre corps à présent.

C'est la neige qui fond sur les branches au-dessus, chauffée par un soleil que chaque minute rend plus puissant.

Et sans savoir si vous parviendrez à vous lever, vous souriez... vous souriez à Sara, à Lisa, vous souriez à leurs fleurs...

Vous souriez aux soleils de leurs sourires d'enfant...

Bravo ! Vous avez trouvé la fin n°4 de MEA CULPA ! Vous pouvez recommencer l'aventure au [1](#).

32

Ce que le démon ignore, c'est que vous avez percé une partie du voile qui obscurcissait votre esprit.

Les ténèbres se matérialisant sous vos yeux ne sont qu'une émanation trompeuse de l'esprit maléfique qui se penche derrière vous.

Levant votre dague comme si vous alliez frapper de nouveau, vous captez une portion de la lumière stellaire, utilisant la lame argentée à la manière d'un miroir.

Alors vous le voyez... le monstre reptilien, à l'effroyable rictus, aux dents acérées, perché tel un serpent juste à côté de votre joue, léchant de sa langue pointue vos joues glacées... Aussitôt, sans réfléchir, vous retournez votre arme contre vous, et vous transpercez votre épaule avec un rugissement de douleur et de rage.

Surpris, le démon ne peut pas éviter le coup.

Piégé par le métal béni qui le torture et l'immobilise en même temps, il pousse un hurlement qui fait étrangement écho à votre propre cri.

Il se débat, lutte, se tortille... vous ne lâchez pas prise. Au contraire, vous remontez stoïquement la lame dans vos chairs, en une nouvelle déflagration de souffrance, de manière à découper le serpent en deux.

Le monstre agonise lentement, dans un effroyable et interminable gargouillis.

Lorsque vous arrachez enfin la dague de votre épaule, plus aucune ombre ne flotte devant vous : vous êtes grièvement blessé, sous le choc, mais vous avez vaincu !

Votre soulagement est de courte durée... en plus de la douleur physique qui déchire votre bras meurtri, vous ressentez soudain un poids insupportable sur votre poitrine.

Quelque chose vous empêche de respirer, vous serre le cou, vous oppresse atrocement.

Si vous avez le code « Miroir », rendez-vous au [31](#).

Sinon, allez au [11](#).

33

Vous tournez en rond, en proie à une angoisse de plus en plus étouffante. Trop de jours ont passé depuis l'appel au secours que vous avez reçu... Un mauvais pressentiment vous fait descendre dans la cour, cherchant à tâtons un message qui aurait glissé sur le sol, derrière la statue, que vous n'auriez pas vu... Rien.

Constamment aux aguets vous regagnez vos appartements. Vous prenez une feuille de vélin, trempez votre plume dans l'encre noire, puis commencez à écrire : « Monsieur Louis », vous raturez aussitôt, maudissant votre bêtise... « Monsieur... »

Mais quelque chose sonne faux dans votre tête ce soir. Vous perdez la notion du temps... vous avez fini d'écrire, vous roulez le parchemin, prêt à le déposer. Parvenu à votre porte, vous vous arrêtez, interdit. Qu'avez-vous donc écrit ? Impossible de vous souvenir de ce que vous avez demandé à votre client.

Bon sang ! Que vous arrive-t-il ? Pour en avoir le cœur net, vous ouvrez le message, et vous lisez.

Au fur et à mesure que vos yeux parcourent les lignes, votre visage se déforme, ravagé par une terreur sans nom.

Vous lâchez le parchemin ouvert et vous vous laissez tomber au sol, sans remarquer qu'autour de vous chaque ombre dans la pièce a pris les allures d'un monstre aux crocs ardents, sans voir le dard empoisonné glisser au-dessus de votre épaule, prêt à vous déchiqueter la gorge.

Vous vous mettez à rire, d'un rire dément, et ce rire est le dernier sursis que vous octroie la mort.

Puis on n'entend plus rien qu'un épouvantable gargouillis.

Et c'est fini.

Vous pouvez recommencer l'aventure au [1](#).

34

Vous avez la sensation que quelque chose vous échappe pour l'instant, qu'il vous faut plus d'informations. Vous hésitez avant de vous lancer dans la rédaction de votre message.

Vous envisagiez d'abord de demander à l'inconnu de développer tous les éléments que son texte ne détaillait pas... mais à la réflexion il serait plus habile de se concentrer sur un sujet précis, afin de pouvoir réellement exploiter la réponse.

Hélas, le temps est certainement compté. Choisissez bien la question à poser !

Si vous interrogez l'homme sur les mots qu'il a prononcé au réveil et qu'il a entendus dans le feu, rendez-vous au [6](#).

Si vous préférez obtenir plus d'informations sur ses insomnies, et en particulier sur les marques rouges, allez au [38](#).

Si vous souhaitez lui demander quelles choses étranges se sont produites lors de ses dernières rencontres avec Lana, rendez-vous au [44](#).

Si enfin vous désirez davantage de précisions sur les yeux apparaissant dans les flammes, allez au [16](#).

Les descriptions de la lettre vous reviennent en mémoire alors que vous rentrez prudemment dans la petite pièce chaleureuse, aux murs tapissés d'affiches et d'articles de presse, ornée de grands miroirs. Un paravent, un fauteuil, quelques tabourets, une table couverte d'accessoires de maquillage et une armoire imposante sont les seuls meubles de cette loge où flotte un parfum entêtant d'onguents et d'effluves musquées. Quelque chose ici vous évoque les traces d'un sortilège sans qu'il vous soit possible d'expliquer cette impression.

Lana se tourne vers vous, le visage fermé :

« Je vous attendais. Il m'avait dit que vous viendriez. »

Vous tressaillez, surpris par cet accueil.

« Qui ça ? »

« Le démon. Le démon aux yeux d'épines. »

Lana est debout, figée, prise entre les miroirs qui renvoient son image et votre silhouette sur le seuil.

Elle poursuit, les lèvres pincées, les bras le long du corps, parlant à voix basse comme si elle revivait un insupportable cauchemar :

« Il m'a prévenu et je ne l'ai pas écouté. Il m'a dit qu'il ne reviendrait plus, lui, mais que je vous verrais, vous, et que vous me poseriez des questions auxquelles je ne comprendrais rien... il m'a dit que vous porteriez les épines sur vous et que vous me consumeriez... »

Incapable de trouver du sens dans ses paroles, vous ne savez quoi lui demander. Elle dégage une assurance qui contraste de manière saisissante avec la confusion de ses mots.

« Lana, je suis un chasseur de démons. L'homme que vous aimez... l'homme que vous fréquentez est menacé d'un grave danger. Il est probablement hanté. Hanté par un esprit redoutable... il souffre d'obsessions morbides. Je vous en prie, parlez-moi de ce démon aux yeux d'épines... »

La jeune femme vous regarde tristement :

« Je ne peux rien vous dire, il me l'a interdit. Si je vous parle, le démon nous tuera tous ! »

Vous approchez d'elle, tentant de la rassurer :

« N'ayez pas peur, voilà des années que je traque le mal sans relâche. Je connais bien des secrets, bien des tours pour affronter les forces des ténèbres. Je ne crains pas les fantômes ni les morts vivants, ni les bêtes des ombres. Je ne crains pas le démon. »

Lana recule d'un pas, de plus en plus pâle :

« Peut-être devriez-vous ? »

Pour en avoir le cœur net, vous sortez de votre sac une poignée de sel et la projetez sur la jeune actrice d'un geste vif, en récitant :

« Démon, si tu habites le corps de cette femme, montre-toi, montre ton visage, révèle-toi ! »

Lana pousse un cri de surprise et recule en renversant un tabouret, un miroir se brise. Nulle forme hideuse ne transparaît sous ses traits harmonieux, nulle mutation bestiale ne vient déformer sa délicate silhouette.

Vous vous ruez sur elle, enserrant ses poignets pour contempler ses yeux.

Rien, pas une marque de sorcellerie. Juste un regard désemparé.

Et là, sans que vous ayez pu l'anticiper, elle se blottit contre vous et vous embrasse, déclenchant un déluge d'émotions contradictoires dans votre cœur glacé. Votre corps répond immédiatement à la sensualité de ses lèvres. Votre étreinte dure de longues secondes sans que vous puissiez réfléchir, de l'or brûlant coulant dans vos veines.

Brusquement la porte s'ouvre. Le colosse du couloir entre, l'air furieux, tonnant :

« Madame Lamare ? Est-ce que tout va bien ? »

Vous voyant ainsi l'embrasser, il hésite, ne sachant s'il doit ressortir aussitôt ou se jeter sur vous pour vous ceinturer.

C'est Lana qui, reprenant son souffle, met fin à son dilemme :

« Je vais bien, Boris, mais monsieur s'en allait. Il ne reviendra plus au théâtre, merci de t'en assurer. »

Alors que vous quittez la pièce, en proie à la plus grande confusion, vous croisez une dernière fois le regard de la jeune femme. Triste, résignée, perdue...

Vous voilà bien avancé !

Vous sortez sans attendre le deuxième acte, choqué, étrangement fatigué par ce qui vient de se produire. Le bruit du miroir qui se brise résonne dans votre tête encore et encore, inexplicablement. Vous hélez un fiacre pour rentrer chez vous sans attendre.

Notez le code « **Épines** » puis rendez-vous au [14](#).

36

Bien que la demande de l'individu ait été particulièrement claire et pressante, vous savez, par expérience, que rien ne remplace les informations glanées directement sur le sujet d'une malédiction ou d'un sortilège. Aussi vous résolvez-vous à prendre le risque !

Vous allez tenter de surprendre le mystérieux auteur de la lettre.

Vous commencez par descendre examiner le sol neigeux. Les empreintes sont multiples et trop enchevêtrées pour laisser un quelconque espoir de pister l'inconnu. Observant les alentours, vous essayez de déterminer par où celui-ci a pu se glisser à l'intérieur de la cour. Entre les arches, les petites portes des différentes maisons, le mur du jardin, il y a beaucoup d'issues à surveiller. Il est préférable de se tapir et de guetter le moment où l'homme va venir chercher ou déposer un message.

Vous repérez rapidement une cachette idéale, derrière la margelle du puits, près du jardin.

Evitant soigneusement de laisser de traces sur la pelouse enneigée vous vous postez là, chaudement couvert, après avoir laissé une réponse vite rédigée à l'attention de votre client.

En vous installant ainsi vous remarquez de curieuses marques de sang sur la pierre au bord du puits.

Vous vous penchez prudemment : dans le gouffre sombre et profond, on n'y voit goutte. Bah ! C'est sans importance... Vous vous dissimulez de votre mieux.

La nuit passe. Dans l'obscurité où coule seulement le vent glacé d'une lune languide vous attendez.

Immobile. Le froid s'imisce dans votre cœur, la rugosité de la pierre vous blesse, l'humidité de l'herbe s'infiltré sous vos vêtements, couvre votre peau d'un linceul presque brûlant.

Un oiseau chante, le jour se lève, et peu à peu la cour s'anime. Quelques habitants vont et viennent dans la lumière du matin, lentement, s'étendant comme des ombres. Dans un demi-sommeil vous percevez le mouvement des nuages, masses grises et informes dans le ciel étale, mais les détails vous échappent, comme des trous dans une tapisserie, des trous par lesquels vous tombez, tombez...

Et vous vous réveillez en sursaut, transi. Un chat miaule et crache en passant près de vous dans sa course nocturne. Il fait nuit de nouveau... et l'homme ne s'est pas manifesté.

Ajoutez ① au compte des jours.

Trempe, épuisé, ankylosé, tremblant de tous vos membres, vous vous extirpez de votre cachette et allez récupérer le parchemin qui n'a servi à rien.

Votre main s'arrête à quelques centimètres du vélin... ce n'est pas votre lettre. C'est un autre message. Vous l'ouvrez fiévreusement :

« Monsieur Louis,

Je suis très déçu de votre manque de tact et de discernement. Je vous avais averti de l'importance de mon anonymat... Il m'est impossible de vous faire confiance si vous trahissez aussitôt la seule requête que j'avais formulée.

Cependant je n'ai pas le choix. Par ailleurs vous ne m'aviez donné aucun accord formel, ce qui vous décharge en partie.

Malheureusement je me vois contraint de vous prévenir : au cas où vous cherchiez de nouveau à me surprendre je serais dans l'obligation de disparaître.

Si l'affaire que je vous ai soumise vous intéresse, alors je vous prie de respecter mes conditions.

Je vous en supplie. »

Vous pestez, furieux contre vous-même ! Vous vous êtes probablement endormi et l'homme a dû vous repérer... jamais vous n'auriez commis une telle erreur dans votre pleine jeunesse...

Que souhaitez-vous faire ?

Si malgré l'avertissement, vous prenez position sur le toit le jour suivant afin de surprendre l'inconnu, allez au [19](#).

Si vous renoncez, allez vous réchauffer en remontant chez vous au [24](#).

Il ne vous faut pas très longtemps pour trouver l'adresse du Théâtre des Deux Chênes où se produit la jeune femme. En fouillant dans vos archives vous déterrez plusieurs articles dans lesquels apparaît le nom de Lana Lamare, actrice de second rôle.

L'un des journaux en particulier lui consacre une critique assez dithyrambique. L'actrice est « féline et envoûtante, aussi sensuelle que précise dans son jeu, capable de faire rire et pleurer dans une même tirade ». Même si tous les commentaires ne s'avèrent pas aussi flatteurs, Lana semble unanimement perçue comme une jeune comédienne talentueuse, dotée d'un certain charme.

D'autres papiers, au contenu plus léger, peignent une femme mystérieuse, venue de l'étranger, à l'accent encore marqué, « tellement délicieux ».

Votre curiosité est piquée au vif lorsque l'un des articles évoque ses « relations compliquées » avec les hommes... mais la suite n'est qu'un tissu de rumeurs et de conjectures douteuses : vous perdez tout espoir d'identifier ainsi votre client.

Vous décidez de vous rendre sur place et jetez un coup d'œil à la programmation. Quelle chance : la prochaine représentation de la pièce dans laquelle joue Lana a lieu le lendemain soir ! C'est l'occasion idéale de rencontrer la jeune femme et d'en apprendre enfin un peu plus.

Tout à votre impatience, vous ne voyez pas passer la journée suivante.

Ajoutez ❶ au compte des jours.

Peu après la tombée de la nuit, vêtu de vos plus beaux habits, vous vous mêlez à la foule qui se presse aux portes du théâtre.

Non sans mal vous avez pu obtenir un billet au premier balcon : vous espérez ainsi pouvoir observer la jeune femme avant de lui parler. Et la perspective d'une soirée un peu distrayante, la première depuis longtemps, n'est pas non plus pour vous déplaire !

Le personnel est très cordial, ce qui vous met de bonne humeur. Vous vous installez dans le brouhaha traditionnel de l'avant-spectacle. Assis à votre siège, vous contemplez le magnifique plafond peint, les statues qui ornent chaque étage, les grandes tentures de velours qui captent à merveille les lueurs des mille lumières de la grande salle. Le décor est foisonnant de détails sculptés, d'ors, de rouge veiné d'un blanc éclatant. Autour de vous tout n'est que parfums capiteux, étoffes soyeuses, fourrures et bijoux, cannes marquetées et chapeaux de fantaisie. L'homme situé à votre droite doit être un notable de la ville, il porte une chevalière et un monocle. La femme potelée à votre gauche croule littéralement sous ses parures de perles et de brillants, colliers et rivière de diamants au prix sans doute exorbitant.

Soudain les lumières s'éteignent. Les trois coups retentissent. La pièce commence.

Au début, votre attention se perd un peu entre les différents personnages. Trop de figurants, trop de seconds rôles, vous redoutez surtout de ne pas bien voir la jeune femme sous le maquillage et les costumes. Peu intéressé par l'intrigue, votre esprit vagabonde un moment dans ce lieu qui vous semble vaguement familier. Puis Lana entre.

Vous la reconnaissez aussitôt : les louanges des articles étaient bien en-dessous de la vérité. Elle dégage une féminité, une autorité, une grâce qui ont tôt fait de vous troubler déraisonnablement. Sa voix chaude où subsistent de subtiles pointes d'accent ne vous laisse pas indifférent. Vous essayez d'échapper à cet ensorcellement. Vous tentez d'analyser méthodiquement ce que vous observez de la

jeune femme. La couleur de sa peau, la taille de ses mains, sa démarche, ses courbes sensuelles... Peine perdue : vous ne parvenez pas à rester de marbre.

Alors que vous vous faites cette réflexion le regard de l'actrice qui était lancée dans un long monologue glisse sur vous... avant de revenir un instant s'y attarder... Un imperceptible trouble... une hésitation dans sa diction... sans plus... mais vous avez bien vu qu'elle vous avait remarqué.

Est-ce l'insistance avec laquelle vous l'observiez ? Ou bien est-ce la nature de votre profession qui vous a ainsi dévoilé à ses yeux ? Vous l'ignorez.

Le premier acte se termine lentement, dans l'insipide face à face entre les deux prétendants de l'héroïne, une insupportable enfant gâtée dont Lana joue la sœur jumelle disparue, prostituée au cœur tendre. A l'entracte vous quittez la salle pour tenter de gagner les coulisses.

Vous frayant un passage dans les escaliers, au milieu des techniciens, des costumiers, des maquilleuses, des accessoiristes, des figurants se changeant entre deux portes, vous vous retrouvez avec une rapidité déconcertante dans le couloir menant aux loges lorsqu'un colosse patibulaire vous barre le chemin.

« Hé, là ! On ne passe pas. »

Que faites-vous ?

Si vous dites que vous avez été chargé de transmettre un message urgent venant de l'étranger à Lana, allez au [20](#).

Si vous affirmez que vous êtes un acteur nouvellement engagé et que vous devez accéder aux loges pour vous mettre en tenue avant le deuxième acte, allez au [2](#).

Si vous préférez renoncer, faites demi-tour au [46](#).

38

Vous relisez attentivement la partie du message qui concerne les pertes de mémoire. Les taches de sang... voici un élément concret. Pourvu que l'homme n'ait pas brûlé ses vêtements !

Vous connaissez un apothicaire qui serait capable de différencier aisément l'encre, le sang animal et le sang humain. Vous communiquez donc à l'inconnu son adresse en lui indiquant la marche à suivre. Par ailleurs vous l'interrogez plus avant sur les amnésies dont il souffre. Sont-elles récurrentes ? A-t-il observé des éléments déclencheurs ? Horaires, stimuli, situations... Pense-t-il être sorti de chez lui pendant ses crises ? A-t-il un moyen de se faire surveiller ou suivre, peut-il s'enfermer ?

Vous passez la fin de la nuit à rédiger une longue lettre que vous vous empressez de placer dans les mains de la statue. Une femme, sans doute insomniaque, qui prenait l'air à sa fenêtre de l'autre côté de la cour vous regarde avec curiosité. Vous lui adressez un sourire forcé. Elle rentre chez elle, tire ses rideaux : voici longtemps que les habitants du quartier sont habitués à vos excentricités mais très nombreux sont ceux qui vous craignent encore... à raison ?

Ravalant votre amertume vous regagnez votre bureau où vous vous affalez... avant de plonger dans un état de demi-sommeil pendant que la journée s'écoule lentement.

Ajoutez **1** au compte des jours.

Le soir venu, vous émergez de votre léthargie. Vous vous sentez courbaturé, presque malade. Vous décidez de descendre voir si une réponse est arrivée. Entre les mains de la statue un message vous attend, que vous lisez aussitôt à la pâle clarté lunaire :

« Monsieur Louis,

Mes amnésies sont terribles, de véritables tunnels, ininterrompus, chaque nuit. Lorsque je reviens à moi, il fait jour mais je ne suis pas dans mon lit. Je me retrouve dans des situations gênantes. C'est comme si j'ouvrais les yeux en pleine rue, comme si je me réveillais en plein milieu d'un carrefour, baigné de soleil ou sous la neige, et je ne me souviens de rien, ni de ce que je fais là, ni de comment j'y suis arrivé. Je sais des choses, sur les lieux, sur ce qui me relie à cet endroit, mais jamais rien de précis ni de définitif. Des intuitions, des impressions floues qui demeurent inutiles.

Je souffre aussi de pertes de mémoire à plus long terme, des béances dans mon passé. Enfin, j'ai l'impression parfois de ne plus m'appartenir, quelque chose d'autre est là, et je garde vaguement la conscience d'agir et en même temps de ne plus être moi... Depuis que j'ai vu mes mains tâchées de sang (je sais bien que vous envisagez d'autres hypothèses, mais inutile de me bercer d'illusions, il s'agit certainement de sang), la culpabilité me ronge, la certitude inébranlable d'avoir commis l'irréparable, alors que je ne veux de mal à personne, veuillez me croire !

Tout cela commence à la tombée du jour... je suis si seul. J'ai failli demander à Lana de rester avec moi mais... c'est très délicat... et pourtant je me dis que cela pourrait me sauver : être avec quelqu'un, quelqu'un qui veille sur moi, qui me surveille, qui me protège, qui protège le reste du monde contre moi...

Merci déjà de votre aide, qui n'a pas de prix !

PS : j'ai déposé discrètement à l'adresse que vous m'avez indiquée la chemise que je portais lorsque... cela m'est arrivé. Les autres vêtements, je les ai tous lavés frénétiquement. Mais je crois que je voulais garder celui-ci comme une preuve ou comme un avertissement et je l'avais dissimulé... A bon escient... même si je crains le pire ! »

La sincérité qui se dégage du message vous touche : vous vous surprenez à éprouver de la pitié pour cet homme dont la bonté naturelle se heurte à des forces plus sombres et plus puissantes que sa raison...

Quelqu'un qui veille sur lui ? Vous vous dites qu'il est bien dommage qu'il refuse de vous rencontrer... Vous auriez certainement pu l'aider. Vous vous jurez de le lui dire dans une de vos prochaines lettres... peut-être finirez-vous par le convaincre ?

Vous décidez de rendre visite aussitôt à l'apothicaire afin d'en avoir le cœur net.

Vous engageant dans les rues désertes perpétuellement noyées de brouillard, vous songez à votre propre dénuement. Personne ne vous protège, vous non plus, ni les autres, de votre influence... Vous aviez toujours cru que vous pouviez changer le monde... et si ce changement était davantage une malédiction qu'une chance pour vos semblables ? Encore absorbé par ces idées noires vous apercevez la devanture de l'herboristerie : vous aviez failli la rater à cause de la purée de pois.

Sans frapper à la porte, vous entrez et trouvez le jeune apothicaire plongé dans la délicate confection d'un breuvage sans doute thérapeutique. A votre vue son regard s'illumine pourtant :

« Monsieur de Salman ! C'est toujours un immense plaisir. »

Il interrompt sa préparation pour venir vous serrer très cordialement la main. Vous l'aviez tiré d'affaire un jour qu'il était menacé par des bandits, du menu fretin en comparaison de ce que vous affrontez habituellement, certes, mais il vous en est reconnaissant et invariablement prompt à vous rendre service.

Par ailleurs votre profession le fascine et l'émerveille bien plus qu'elle ne l'effraie, ce qui n'est pas si courant. Vous l'aimez bien, ce jeune homme... Son accueil chaleureux après tous ces jours à tourner en rond dans vos appartements vous bouleverse au point que les larmes vous viennent aux yeux.

Hélas les propos du jeune homme ont tôt fait de vous replonger dans la réalité sordide de votre enquête :

« J'ai bien reçu la chemise avec un mot d'explication. J'ignore qui l'a déposée. Je ne sais quelle affaire vous traitez cette fois... en tous cas, il s'agit de sang humain. Qui a coulé abondamment, on le voit à la taille exceptionnelle des taches sur le tissu. Quelqu'un s'est blessé ou a été blessé très gravement... Soyez prudent !

Il y a autre chose qui pourrait vous intéresser. Accrochée au vêtement, j'ai trouvé cette petite broche en métal. J'ignore de quoi il s'agit, elle ne semble guère avoir de valeur... mais qui sait ? »

Vous glissez le bijou dans votre poche. Notez le code « Broche ».

Vous lui demandez s'il a d'autres informations à vous communiquer mais il ne peut vous en apprendre davantage. Vous le saluez et ressortez dans le froid, tandis qu'il retourne à son travail minutieux. Vous enviez quelque peu la routine artisanale monotone et sereine dont semblent tissées les journées du jeune homme...

Tout de même ragailardi par ces quelques instants de chaleur et surtout par la découverte que vous venez de faire, vous rentrez chez vous au [24](#).

39

Tournant en rond dans votre bureau, vous le répétez à voix haute encore et encore : il n'est pas trop tard... il ne faut pas qu'il soit trop tard ! Vous devez pouvoir l'emporter.

Vous passez en revue tout ce que vous avez appris depuis le début de votre enquête : avez-vous en main des éléments suffisamment concrets pour mettre au point un plan de bataille ?

Afin de mettre toutes les chances de votre côté, vous retournez prendre conseil auprès du père Georges.

Entre les façades étroites vous marchez comme une souris prise au piège dans un labyrinthe cruel. Parviendrez-vous à en sortir ? Vous avancez le visage baissé, concentré, ignorant les morsures de l'air glacé, conscient d'avoir une chance, peut-être très ténue, mais réelle, de réussir.

L'Inquisiteur est en train de refermer la porte de la chapelle lorsque vous émergez du brouillard.

« Mon père ? »

Il sursaute, surpris, laisse tomber ses clés sur le sol.

« Mon Dieu, de Salman, vous m'avez fait une peur bleue ! »

Il se penche pour ramasser le trousseau, péniblement, se tenant le dos en grimaçant.

« Laissez-moi vous aider. »

Il secoue la tête, pâle et fatigué.

Tout Inquisiteur qu'il est, vous voyez surtout un vieil homme seul qui a veillé trop tard en cette sombre nuit d'hiver.

Le prêtre a saisi l'expression de votre regard. Il soupire puis vous répond, souriant avec amertume :

« Vous avez raison, mon ami, je me fais vieux... mais je ne renonce pas à transmettre un peu de mon expérience aux jeunes, ou à mes amis lorsqu'ils en ont besoin ! Et je suis encore capable de ramasser seul mes clés. Venez, poursuivons cette conversation chez moi. »

Vous le suivez jusqu'à ses logements attenants au temple.

Le domicile du père Georges est à l'image de son tempérament : austère, efficace mais fruste... et poussiéreux !

Vous vous installez sur une grande chaise en bois verni qui ne s'avère guère plus confortable que les bancs sommaires de la chapelle où il officie. Lui se met à déambuler dans la petite pièce comme s'il cherchait quelque chose. Tout en inspectant son armoire il vous lance :

« Alors, Chasseur de démons, comment avance votre enquête ? »

« Je ne sais pas trop » répondez-vous « j'ai réuni quelques éléments intéressants, mais j'ignore encore comment procéder. »

« Racontez-moi » vous enjoint le prêtre sans cesser de farfouiller dans ses affaires.

Vous narrez par le menu les rencontres, les échanges, tous les indices que vous avez pu obtenir, les informations récoltées çà et là. Quand vous en avez fini, il vient s'asseoir devant vous, tenant dans sa main estropiée le parchemin fripé qu'il a fini par extraire du tiroir d'une lourde commode en bois.

Sous ses sourcils broussailleux ses yeux pétillant d'intelligence vous fixent avec bienveillance.

« Très intéressant ! Mais parlez-moi de vous, Chasseur, comment vous sentez-vous ? »

Vous lui racontez vos nuits blanches, la manière étrange dont s'écoulent les journées, toujours confuses, toujours brumeuses, vous évoquez vos doutes, vos douleurs, ces échecs qui remontent à la surface et vous brûlent la gorge, votre détresse, tout ce qui rend votre solitude et votre peur difficile à supporter. Lui parler ainsi vous soulage un peu : vous vous surprenez à lui confier vos états d'âme sans aucune pudeur.

Le prêtre vous écoute attentivement, sans broncher, puis se met à parler lentement, regardant le plafond, comme s'il cherchait à remonter un chemin perdu menant dans le lointain.

« Oh, de Salman... si vous saviez comme je comprends ces interrogations qui sont les vôtres. J'ai connu le doute et le désespoir que vous ressentez aujourd'hui... Pas seulement une perte de foi, non, quelque chose de bien plus profond. Une remise en question de la nature même de ma réalité. Je n'étais encore qu'un jeune moine de l'ordre des Inquisiteurs. Nous traquions mages et sorcières dans les villages des Pics du Couchant. Nos journées étaient mornes, ennuyeuses car répétitives jusqu'à l'écœurement... Chaque fois que nous arrivions dans un hameau, sous le regard hostile des habitants qui, même les plus croyants d'entre eux, se méfiaient de notre ordre comme de la peste, nous commençons par interroger les enfants. Puis les femmes. Puis les hommes et les vieillards. Et si le maître Inquisiteur estimait qu'en dépit des nombreuses accusations arrachées par la torture il n'y avait pas de raison de s'attarder, nous passions à un autre village.

Puisque j'étais un novice je n'assistais jamais au rite de la Question. Il m'arrivait parfois de ramener les habitants chez eux, souvent je devais même les porter ou les soigner. Leurs proches me regardaient avec dégoût. Pourtant je ne ressentais ni honte ni culpabilité, car je savais que j'agissais selon le dogme ; je me consacrais à ma tâche avec abnégation, attendant impatientement que nous finissions par débusquer un sorcier. Tout le reste me paraissait si vain que c'en était devenu une obsession. C'est alors que je fus, pour la première fois de ma vie, confronté au démon. Oh, Chasseur, je m'étais longtemps imaginé cet affrontement, héroïque, tumultueux, spectaculaire comme sur les gravures où les Sept Saints affrontent les serpents maudits, les Dragons... Je me voyais, Livre en main, baisant mon chapelet, invoquant sur la Bête les foudres divines, triomphant dans la lumière... rien hélas n'est plus éloigné de ce qu'il advint... »

Le père Georges s'interrompt. Il se lève et se sert un verre d'absinthe, oubliant de vous en proposer. Vous en auriez bien bu un peu, pourtant, car le récit de votre ami vous met de plus en plus mal à l'aise.

« Nous venions d'atteindre Orkam, un village situé très haut, sous un glacier. On entendait le craquement des séracs dans la nuit. Ne parvenant pas à trouver le sommeil, je me promenais, observant le ciel, humant l'air frais. C'était l'été et la chaleur se faisait accablante pendant la journée, rendant les tâches quotidiennes encore plus ingrates. J'étais donc bien heureux de pouvoir échapper un peu à l'air confiné de la ferme que nous avions réquisitionnée, lorsque j'entendis une voix appeler mon nom. Je crus d'abord être le jouet de mes sens fatigués par le labeur, mais l'appel se fit plus insistant. Il provenait d'une petite moraine située juste au bord du glacier. M'approchant, j'aperçus une fillette à califourchon sur un gros rocher en surplomb. Elle me regardait, les cheveux défaits, en haillons, sale et sauvage. Je la saluais, intrigué, croyant que c'était elle qui avait crié mon nom, quand j'entendis à nouveau l'appel, venant de *derrière moi*. Stupéfait, je fis volte-face, mais je ne vis personne. Je sentis néanmoins, malgré mon inexpérience, une présence maléfique, quelque chose de démoniaque dans l'air tout autour... quand je me retournai vers la fillette, elle me fit signe de me taire en posant un doigt sur ses lèvres. C'est alors que je m'aperçus qu'elle était absolument terrifiée. Serrant mon Livre que j'avais heureusement dans mon sac, je ne bougeai plus. De longues, très longues minutes s'écoulèrent ainsi. Au moment où j'allais oser un mouvement, une voix se mit à me parler très distinctement... »

L'Inquisiteur s'interrompt, hésitant à poursuivre, puis après une gorgée d'alcool, il reprend :

« La voix s'adressa longuement à moi. Je ne me souviens pas de chaque mot... mais il s'agissait d'un réquisitoire atroce contre mon ordre, contre la prêtrise, contre l'humanité, et finalement contre moi-même. Plus j'écoutais ce qu'elle me disait, plus je me sentais laid, sale, inutile, vain et même détestable... Ce poison... ce poison n'a pas disparu... Il coule encore en moi, dans mes veines... A un moment, la voix s'est tue. Je n'ai jamais su pourquoi. Peut-être en avait-elle fini ? Peut-être le Démon qui murmurait ainsi avait-il compris que je ne guérirais pas de la blessure qu'il venait de m'infliger, que ce sort serait encore plus cruel que la mort ? Peut-être avait-il deviné, voulu, les événements qui allaient se produire ? »

Le père soupire, vous montrant les paumes de ses mains :

« Quoi qu'il en soit, la voix finit par se taire. La fillette avait disparu. Je rentrai auprès de mes frères, en proie à une extrême agitation. Incapable de dormir, l'esprit parcouru d'images infernales, j'allai trouver mon maître auquel je racontai toute l'histoire. Il me reconforta, m'apaisant par de sages paroles, me rappelant les mots du Livre et les racines de mon engagement. Au matin je finis par trouver le sommeil... ce furent les premiers cris qui me réveillèrent, les cris et l'odeur de chair brûlée, infâme pestilence à laquelle je ne me suis depuis jamais accoutumé... je me précipitai... sur la place du village, au cœur d'un bûcher de fortune, la fillette que j'avais aperçue la veille beuglait un hurlement inhumain,

non parce qu'il s'agissait d'une sorcière, mais tout simplement parce que ses chairs noircissaient, parce que ses os craquaient, que sa peau se liquéfiait sous la chaleur atroce du brasier. Dans la souffrance intolérable qui la faisait basculer dans la mort elle nous infligeait cet horrible glapisement inarticulé... Je tombai à terre, incapable de détacher mes yeux du bûcher... Finalement, lorsque les dernières plaintes moururent à leur tour, je compris le sens des paroles que j'avais entendues. Mes mains étaient couvertes de cendres dispersées par le vent. Mon âme, elle, était brisée... »

Un long silence accompagne les derniers mots du prêtre.

« C'était moi qui l'avais tuée, vous comprenez ? »

Il vous regarde. Dans ses yeux brille une lueur démente :

« Je l'ai tuée... Elle n'était nullement possédée. Quand j'ai parlé à mon maître, je croyais... mais c'est... c'est à moi que s'était adressé le démon... »

Incapable d'en dire plus il reste prostré.

« Ce démon vous a trompé, vous n'êtes ni le premier, ni le dernier. Georges... » commencez-vous.

Il vous coupe aussitôt, dardant sur vous des yeux clairs, vierges à présent de toute folie :

« De Salman, je ne veux pas de votre pitié. Ce qui m'a sauvé, c'est d'avoir assumé mon crime. J'ai tranché moi-même mes doigts ce jour-là, vous savez... dérisoire pénitence... mes maîtres m'ont puni aussi pour cela... J'ai vécu avec cette erreur, cela ne m'a pas empêché de servir mes semblables et mon ordre du mieux que j'ai pu... bien sûr je paierai tout cela, un jour ou l'autre, et je n'ai jamais pu prétendre au bonheur... mais si je vous raconte mon histoire c'est parce que je vous sens menacé. Lorsque vous me décrivez votre trouble, cela me rappelle irrésistiblement ma propre confusion. Alors je vous dis ceci, Chasseur de démons, prenez garde ! Vous êtes peut-être la cible de ce démon. La personne qu'il cherche réellement à atteindre à travers votre client... c'est peut-être vous ! »

Vous ne répondez rien, méditant ces paroles. Un long silence s'installe qu'aucun de vous deux n'ose rompre. Enfin le prêtre reprend :

« Mais vous êtes un excellent Chasseur et puis vous n'êtes pas aussi seul que je l'étais. Regardez, j'ai réfléchi à votre affaire. »

Ecartant les verres, il déplie une sorte de carte sur la table :

« Vous devez l'affronter ici. »

Il montre un point sur le parchemin que vous mettez quelques instants à déchiffrer. Il s'agit d'un vieux plan de la ville et de ses alentours.

« La forêt ? Pourquoi là-bas ? »

« Nous sommes face à une possession : nous devons être sûr que le démon sera loin de sa victime actuelle. Comme vous n'avez pu découvrir l'identité de votre client, en ville il ne peut y avoir aucune garantie de l'en éloigner suffisamment. Dans la forêt, en revanche... »

Cela se tient. Le père Georges ajoute :

« Par ailleurs, quelque chose me dit que l'entité que vous pourchassez affectionne la nature sauvage, qu'elle est attirée par le feu, la glace et le froid. Après tout, elle se manifeste à votre client au milieu des flammes. Et c'est à proximité d'un glacier que j'ai sans doute été confronté à l'un de ses semblables. »

Vous acquiescez.

« Et comment le faire sortir ? »

« Cela, mon ami, je vous fais confiance pour le découvrir... »

Vous secouez la tête... pas si facile !

La soirée se poursuit tranquillement, vous parlez d'autres sujets plus légers, les caravanes qui contournent les montagnes rendues impraticables par la rigueur exceptionnelle de l'hiver, les rations de pain et d'alcool, les rumeurs de guerre dans les Monts de Nievelle, les couleurs sublimes des représentations des Sept Saints par le moine peintre Angelo.

A l'approche du matin, vous prenez congé du prêtre pour rentrer à votre domicile.

Les images de son récit se télescopent dans votre esprit, dessinant une étrange analogie dont vous ne parvenez pas à démêler totalement les fils.

Revenu chez vous, vous réfléchissez, convaincu de tenir le bon plan : attirer le démon à l'extérieur de la ville pour l'affaiblir, loin de la personne qu'il hante. Vous posez machinalement les yeux sur le long poignard en argent accroché à votre mur. Vous savez comment vaincre une créature de son espèce. Diminué, le démon ne devrait pas survivre à un coup savamment porté avec votre lame rituelle.

Vous reprenez peu à peu confiance et vous autorisez un léger repos. Avez-vous dormi ? Vous l'ignorez et n'émergez que très longtemps après, une journée de plus s'étant écoulée. Vous vous sentez terriblement las.

On frappe à votre porte. Depuis combien de temps ?

Vous vous levez péniblement pour aller ouvrir : une femme dans la force de l'âge, vêtue d'un lourd manteau tout humide de neige fondue se tient sur le seuil et vous regarde intensément.

« Madame ? » lancez-vous, curieux de savoir qui peut bien requérir vos services. Vous n'avez toutefois guère le cœur à vous lancer dans une nouvelle affaire compte tenu des difficultés que vous rencontrez déjà avec celle de votre mystérieux client.

La femme rabat sa capuche avant de répliquer, d'une voix étrangement rauque :

« Monsieur de Salman ? »

Vous acquiescez, impatient.

« La personne qui m'emploie souhaite vous parler, de toute urgence. »

En réponse à votre air interrogateur, elle ajoute :

« C'est en rapport avec l'enquête que vous menez actuellement, je ne peux pas en dire plus. »

Vous hésitez... La fatigue vous rend vulnérable, peu observateur... il peut s'agir d'un piège tendu par le démon, d'une manière ou d'une autre... Néanmoins, en refusant, il se peut que vous passiez à côté d'une information cruciale pour la poursuite de vos investigations...

Si vous suivez votre visiteuse dans la rue, allez au [7](#).

Si vous déclinez prudemment l'invitation, votre interlocutrice déçue vous laisse seul chez vous au [13](#).

40

La Comtesse ouvre les nombreuses serrures de sa vitrine puis dépose délicatement le coffret sur la table ronde située au centre de la pièce. L'homme en armes que vous avez croisé plus tôt se tient dans l'embrasure de la porte : nul doute qu'il ne vous a pas lâché d'une semelle depuis tout à l'heure.

Bizarrement sa présence a sur vous un effet apaisant. Vous essayez de surmonter votre nervosité et observez le contenu que la Comtesse répand sur le disque de marbre.

Si vous n'avez pas le code « Iris » vous ne parvenez pas à focaliser votre attention sur les objets étalés devant vous. Secouant la tête vous remerciez la Comtesse et ne tardez pas à prendre congé pour rentrer chez vous au [14](#).

Si en revanche vous avez le code « Iris », certains objets vous semblent familiers.

Pris d'une inspiration subite vous demandez à la Comtesse s'il vous est possible d'en emporter un.

Elle hésite, manifestement troublée par votre comportement ce soir.

Elle finit par accepter :

« Hum... oui, peut-être cela pourrait-il vous aider ? Monsieur de Salman, choisissez un bijou et gardez-le en gage de notre amitié. Je n'en ai point l'usage et ne les expose guère après tout... »

Lequel garderez-vous ?

- Un rubis rouge sang qui semble palpiter dans l'ombre et vous évoque ainsi le meurtre qui a mené à cette histoire ?
- Un médaillon gravé, au bout d'une lourde chaîne, qui vous attire aussi, mais sans que vous puissiez comprendre pourquoi ?
- Le bijou qui ressemble le plus à la broche que l'apothicaire vous a remise : une petite flèche en métal de couleur cuivre, avec une attache ?

Choisissez-en un.

La Comtesse vous raccompagne, pleine d'attentions. Vous sentez son inquiétude, sa sollicitude... cela vous met très mal à l'aise. Vous prenez congé et entreprenez de rentrer chez vous.

Si vous avez pris le rubis ou la broche, allez au [14](#).

Si vous avez choisi le médaillon, rendez-vous au [4](#).

41

Vous vous ruez dans le couloir mais quelque chose vous arrête brusquement dans votre élan.

Le videur vous attrape et vous soulève aussi facilement qu'un fétu de paille, son énorme paluche tenaillant votre épaule, avant de vous ramener par la peau du cou dans le hall du théâtre.

Sans ménagement il vous jette sur le sol dallé, grondant :

« T'as de la chance que je n'ai pas qu'ça à m'occuper. Ne t'approche pas de Lana ! Et que je n'te vois plus dans le coin ou tu auras affaire à moi ! »

Puis il s'en va sans un regard en arrière.

Vous vous relevez penaud et vous vous époussetez pour tenter de garder un semblant de contenance devant les quelques spectateurs qui prenaient le frais dans le hall.

Blessé dans votre amour-propre, et quelque peu refroidi, vous décidez de renoncer pour le moment à cette piste, le cœur étrangement lourd.

Si vous rentrez directement chez vous, allez au [17](#).

Si vous avez le code « Broche », vous pouvez aussi choisir de vous rendre chez un bijoutier au [48](#).

42

D'une voix tremblante que vous auriez voulu plus forte, vous lancez, insolent :

« Je n'ai pas peur de toi. J'ai consacré ma vie à éliminer ceux de ton espèce, et je n'échouerai pas. »

« Pauvre mortel, tu ne sais pas ce que tu dis. Je dois reconnaître que ta résistance est admirable, depuis le début, mais ce n'en sera que d'autant plus délicieux pour Moi de la briser... »

Galvanisé, vous répliquez sur un ton de défi : « Tu n'y parviendras pas. Je te détruirai ! »

« Ridicule créature, et comment comptes-tu t'y prendre ? Même si tu étais un Seigneur Paladin capable de me pourfendre ici et maintenant, rien n'y ferait, Je suis Immortel, je n'appartiens qu'aux Mondes Immatériels. »

La méchanceté triomphale de son rire annihile votre volonté. Dans le silence qui s'ensuit vous commencez à étouffer... vous sentez sans pouvoir réagir une inextinguible panique monter dans votre gorge jusqu'à vous submerger... Soudain le démon se matérialise devant vous, Ombre qui enfle, silhouette déjà deux fois plus haute que vous, aux yeux jaunes cauchemardesques et aux longs membres griffus qui viennent frôler votre joue, au péril de votre raison.

Si vous avez le code « Miroir », rendez-vous au [23](#).

Sinon, si vous avez le code « Trophée » ou le code « Ultramarin » allez au [32](#).

Sinon, si vous avez le code « Épines », rendez-vous au [50](#).

Sinon, allez au [30](#).

43

Pris d'une soudaine inspiration vous récitez les paroles que vous avez lues dans le message :

« Alors j'ai entendu une voix. Elle clamait... que je n'existais pas, que je n'étais qu'une illusion, une défense dérisoire, et que mon temps était compté. »

Sœur Blanche pointe sur vous un doigt tremblant :

« Chasseur de démons, lorsque vous ferez face aux Épines, lorsque sonnera l'heure de laisser parler les armes et la lumière, retournez-vous. Le Fléau est un singe perché sur votre épaule. En un éclair, peut-être, au cœur de votre lame, pourrez-vous l'apercevoir ? »

Elle se penche à nouveau sur la tombe et vous ignore à présent totalement. Vous la laissez prier et sortez discrètement.

Notez le Code « **Singe** ».

Vous pouvez maintenant rentrer chez vous au [17](#).

Si vous avez le code « **Broche** », vous avez encore le temps, si vous le souhaitez, de vous rendre chez un bijoutier situé juste à côté du cimetière, au [48](#).

44

La seule présence humaine mentionnée par le mystérieux inconnu est la jeune femme du nom de Lana. Cette relation vous intrigue. Tout semble indiquer que l'individu qui vous écrit est plutôt solitaire...

Quel rôle joue donc Lana ? Est-elle directement la cause de ce qui accable le pauvre homme ? Ou bien n'en est-elle qu'une victime, elle aussi ?

Bien décidé à en savoir plus vous rédigez une lettre où, tout en évitant de blesser la susceptibilité de votre interlocuteur, vous essayez subtilement d'en apprendre davantage sur la demoiselle et sur la nature de leur relation.

La nuit s'écoule lentement, tandis que vous méditez sur votre solitude. De par les risques extrêmes de votre profession, nulle vie amoureuse ne vous est autorisée. Les moines et les prêtres font vœu de chasteté, mais un Chasseur de démons ne peut même se permettre le moindre attachement sentimental sous peine de prêter le flanc aux manipulations du démon. Tout cela pour si peu d'accomplissements, pour tant d'échecs. Vous soupirez...

Juste avant l'aube, vous descendez déposer le parchemin entre les mains de la statue. Votre cœur bat la chamade.

Vous remontez prestement pour vous laisser tomber sur votre lit où vous vous abîmez dans une rêverie qui n'a plus rien de cohérent.

Ajoutez **1** au compte des jours.

A la nuit tombée, vous reprenez vos esprits, assis dans votre chambre. Lorsque vous redescendez dans la cour, la réponse est déjà arrivée : vous la lisez fébrilement au pied de l'escalier.

« Monsieur Louis,

Je vous suis tellement reconnaissant de votre sollicitude...

Il m'est très difficile de parler de Lana... Je suis très attaché à elle... c'est un ange de bonté, une femme de caractère aussi... je l'ai rencontrée il y a peu de temps finalement, mais nous sommes devenus très proches.

Trop proches... Je crains de la mettre en péril. Suis-je moi-même un danger pour celles et ceux que j'approche ? Suis-je un criminel qui s'ignore ? Ou bien y a-t-il quelque chose de menaçant autour de moi qui corrompt jusqu'à la pureté ?

Cet après-midi, lorsque nous nous sommes vus, je lui ai demandé de ne pas chercher à me recontacter. Elle ne sait pas précisément où j'habite. C'est une actrice étrangère qui est arrivée depuis peu en ville, et nous avons été très discrets. Mais elle est intelligente, elle finira par me trouver. Pourtant il ne faut plus qu'on se voie...

Aujourd'hui, suite à votre message, j'ai tenté de lui parler de... de ce qui m'arrive. J'ai essayé de la convaincre de se protéger de moi... Elle s'est mise à vociférer... je ne me souviens pas très bien... Tout est devenu flou... comme si une ombre envahissait la pièce... et sa peau, soudain sa peau s'est couverte d'écailles. Elle bougeait à la manière d'un reptile ; puis elle a émis un sifflement strident, inhumain... Alors j'ai pris peur... j'ai rassemblé tout mon courage pour balbutier « adieu », et puis je suis sorti.

Cela faisait déjà plusieurs fois, lorsque nous nous embrassions, que je ressentais une grande faiblesse, comme si elle me vidait de mon énergie. Après quelques instants je me retrouvais exsangue, la tête vide, le souffle court. Elle ne semblait rien remarquer, me souriait, plaisantait... Et moi je croyais voir ses pupilles s'étrécir jusqu'à devenir ovales comme celles d'un serpent... Ses yeux verts briller d'un éclat mauvais... C'était toujours très fugace : au bout d'un instant, tout redevenait normal.

Est-ce que je deviens fou ? Ou bien est-ce que quelque chose lui est arrivé ?

Je comprends que vous puissiez ne pas me croire, mais je vous jure encore une fois Monsieur Louis : je vous relate les événements exactement tels que je les ai vécus...

Qui est-elle réellement ?

Je crois que je l'aime... mais tant que je ne suis pas libéré de cette folie qui me hante, je ne peux plus la revoir...

Aidez-moi... »

Notez le Code « **Serpent** ».

Tout en repliant le parchemin, vous réfléchissez : ces descriptions vous évoquent les hommes-lézards que vous combattiez autrefois, dans le désert... mais ce n'étaient pas des changeurs de forme... et encore moins des fantômes ou des démons...

Très étrange...

Rendez-vous au [24](#).

45

Votre interlocutrice reprend d'une voix éraillée :

« Ecoutez bien ce conseil : lorsque vous irez défier le démon, avant de quitter la ville, passez d'abord à cette adresse, à la tombée du jour. » (Elle vous tend un morceau de papier plié)

« Pourquoi ? »

Ignorant votre question, la femme poursuit :

« Il est maintenant temps pour vous de rentrer. Soyez très prudent, votre vie ne tient qu'à un fil. »

Elle hésite, puis :

« Bonne chance ! »

Vous percevez un mouvement fugace du rideau de velours où viennent s'accrocher quelques flocons, éphémères petites étoiles blanches, déjà fondues dans le silence.

Notez le code « **Jade** ».

Vous tenez l'adresse et déjà la femme vous tourne le dos, s'apprêtant à faire le tour de la calèche pour y monter par l'autre côté.

Voulez-vous prendre le risque de vous approcher de la fenêtre encore entrouverte, cédant à une impulsion quelque peu irrationnelle, au [9](#) ?

Ou bien préférez-vous remonter chez vous après un dernier coup d'œil en arrière, au [13](#) ?

46

Quelque peu déçu, vous renoncez à assister au deuxième acte et quittez la salle où la pièce va reprendre. Peut-être aurez-vous plus de chance plus tard ?

Alors que vous alliez sortir du théâtre un tout jeune garçon vous rattrape et vous interpelle :

« Monsieur ! »

Vous vous retournez, surpris.

« J'ai un message pour vous ; c'est de la part de mademoiselle Lamare. »

Il glisse un papier dans votre main avant d'ajouter :

« Elle a dit : aucune réponse. »

Vous le voyez s'éloigner sans un regard en arrière dans la foule qui regagne peu à peu la grande salle. Le papier est plié en quatre. Une odeur entêtante s'en dégage qui vous étourdit un instant. Vous secouez la tête et lisez le texte écrit d'une main pressée en quelques lignes nerveuses :

« Je ne peux, hélas, pas vous aider. La solution se trouve hors de portée de ma volonté et pire encore, de mon entendement... Je vous souhaite bonne chance... Pour la préservation de ma santé mentale et de ma vie, ne remettez plus jamais les pieds dans ce théâtre, quoi qu'il advienne, merci...

Signé : Lana

PS : je suis désolée... »

Déconcertant... La jeune femme se comporte comme si elle n'était qu'une autre victime de la malédiction dont souffre votre client. Elle refuse de vous voir... ce qui pose problème car vous auriez vraiment aimé la rencontrer et découvrir ce qu'elle pouvait vous apprendre sur lui.

Tant pis ! Vous décidez de renoncer à cette piste pour l'instant : vous pouvez rentrer chez vous au [17](#), le cœur étrangement lourd.

Si vous avez le code [« Broche »](#), vous pouvez aussi choisir de vous rendre chez un bijoutier au [48](#).

« Ne meurs pas. »

Vous vous souvenez de la fiole et de l'étrange recommandation.

Dans un effort surhumain vous plongez une main tremblante dans votre poche.

La fiole pèse une tonne entre vos doigts gourds. Vous la portez à votre bouche, mais vous ne pouvez pas la boire car le goulot en est scellé et vous n'avez plus la force de l'ouvrir.

Cette ultime ironie vous arrache un petit rire qui vous fait cracher un gros caillot de sang.

Mais, alors que vous alliez fermer définitivement vos paupières fatiguées, le visage de Lana surgit devant vous, sa main vous maintenant fermement le cou, vous l'entendez fredonner puis scander vivement une succession d'injonctions : un sortilège ?

Une douce chaleur envahit votre corps, luttant avec le froid mortel qui vous avait saisi. Lana verse le contenu de la fiole dans votre gosier. Votre cœur bondit dans votre poitrine, un éclair déchire votre cerveau.

Vous hoquetez tandis qu'une douleur atroce vous traverse de part en part. Vous avez l'impression qu'on vous arrache à vous-même, des millions de piqûres dardent votre peau.

Et tout d'un coup c'est comme si vous reculiez...

Les mots de Lana prononcés à l'envers... la potion qui retourne dans votre poche... un morceau de bois qui sort de votre corps...

Puis tout se fige, parfaitement immobile, dans une clarté bleutée aussi belle que crépusculaire où se dessine, comme la veine d'or dans un rocher, la silhouette de Lana terrassant le démon, lancée en avant, tandis que partout des éclats déchirent silencieusement l'air, et qu'à moins d'un mètre de vous, une branche noire flotte en lévitation, vrombissante, mortelle, avançant lentement, lentement, puis de plus en plus vite, vers votre ventre, et enfin vous émergez de votre torpeur et vous vous jetez sur le côté.

Tout s'accélère, le morceau de bois passe en sifflant sur votre flanc, vous égratignant les chairs, pendant que vous tombez lourdement au sol. Vous êtes sain et sauf !

Lana se tourne vers vous, surprise, esquisse un pas dans votre direction mais le puissant retour de son sortilège l'arrache du sol comme une brindille. Aspirée dans la faille temporelle qu'elle a elle-même créée, écartelée par les éclats d'une tornade de glace et de lumière, elle pousse un bref et unique cri avant de se fissurer littéralement et de disparaître, dans un claquement qui déchire les airs et vous projette dix mètres plus loin, le souffle coupé.

Vous n'en revenez pas : elle s'est sacrifiée pour vous sauver !

Pourtant vous n'êtes pas certain de pouvoir survivre ne serait-ce que quelques instants de plus. Une ombre pèse sur votre cœur... Vous commencez à manquer d'air, comme pris dans un effroyable étouffement.

Vous tentez de vous lever péniblement, et portez la main à votre cou, suffoquant...

Si vous avez le code « **Miroir** », rendez-vous au [31](#).

Sinon, allez au [11](#).

48

Vous repensez à la broche qui se trouvait accrochée à la chemise de votre client.

Un bijoutier de votre connaissance habite justement non loin de là. Comme il travaille tard le soir vous décidez de lui rendre visite. Vous l'appellez plusieurs fois. Après une longue attente, vous entendez jurer à l'étage. Bientôt une figure indiscernable dans l'obscurité de la rue se dessine par l'ouverture de la porte blindée. Vous reconnaissant, l'artisan vous adresse un vague salut avant de vous ouvrir, l'air courroucé. Cliquetis de nombreux verrous, silence, encore des cliquetis puis un affreux grincement. La lumière vous aveugle presque.

« Maître de Salman, que me vaut le désagréable plaisir de votre visite à cette heure tardive ? »

« Pardon de vous déranger Jonas, mais j'ai besoin de votre aide. »

Le vieil homme se frotte le visage d'un air bougon puis vous fait signe de rentrer, non sans quelques regards inquiets vers les ombres de la rue.

L'atelier où vous pénétrez est un véritable capharnaüm où s'entassent livres de comptes, ouvrages savants, outils de précision et coffrets raffinés. Après avoir méticuleusement verrouillé sa porte, Jonas, ses lunettes grossissantes encore à son front, va s'asseoir à sa table de travail, vous invitant à l'imiter. Tandis que vous vous installez, il vous dévisage, grattant sa barbe naissante d'un geste nerveux.

« Alors ? »

Vous exhibez le bijou, guettant sa réaction.

« Hum ! Etrange confection... » Il soupèse l'objet, l'examinant à la lumière. « Du cuivre, mais pas seulement... travail soigné mais sans finesse... » Il relève ses lunettes, l'air dubitatif :

« Je ne sais pas ce que c'est. Cela ressemble bigrement aux pièces que vous m'aviez confiées la dernière fois... Mon avis est le même : sans doute une fabrication de culture primitive, quoique de facture assez récente... peut-être les déserts du sud, ou les îles ? Cela me rappelle autre chose... mais je n'arrive pas à mettre le doigt dessus... »

Il vous rend la broche en secouant la tête.

Si vous avez le code « **Totem** », rendez-vous au [26](#).

Sinon, allez au [17](#).

49

« Le démon ne pourra pas résister à la tentation de s'attaquer à un Chasseur tel que moi... »

Vous percevez un tapotement discret à la vitre du fiacre. Votre interlocutrice se penche à l'intérieur un long moment. Enfin, elle se retourne gravement vers vous :

« Vous risquez bien plus qu'une défaite, Monsieur de Salman, c'est votre vie, c'est même votre âme qui est en jeu. »

Vous frissonnez.

Si vous avez le code « **Serpent** », rendez-vous immédiatement au [45](#).

Sinon, la femme reprend d'une voix éraillée :

« Ecoutez-moi attentivement : méfiez-vous de tout le monde, et surtout de vous-même ! »

Sur ces paroles énigmatiques, elle se retourne et entreprend de contourner la calèche.

Voulez-vous prendre le risque pendant qu'elle a le dos tourné de vous approcher de la fenêtre encore entrouverte et de regarder à l'intérieur, au [9](#) ?

Sinon vous remontez chez vous après un dernier coup d'œil en arrière au [13](#).

50

« Sois maudit ! »

Une voix vibrante de colère déchire le silence.

Debout dans la neige, dans sa longue robe bleue, ses cheveux noirs en bataille, les mains tremblantes, serrant un petit poignard d'argent, Lana est entré dans le cercle des arbres où vous tenait le démon.

« Tu m'as enlevé l'homme que j'aimais, tu as ruiné son esprit, son âme... »

A la clarté des étoiles, la jeune femme avance lentement, comme une comète, laissant derrière elle la trace légère de ses pas dans la neige, emportant dans sa chevelure le givre de l'air glacé, brandissant son arme dérisoire face au vide béant de l'ombre démoniaque.

Vous la regardez, fasciné, oubliant la peur qui vous paralysait un instant plus tôt.

Ses yeux furieux lancent mille éclairs de colère, la peau de son visage sans fard ondoie d'une chaleur subtile qui semble conjurer la menace létale de l'hiver, les boucles rebelles de ses longs cheveux noirs ondulent derrière elle, ses mains toujours levées, geste pur, lumineux de vive insoumission.

Le démon se détourne de vous pour faire face à cet improbable adversaire, ombre parmi les ombres, monstre difforme et démesuré.

Lana paraît si petite devant ce goliath qui dresse déjà vers elle ses membres griffus, qui la vise déjà de son dard de scorpion, qui concentre toute sa malice et toute sa malfaisance sur sa nouvelle proie.

A quelques mètres de vous la scène qui se dessine sur la toile blanche et noire de la forêt de mélèzes est d'une beauté à couper le souffle. Face au démon, bête immonde, gonflée de pourriture et de poison, Lana, fine et légère comme un arc de cristal, semble capter toute la lumière des étoiles.

Comme si tout l'univers conspirait à l'instant pour que la minuscule lame argentée de l'actrice touche, au mépris des probabilités et des lois, le cœur caché du monstre maléfique, talon d'Achille dissimulé tout au fond d'un labyrinthe de voiles et d'écaillés, pour qu'un morceau du poignard se brise sous le choc et mortel, poursuive sa route encore plus loin, jusqu'à la source invisible du pouvoir et de l'existence même du démon.

Sous vos yeux, la créature sans un cri se délite soudain dans l'air à une vitesse vertigineuse, sifflant, fumant, éclatant finalement en mille éclats ténébreux qui ravagent la forêt tout autour de vous.

Là encore, miraculeusement épargnée, Lana se tient debout, lâchant sa dague brisée, hagarde, semblant prendre soudainement conscience de ce qu'elle vient d'accomplir. Puis elle se tourne vers vous.

Vous tentez de lui sourire, mais vos lèvres ne forment qu'un rictus où vient perler le sang. Incrédule, vous baissez les yeux.

Une branche épaisse projetée par le souffle de l'explosion s'est plantée dans votre ventre, vous transperçant de part en part.

Lana se précipite dans un sanglot.

Des papillons dansent déjà devant vos yeux.

La jeune femme est sur vous, glissant dans la neige à vos côtés. Vous sentez à peine ses mains sur votre joue. Vous entendez à peine ses mots :

« Ne meurs pas. »

Vous êtes désolé.

Vous êtes tellement désolé. Quelque chose ne s'est pas passé comme prévu... quelque chose vous a échappé. Vous êtes profondément désolé, sans réellement comprendre pourquoi.

Dans la forêt silencieuse, Lana s'effondre dans un cri, couvrant votre corps inanimé de baisers et de larmes, de ses longs cheveux noirs, des sanglots déchirants d'un insoutenable désespoir.

Vous avez trouvé la [fin n°3](#) de MEA CULPA ! Vous pouvez recommencer l'aventure au [1](#).



Merci à Anne pour sa relecture minutieuse, et surtout pour son indéfectible soutien !

Merci au forum « rendez-vous au 1 » qui se révèle une mine d'idées et d'informations précieuses, et en particulier à Linflas pour son tutoriel fort bien réalisé sur hyperAVH !

Les illustrations sont des peintures de Caspar David Friedrich (1774-1840) : le chasseur dans la forêt, soirée, et cimetière d'un cloître sous la neige.