

SOUFREROLE, LA MAISON AUX SPECTRES

(v 1'1)

par Kraken

Un grand merci à Linflas pour les hyperliens !

« Voila, c'est ici. La voiture n'ira pas plus loin. » vous dit Xavier en coupant le contact de l'élégante berline prêtée par ses parents pour les vacances d'été. « La maison de la Soufrerole. J'ignore l'origine de ce nom. J'imagine qu'il prend ses racines dans une légende locale. Ce n'est pas ce qui manque par ici. »

Vous contemplez avec une stupéfaction non dissimulée le vaste et vieil édifice accroché au sommet de la petite colline qui domine la vallée. Entourée de hauts murs, la construction vous évoque une sorte d'immense lézard qui sommeillerait sur la couronne rocheuse surplombant les forêts de chênes et de châtaigniers.

Julien laisse échapper un sifflement.

« C'est un véritable château ! » s'exclame Alice, rejoignant vos pensées.

« Un monastère, » rectifie Xavier. « Mon grand-oncle l'a acheté après la guerre, et il y a vécu jusqu'à sa mort. Plus personne n'y habite depuis, car il n'avait pas de descendants. Mes parents espèrent le vendre, mais aucun acheteur sérieux ne s'est manifesté à ce jour. L'endroit est probablement trop isolé. »

Imité par vos compagnons, vous sortez de la voiture, plutôt satisfait de pouvoir enfin vous dégourdir les jambes. Devant vous, à l'extrémité d'un sentier long et tortueux, mal entretenu, un large et austère portail de bois sombre percé dans la muraille interdit l'accès à la propriété. Xavier sort de sa poche une longue clé de fer noir et s'engage sur le chemin de terre et de caillasse, bordé d'herbes folles. Alice, Julien et vous-même lui emboîtez de pas.

À la dérobée, vous regardez Alice, votre amie d'enfance. Ses cheveux roux coupés courts, son corps gracile, ses yeux d'elfes au vert lumineux... Jamais vous ne l'avez trouvée aussi belle. Vous avez toujours pensé que son destin et le vôtre étaient liés – mais cela, c'était avant qu'elle ne vous présente Julien, son copain depuis bientôt deux ans. Votre regard se reporte sur lui. En toute objectivité, vous ne pouvez pas leur en vouloir, ni à l'un, ni à l'autre. Julien est beau, drôle, sportif – et riche par-dessus le marché, ce qui ne gâte rien. Pire encore, il a toujours fait preuve à votre égard d'une extrême gentillesse. Est-ce là l'expression de sa nature profonde, ou faut-il y voir en sous-main l'intervention d'Alice ? Peut-être se sent-il coupable de vous avoir enlevé votre amie ? Quoi

qu'il en soit, difficile de haïr quelqu'un dans ces conditions. Et vous devez admettre qu'ils forment un couple particulièrement bien assorti.

Vous voilà à présent devant le grand portail. Son antiquité vous impressionne : si la plupart des planches cloutées semblent encore assez solide pour supporter l'assaut d'un bélier, le bois est si vieux qu'il se fend et s'effrite par endroits. Sur la voûte de pierre, au-dessus de vos têtes, une date à demi effacée est inscrite en chiffres romains.

« 1570... C'est la date de construction du bâtiment ? » demande Alice.

« Celle de la muraille, en tout cas. C'était l'époque des guerres de religions. Mais je crois que le monastère est bien plus ancien que cela. »

« Incroyable... Quelle chance vous avez de posséder une telle maison ! »

Xavier hausse les épaules.

« Tu sais, depuis la mort de mon grand-oncle, il y a presque un an, je crois que personne n'est venu ici – à part peut-être un expert chargé de l'estimation du bien, et aussi la vieille Marthe, du village, qui s'occupe de l'entretien courant. Mes parents ne s'intéressent pas à l'Histoire – ni à tout ce qui est Culture, d'une façon générale. C'est sûrement pour ça qu'ils réussissent si bien dans les affaires. »

Julien acquiesce d'un air compréhensif, et l'interroge à son tour : « Tu sembles pourtant bien connaître les lieux ? »

« Je ne suis venu qu'une seule et unique fois, en septembre dernier, pour l'enterrement. Mais je me suis un peu renseigné auprès de ma grand-mère. Elle est très vieille et perd un peu la mémoire, mais elle se souvient encore parfaitement de tout ce qui a trait à mon grand-oncle, Éligio. Ils ne se sont jamais beaucoup aimés. Et elle ne voulait pas que je vienne ici, je n'ai pas très bien compris pourquoi. »

« Arrête d'essayer de nous faire peur, ça ne marche pas ! »

« Oui Xav', laisse tomber, c'est perdu d'avance, » renchérit Alice. « Waouh ! Je sens que nous allons passer de super vacances. Alors, tu vas nous le montrer, ce fameux monastère ? Qui sait, je vais peut-être me découvrir l'âme d'une nonne ? »

Julien éclate de rire. Vous sentez le rouge vous monter aux joues.

« Je vous aurai prévenu, » répond Xavier avec un demi sourire, tout en faisant jouer sa clé dans la serrure du portail.

La clenche se rabat en arrière avec un claquement sourd, et le battant de gauche s'entrouvre en grinçant.

« Si madame et messieurs veulent bien se donner la peine... »

Rendez-vous au [1](#).

À pas mesurés, vos compagnons et vous-même franchissez l'enceinte. Vous vous sentez un peu intimidé, et sans savoir pourquoi vous repensez à l'autre Alice – celle du livre – lors de sa traversée du miroir et de son arrivée au Pays des Merveilles.

Devant vous s'étend un surprenant champ de verdure, vestige d'un domaine qui avait dû jadis être très ordonné, mais dans lequel la nature a depuis longtemps repris ses droits. Les hautes herbes et les buissons de ronces ont conquis l'essentiel des espaces dégagés, et un petit bosquet de saules est né près d'un étang couvert de lentilles d'eau et de nénuphars. Ici et là, pourtant, certains éléments conservent encore la mémoire de ce qu'ils étaient autrefois : cette série de hauts cyprès paraît trop régulière pour être naturelle, et ce vague alignement de buis délimitait probablement une allée, il y a soixante ans de cela. De l'ensemble émane une puissante impression de mélancolie – et aussi d'irréel, donnant à l'endroit un air de jardin de fées.

En comparaison, la maison ne présente à vos yeux rien de bien remarquable – en dehors de sa taille imposante, et de son évidente ancienneté. Séparée en deux corps distincts, à angle droit l'un de l'autre, le plus grand d'entre eux semble depuis longtemps laissé à l'abandon ; à ce que vous pouvez en voir, il lui manque même une partie du toit. Sur l'autre aile s'affichent un certain nombre d'aménagements plus ou moins heureux : les façades de pierres ont été recouvertes d'un enduit blanchâtre, les fenêtres du rez-de-chaussée agrandies, et des encorbellements et chevrons sculptés ornent à présent le haut des murs. "Autant mettre du fond de teint sur un crâne en espérant lui rendre les couleurs de la vie," songez-vous – et un instant après, vous vous demandez comment une pensée aussi morbide a pu vous venir à l'esprit.

Xavier vous fournit quelques explications : « Lorsque Éligio est devenu propriétaire, peu avant son mariage, il a fait aménager un jardin à la française, en remplacement des cultures des moines. Les travaux réalisés sur la maison datent de la même époque. Mais au décès de sa femme – c'était, je crois, en 1952 – il a renoncé à tout entretien. »

« La pauvre, » fait Alice, « elle devait être si jeune... De quoi est-elle morte ? »

« Je l'ignore. »

« C'est bien triste en tout cas. »

« Oui. Je suppose que c'est une des raisons pour lesquelles Éligio avait cette réputation d'être un homme secret et misanthrope. Lorsque la vie est aussi injuste, il y a de quoi devenir aigri. Quelle était sa devise, déjà ?... »

« Parce qu'il avait une devise ? »

« Bien sûr, presque tous les membres de ma famille ont la leur ! Voyons, que m'a dit ma grand-mère ?... Ça y est, je crois que je m'en souviens : "le bien et le mal n'existent pas ; la justice se mesure à l'aune du succès." »

« C'est affreux, » commente Alice. « Comment peut-on penser une chose pareille ? »

Tout en remontant la longue friche qui était probablement naguère l'une des allées principales du jardin, vous regardez autour de vous. Au-dessus de l'étang, des libellules aux couleurs vives donnent un ballet magique, et des bruits furtifs se font entendre ici et là dans les broussailles. À mi-chemin, la partie abandonnée du monastère attire votre attention. Son état de délabrement – murs fendus et poutres noircies – est encore plus avancé que vous ne l'aviez crû au premier abord.

« En d'autres temps, ce bâtiment abritait les cellules des moines, et aussi les lieux de cultes, » précise Xavier. « Un incendie l'a partiellement détruit à la fin des années 40, et il n'a jamais été restauré. »

« J'adore la façon dont tu nous fais le guide, Xav', » s'amuse Julien. « On dirait un livre ! »

Alice s'esclaffe à son tour.

« Ce n'est pas d'aujourd'hui... Il est tout le temps comme ça ! »

Xavier hausse les épaules.

« Qu'est-ce que vous voulez, on m'a parlé ainsi pendant toute mon enfance... Je ne vais pas changer maintenant. »

Vous arrivez enfin devant la haute et prétentieuse arcade à colonnes qui orne l'entrée. Xavier grimpe les quelques marches qui mènent au perron, sort une nouvelle clé de sa poche – d'aspect à peine plus moderne que la précédente – et l'introduit dans la serrure. La porte s'ouvre sur un vestibule particulièrement sombre, tel une gueule béante.

Vous cédez à un bref mouvement de recul.

« En piste les amis, à chacun de choisir sa chambre ! Premiers arrivés, premiers servis ! »

Alice et Julien rejoignent Xavier sur le seuil, et tous trois pénètrent en riant à l'intérieur de la maison. Visiblement, aucun d'entre eux ne partage votre malaise. Vous ne voyez pas d'autre solution que de les suivre, en dépit de votre envie irraisonnée de tourner les talons et de vous enfuir en courant.

"C'est un tombeau," pensez-vous en entrant à votre tour dans la demeure. De fait, les volets des fenêtres étant fermés, les lieux sont plongés dans les ténèbres. Xavier appuie sur un interrupteur en plastique jauni. Une lumière blafarde illumine la pièce, mais sans parvenir à la rendre plus engageante : les meubles anciens et les tapisseries décolorées accentuent encore son côté sinistre. Vous acceptez cependant la présence d'électricité comme une bonne nouvelle, presque inattendue compte tenu de l'isolement de la maison. Sur votre gauche, une petite table accueille un cendrier, une lampe et un vieux téléphone. Tout au fond, un escalier massif en marbre grisâtre, assez large pour laisser passer trois personnes de front, conduit à l'étage supérieur.

« Venez, je crois que le salon est par là. »

À la suite de Xavier, vous passez le seuil d'une double porte en bois presque noir, exagérément

ornementée, et vous découvrez une nouvelle salle du même type que la précédente, mais aux proportions bien plus vastes. Juste au-dessus d'une table assez grande pour accueillir une vingtaine de convives, un énorme lustre en cristal est suspendu au plafond ; l'importante clarté qu'il dégage ne suffit pourtant pas à chasser toutes les ombres de la pièce. Vous notez la présence d'un vaisselier et de divers autres meubles, dont une longue vitrine encombrée d'objets aux formes étranges. Plusieurs tableaux austères d'inspirations variées sont accrochés aux murs, et un jeu d'échecs est posé sur un guéridon. Dans un renfoncement, un coin salon a été aménagé autour d'une télévision qui paraît incapable d'afficher autre chose que du noir et blanc.

Xavier se dirige vers l'une des fenêtres et ouvre les volets ; les rayons du soleil se déversent à l'intérieur de la maison, forçant les ombres tenaces à se réfugier dans les recoins – mais vous avez la désagréable impression que ce repli se fait avec réticence, et qu'il n'est pas aussi complet que ce qu'il devrait être.

Non sans une certaine tension, vous explorez les détours de la pièce sans rien découvrir d'anormal. Prenant brusquement conscience du silence persistant, vous cherchez vos amis du regard. Alice tient à la main un cadre photo, Julien étudie le contenu la vitrine, tandis que Xavier contemple le portrait d'un jeune homme à l'air particulièrement antipathique.

Allez-vous rejoindre Alice ([18](#)), Julien ([45](#)), ou Xavier ([33](#)) ?

2

Une nouvelle fois, la nuit étend son manteau de mystère sur les collines antiques aux secrets enfouis que surplombe la Soufrerole.

Alors que vous rassemblez vos affaires et remplissez votre valise, en prévision du départ prévu pour le lendemain, vous repensez en boucle à ce que vous a glissé Alice, peu après le dîner : « Attends-moi dans ta chambre, ce soir. Je viendrai te trouver après minuit – quand Julien dormira. Il faut absolument que je te parle de quelque-chose. »

Les nerfs à fleur de peau, le crâne en ébullition, vous cherchez vainement à deviner ce que votre amie peut bien avoir à vous dire, les hypothèses les plus farfelues se succédant les unes aux autres dans votre tête. Vous regardez votre montre : il n'est pas encore vingt-deux heures. "Dans l'état de fébrilité où je me trouve," songez-vous, "jamais je ne tiendrai jusqu'à minuit." Pour tuer le temps, vous décidez de prendre un bain, ce qui vous a toujours détendu. Vous vous déshabillez pendant que l'eau s'écoule bruyamment, en faisant vibrer l'antique tuyauterie.

Quelques minutes plus tard, vous vous glissez avec délice dans la baignoire fumante, remplie presque à ras bord. Votre esprit échauffé s'apaise peu à peu, et se met à errer librement d'une idée à l'autre : "Demain, ce sera la fin des vacances ; je retrouverai la ville et mon appartement d'étudiant ; ce séjour à la Soufrerole ne sera plus qu'un souvenir parmi d'autres, une parenthèse enchantée dans

une vie banale..."

"Et si rien ne se passe d'ici-là, j'aurai définitivement perdu Alice."

Vous commencez à somnoler doucement...

... Et vous vous réveillez en sursaut, éclaboussant les carreaux de la salle de bain. Vous vous relevez brusquement, attrapez votre montre sur le rebord de l'évier, et poussez un soupir de soulagement : il n'est que vingt-trois heures vingt-cinq. Cependant, l'idée d'accueillir Alice nu comme un ver ne vous paraît pas des meilleures ; vous sortez donc de votre bain – qui s'est sensiblement refroidi – et vous vous rhabillez prestement.

Alors que vous finissez de vous préparer, des bruits de pas attirent votre attention. Quelqu'un marche dans le couloir. Alice ?... Vous tendez l'oreille. Non, ce vacarme ne peut pas être produit par une femme ; vous avez l'impression qu'un géant arpente la maison, son pas lourd heurtant pesamment le sol, et le faisant résonner longuement, longuement, longuement...

Allez-vous sortir pour voir ce qui se passe (43) ? Ou rester prudemment dans votre chambre à attendre Alice (28) ?

3

Vous criez de toutes vos forces : « Xavier ! Julien ! Alice ! Au secours ! »

Aucun résultat. Les couvertures se resserrent un peu plus autour de vos membres. La pointe de vos draps rampe sur votre torse comme un serpent, en direction de votre visage. Vous vous époumonez de plus belle. Pour seule réponse, les ricanements fantomatiques retentissent une nouvelle fois, se réjouissant de votre détresse.

Comprenant enfin que personne ne viendra à votre aide, vous tentez de vous dégager, mais il est trop tard : vous êtes rivé à votre lit, prisonnier d'une étreinte d'acier. La pointe effilée des draps se glisse sous votre cou, s'enroule sur elle-même, se met à serrer, serrer... Vos hurlements se tarissent dans votre gorge. L'air commence à vous manquer. Un voile rouge obscurcit votre vision. Vos pensées s'envolent en un ultime crescendo de terreur hystérique, avant de sombrer dans un magma confus de douleur et d'oubli, dont vous ne sortirez plus jamais.

Une question sans réponse subsiste pourtant jusqu'à la fin, plus angoissante que votre propre sort : Alice... Qu'est-il arrivé à Alice ?

4

Vous déambulez dans le jardin en vous émerveillant de sa beauté. Une impression de sérénité intemporelle s'en dégage ; comment une nature autrefois domestiquée et peu à peu redevenue sauvage a-t-elle pu atteindre seule un tel degré d'harmonie ? Est-ce le souvenir en filigrane du travail des hommes qui donne à cet endroit une atmosphère aussi irréelle, comme s'il était situé à la

frontière de notre monde et de celui des rêves, ou de celui des esprits ? Le qualificatif de "jardin de fées" vous revient en tête ; difficile de trouver un terme plus approprié.

Votre flânerie vous conduit au bord de l'étang. Là, vous notez la présence d'une petite stèle qui se dresse à l'ombre d'un saule. Au même instant, un nuage passager obscurcit le soleil ; l'aspect féerique du jardin disparaît, comme si un voile trompeur s'était soudain dissous, et vous avez la sensation de vous trouver au cœur d'un vaste cimetière, chaque arbre, chaque buisson marquant l'emplacement d'une tombe.

La surprise passée, vous approchez à pas lents de la stèle, dans un silence respectueux, comme il est d'usage lorsqu'on visite de tels lieux. Sur la partie haute de la pierre, une inscription dorée est à demi recouverte de mousse et de lichen. Non sans difficultés, vous parvenez à la lire :

Lise de Tydorel

(1924 – 1952)

Nous revivrons ensemble, Lonla,

Nous revivrons ensemble.

EdT

S'agit-il d'une vraie tombe, ou d'une simple plaque commémorative ? Vous vous trouvez incapable de répondre à cette question. Alors que vous vous préparez à retourner vers la Soufrerole, vous remarquez qu'une rose blanche a été posée au pied de la stèle, fraîchement coupée.

Notez le code "syngrapha".

Si vous avez le code "veneris dies", rendez-vous au [2](#).

Sinon, rendez-vous au [39](#).

5

Vous rassemblez vos forces, sautez sur vos pieds, et jaillissez en direction couloir. Votre ennemi fantomatique essaie de vous retenir ; des doigts semblables à des serres s'accrochent à vous, glissent sur votre peau, la déchirent ; vous lui échappez cependant. Vous ouvrez rapidement la porte de votre chambre et vous vous ruez au-dehors, avant de la claquer derrière vous. "Maudite maison !" vous dites-vous à voix basse. "Elle endort votre méfiance, elle vous fait croire qu'elle est votre amie, mais elle est prête à vous assassiner dans votre sommeil."

De la main, vous inspectez vos blessures ; par chance, elles ne sont que superficielles. À présent que vous avez quitté votre chambre, vous sentez provisoirement hors de danger. Votre première pensée est pour vos amis, et plus particulièrement pour Alice. Est-elle en sécurité ? A-t-elle subi une attaque, elle aussi ? Brûlant d'angoisse, vous remontez le couloir d'un pas vif. La nuit et l'orage

rendent les ténèbres presque impénétrables, mais vous connaissez suffisamment bien les lieux pour trouver la porte de la chambre que votre amie partage avec Julien. Vous l'ouvrez. Tombant juste à propos, un éclair blême illumine la pièce. Elle est vide. Les draps ne sont même pas défaits.

« Je suis en bas, dans le salon. Je t'attends. »

Est-ce le tonnerre lui-même qui vient de prononcer ces mots ?

Vous retournez dans le couloir, prenez l'escalier, descendez les marches quatre à quatre. Ces flaques noires sur le marbre blanc, ces traînées et ces tâches sur les murs... Du sang ! Il y a du sang partout.

En arrivant dans le vestibule, vaguement éclairé par une lueur instable, d'origine inconnue, vous manquez de trébucher sur une masse sombre couchée au bas de l'escalier. Vous poussez un cri d'horreur en découvrant de quoi il s'agit.

Un cadavre. Celui d'un homme. Celui de Xavier.

« Par ici, mon amour. Viens, vite. J'ai hâte de te retrouver... »

Vous pivotez en direction du salon – de l'endroit d'où proviennent la lumière et la voix : une série de chandelles a été disposée sur la table principale, leur éclat animant la pièce d'ombres vacillantes. Vous avancez jusqu'à la porte. Tournée vers les hautes fenêtres battues par la pluie, la silhouette d'une jeune femme se dresse, sa peau nue brillant sous les éclairs et reflétant l'éclat des flammes. Un homme est étendu à ses pieds, visiblement inconscient – ou mort ?

Julien... et Alice !

Votre cœur bondit dans votre poitrine.

« Alice ! » criez-vous. « Est-ce que ça va ?... »

Votre amie se tourne vers vous ; sa chevelure lui fait comme une couronne de feu.

« Te voilà, enfin. Je sais que je t'ai fait souffrir, et j'en suis désolée... L'amour que tu me portes et si grand, si pur... Approche, et sois heureux : nous allons unir nos destinées, mais avant cela il nous reste une dernière tâche à accomplir. »

« Qu'est-ce... Qu'est-ce que tu veux dire ? »

« Mon aimé, nous devons oublier nos vieux principes moraux ; ils ne nous ont été inculqués que pour nous empêcher d'atteindre notre plein développement. L'amour est tout, n'est-ce pas ? Nul n'a le droit d'entraver le chemin de deux êtres qui s'aiment. Xavier et Julien... ils étaient des obstacles pour nous. Tu comprends ? J'ai accompli ma part. À toi, maintenant. »

Alice s'empare sur la table d'un long poignard sombre et vous le tend, le manche en avant. Visiblement très ancienne, l'arme dégage une aura profondément maléfique. Sa lame ondulée est maculée de sang.

« Xavier est mort, je l'ai tué, » fait-elle avec une hideuse indifférence. « Il te reste Julien. Lui, je te l'ai laissé. Une tendre attention, n'est-ce pas ? »

« Je... Je ne peux pas faire ça ! »

« Allons... Ce n'est pas ton ami. C'est un obstacle. Songes-y... Il m'a volé à toi, alors que nos destins étaient liés... Et par son hypocrisie, il ne t'a rien laissé – pas même la haine. »

« Alice, ne me demande pas une chose pareille... Je ne peux pas. »

« Très bien ! » s'exclame-t-elle, son visage de vénus se changeant d'un coup en un masque de gorgone. « Si tu ne veux pas m'aider, je n'ai plus besoin de toi. »

« Vous n'êtes pas Alice ! »

Pour toute réponse, la possédée tend les doigts vers vous. Les ombres mouvantes de la pièce sursautent, s'affolent, puis s'étirent dans votre direction.

Si vous avez les codes "prex" et "syngrapha", rendez-vous au [29](#). Sinon, rendez-vous au [17](#).

6

En pénétrant dans votre chambre, vos yeux se posent alors sur le petit livre que vous avez trouvé dans la cave quelques jours plus tôt, et que vous aviez complètement oublié. N'ayant rien de mieux à faire, vous vous asseyez dans un fauteuil pour l'examiner – d'abord avec légèreté, puis avec un intérêt de plus en plus soutenu. La première chose qui vous frappe est que ce ouvrage est très ancien : 1848, si vous en croyez la date inscrite sur la page de garde. La seconde est qu'il ne s'agit pas d'un recueil de prières, comme vous l'aviez cru initialement ; il s'agirait plutôt d'un précis d'exorcisme. Les tournures sont anciennes et parfois obscures, certains paragraphes presque incompréhensibles, noyés sous les références théologiques, mais le message principal de l'auteur est que les formules et sentences importent peu face à un spectre ou un démon ; selon lui, l'élément clé est de connaître le vrai nom de cet esprit mauvais, afin de parvenir à son bannissement.

Rendez-vous au [31](#).

7

Comme électrisé, vous rejetez le poignard qui s'enfonce jusqu'à la garde dans le plancher.

« Alice, ne me demande pas une chose pareille... Je ne peux pas. »

« Très bien ! » s'exclame-t-elle, son visage de vénus se changeant d'un coup en un masque de gorgone. « Si tu ne veux pas m'aider, je n'ai plus besoin de toi. »

« Vous n'êtes pas Alice ! »

Pour toute réponse, la possédée tend les doigts vers vous. Les ombres mouvantes de la pièce sursautent, s'affolent, puis s'étirent dans votre direction.

Si vous avez les codes "prex" et "syngrapha", rendez-vous au [29](#). Sinon, rendez-vous au [17](#).

8

Alors que les ombres s'abattent sur vous, certains mots contenus dans le livre d'exorcisme vous reviennent en mémoire, accompagnés du nom que vous avez lu dans le carnet d'écolier.

Comme soufflé par une voix extérieure, vous criez : « Je t'adjure, Eligius de Tydorel, par la connaissance de ton Vrai Nom, de quitter cette créature. Obéis, ou crains la destruction ! »

Les ombres vivantes se figent, hésitantes.

« Non ! Arrête ! » s'écrie Xavier – avec dans les yeux une détresse qui ne lui appartient pas.

Imperturbable, vous continuez votre litanie, et votre voix s'affermit à mesure que la perspective d'une défaite imminente déforme ses traits. Vous devinez à présent le spectre d'Éligio qui s'agite en lui, malmené par une force plus grande que la sienne.

« Eligius de Tydorel, esprit impur, par la loi de ton créateur, obéis à celui qui connaît ton Vrai Nom. Sois arraché et chassé de cet homme, son corps est un temple sacré ! »

À peine avez-vous achevé la formule qu'un cri terrible se fait entendre – semblant provenir de la terre, du ciel, de la maison. Xavier s'effondre ; vous tombez à genoux. Le hurlement enfle encore, dépassant en intensité tout ce que vous avez pu connaître auparavant. Vous portez vos mains à vos oreilles. Le son atteint son paroxysme... puis il commence à décroître, à sombrer dans les graves, jusqu'à se transformer en un sourd grondement.

Le bruit d'un tremblement de terre !

Avec horreur, vous constatez que les murs de la maison se sont mis à vibrer. Des fissures apparaissent, s'élargissent, s'étendent, déchirant les tapisseries. Les meubles tressautent. Au plafond, le grand lustre se met à tanguer dangereusement. Les bougies basculent les unes après les autres, roulent sur la table, tombent sur le plancher. Les flammes commencent à se répandre...

Vous prenez alors conscience de l'urgence à agir. Vous vous approchez d'Alice, vous l'aidez à se relever ; elle se laisse faire sans opposer de résistance. Alors que vous vous dirigez vers le vestibule à pas lents – trop lents – vous remarquez que Julien s'agite sur le sol.

« Julien ! Lève-toi, vite ! Il faut partir d'ici ! »

Derrière vous, un fracas terrible se fait entendre : la large vitrine du salon vient de se renverser. Les lattes du plancher vibrent, s'écartent les unes des autres ; l'escalier menant à l'étage se craquelle, sa rambarde se disjoint et s'abat dans un gémissement de métal tordu. La clé de la porte d'entrée est sur la serrure, mais vos efforts pour l'ouvrir restent vains. L'épouvante vous gagne en constatant que le chambranle s'est affaissé.

« Par la fenêtre ! »

Le téléphone gît sur le sol. Vous l'arrachez à son fil d'un geste énergique, et vous le lancez contre l'une des vitres, qui éclate en morceaux.

« Alice, à toi ! Julien ! On y va ! »

« Attendez-moi ! »

Vous vous retournez. Xavier se tient sur le seuil du salon. En croisant son regard perdu, vous comprenez qu'il est redevenu lui-même, et vous lui faites signe de vous rejoindre. L'un après l'autre, vous escaladez la fenêtre et sautez dans le jardin, avant de vous éloigner en courant. À une centaine de mètres, estimant être en sécurité, vous vous retournez vers la Soufrerole. La maison se dresse dans la nuit, sous la pluie battante, identique à elle-même – intacte. Exactement comme si le tremblement de terre que vous avez subi n'avait jamais eu lieu. "C'était encore un de tes tours, pas vrai ?" songez-vous avec un sourire. Là-bas, au loin, un nouvel éclair s'abat sur les collines. Quelques secondes plus tard, le bruit du tonnerre vous parvient, assourdi.

« La tempête s'éloigne, on dirait, » dites-vous en vous tournant vers vos compagnons.

Julien contemple la scène d'apocalypse en arborant un air hébété, son visage ruisselant d'eau de pluie. Xavier est assis dans la boue, prostré. Quant à Alice... ses yeux verts sont fixés sur vous. Vous y lisez de la gratitude, du respect, de la tendresse... et quelque chose qui vous rappelle la façon dont elle vous regardait autrefois, quand vous étiez encore seuls au monde.

Si vous avez le code "concordia", rendez-vous au [52](#). Sinon, rendez-vous au [51](#).

9

La femme s'installe sur le siège qui fait face au miroir. Elle est mince, jeune, et belle ; ses cheveux sont semblables à des rivières d'or qui cascadenent le long de son cou et glissent sur ses épaules. Son visage aux traits délicats est à la fois grave et serein, comme si elle venait de prendre une importante décision. Visiblement, elle n'a aucune conscience de votre présence.

Subitement, la porte de la chambre s'ouvre. Un homme de haute taille et de large carrure fait son entrée, drapé dans une tenue ample, d'un noir profond. Il avance vers vous, s'agenouille aux côtés de la femme. Même ainsi, ses yeux sont presque à la hauteur des siens. Avec sa chevelure blonde plaquée en arrière et son profil de rapace, sa physionomie est celle d'un être irréductible, impitoyable ; pourtant, il y a de la tristesse dans son regard.

« Lonla... Tu es sûre de toi ? »

« Oui. J'ai vu dans les brumes de l'étang que la maladie qui me ronge entrera bientôt dans sa phase finale – celle de la dégradation physique. Je refuse que tu sois témoin de cela. »

L'homme baisse la tête.

« C'est si injuste, » dit-il. « Nous aurions fait tant de choses, ensemble... L'univers était à nos pieds ! »

La jeune femme pose sa main sur l'épaule du colosse ; vous sentez le contact du tissu sous ses doigts.

« Ne sois pas triste, mon amour. Lorsque je mourrai, mon esprit ne quittera pas ce monde, et je resterai près de toi. »

« Je maudis ce destin cruel qui nous enlève l'un à l'autre ! »

« Nous nous retrouverons, mais tu devras être patient. Par les visions et par les rêves, je te guiderai de l'au-delà. Alors nous réveillerons Varaxase – le démon Soufrerole. En échange de sa liberté, nous le forcerons à nous obéir. Et tout sera de nouveau possible pour nous. »

Notez le code "inimicus".

« Oui. Nous aurons de nouveaux corps, et nous nous aimerons dans cette vie future comme nous l'avons fait dans celle-ci. »

Si vous ne supportez plus de subir cette folie, rendez-vous au [15](#). Si vous êtes curieux de découvrir où elle va vous mener, rendez-vous au [34](#).

10

Alors que vous vous demandez quoi faire, quelque chose de dur et de lourd vous heurte brutalement l'arrière du crâne, et vous sombrez dans les ténèbres.

Rendez-vous au [42](#).

11

Du perron, vous cherchez Julien du regard, sans succès. Les ombres s'allongent dans le jardin. À l'ouest, un globe de feu s'abat en silence sur les collines usées par les siècles, les embrasant dans sa chute.

« Je suis là ! Venez voir, vite, tant qu'il y a de la lumière ! »

La voix de Julien vous parvient de la partie abandonnée de la maison. Escorté par vos amis, vous partez à sa recherche, vous frayant un chemin entre les ronces et les branches basses des frênes et des acacias. Vous franchissez un portique de pierre, tournez à l'angle d'un mur à demi effondré, et vous retrouvez Julien dans un espace aux proportions considérables – peut-être une ancienne chapelle. Les lieux sont dans un piètre état : le dallage est disjoint ou manquant, les colonnes abattues, et la voûte brisée est envahie par les plantes grimpantes.

À votre arrivée, Julien vous désigne un mur orné d'une haute pierre gravée.

« Regardez ce relief... Magnifique ! »

La première chose que vous voyez, c'est une sorte de crocodile pourvu d'ailes et de longues griffes. Aussi menaçante soit-elle, la créature est toutefois en mauvaise posture, puisque allègrement piétinée par un homme vêtu à la façon des moines ; ses mains tiennent un bâton qui s'enfonce dans les côtes du monstre, et sa tête est entourée d'une auréole. Au-dessus, vous pouvez lire l'inscription suivante : « Saint Donat triomphant du dragon ».

« Impressionnant... Tu as bien fait de nous appeler ! »

Alice dit : « Vous voyez les gars, ce n'était pas pour un nid d'alouettes, finalement ! »

« Ah Ah ! Très drôle ! » rétorque Julien en la prenant dans ses bras.

Vous vous détournez d'eux, la boule au ventre.

Notez le code "sanctus", et rendez-vous au [36](#).

12

Un coup de tonnerre retentit, vous arrachant brutalement au sommeil. Vous vous relevez dans votre lit, en alerte. Vous sentez une présence. Au-dehors, une pluie violente tambourine sur les vitres de la fenêtre, emplissant la pièce d'un roulement continu de cymbales. Un éclair d'un blanc éblouissant illumine furtivement la chambre, suivi presque immédiatement d'un nouveau coup de tonnerre, plus puissant encore que le précédent, qui ébranle jusqu'aux murs de la maison. Vous ne discernez rien d'anormal, et pourtant...

« Je suis là, mon amour. »

Vous sursautez, et vous vous tournez aussitôt dans la direction d'où provient la voix. Cette silhouette fine, ces cheveux flamboyants, ces yeux verts si lumineux qu'ils brillent même dans le noir...

« Alice ! Qu'est-ce... Qu'est-ce que tu fais ici ? » vous exclamez-vous.

« Le moment est venu de nous retrouver. Viens avec moi. Il nous reste à franchir une ultime épreuve. »

Comment pourriez-vous résister à ce sourire ? Vous vous levez hors de votre lit, et vous suivez votre amie hors de la chambre. La nuit et l'orage rendent la visibilité presque nulle, mais elle ne paraît pas gênée le moins du monde par les ténèbres. Vous êtes parfaitement conscient de l'anormalité la situation, mais vous savez aussi qu'il s'agit de la vraie Alice – et non pas d'un simulacre, comme cette chose dans votre dernier rêve. Vous descendez l'escalier à sa suite. En arrivant dans le vestibule, vous remarquez qu'il baigne dans une lueur instable, d'origine inconnue. Vous vous tournez en direction du salon ; une série de chandelles a été disposée sur la table principale, leurs feux animant la pièce d'ombres vacillantes. Toujours à la suite d'Alice, vous avancez jusqu'à la porte. À proximité des hautes fenêtres battues par la pluie, deux hommes sont étendus sur le sol, inconscients.

Vous poussez un cri d'horreur. L'un d'entre eux baigne dans une mare de sang.

« Alice... Ce n'est pas vrai ?... C'est un cauchemar ! »

« Un spectacle peu agréable, je te l'accorde... mais la nécessité fait loi. »

Vous sentez la colère monter en vous. Quelle est encore cette nouvelle supercherie ? Alice, votre Alice, réagir comme ça ?

Elle reprend froidement : « Mon aimé, tu ne vois pas les choses de la bonne façon. Nous devons oublier nos vieux principes moraux ; ils ne nous ont été inculqués que pour nous empêcher

d'atteindre notre plein développement. L'amour est tout, n'est-ce pas ? Nul n'a le droit d'entraver le chemin de deux êtres qui s'aiment. Xavier et Julien... ils étaient des obstacles pour nous. Tu comprends ? J'ai accompli ma part. À toi, maintenant. »

Alice s'empare sur la table d'un long poignard sombre et vous le tend, le manche en avant. Visiblement très ancienne, l'arme dégage une aura profondément maléfique. Sa lame ondulée est maculée de sang.

« Xavier est mort, je l'ai tué, » fait-elle avec une hideuse indifférence. « Il te reste Julien. Lui, je te l'ai laissé. Une tendre attention, n'est-ce pas ? »

« Je... Je ne peux pas faire ça ! »

« Allons... Ce n'est pas ton ami. C'est un obstacle. Songes-y... Il m'a volé à toi, alors que nos destins étaient liés... Et par son hypocrisie, il ne t'a rien laissé – pas même la haine. »

Si vous avez le code "sanctus", rendez-vous au [48](#). Sinon, rendez-vous au [40](#).

13

Après le salon, la bibliothèque est probablement la plus grande salle du rez-de-chaussée. Des rayonnages de livres montant jusqu'au plafond remplissent trois des quatre pans de murs, le dernier étant occupé par une vitrine contenant des tablettes de pierre et autres objets antiques – statues de dieux oubliés ou instruments mystérieux. Dans un coin, une échelle métallique fixée le long d'une tringle permet d'atteindre les niveaux les plus élevés. Une table pourvue d'une lampe de lecture en cuivre et un fauteuil datant d'un bon demi-siècle complètent l'ameublement de la pièce.

Vous vous approchez des livres. Nombre d'entre eux sont visiblement très anciens, leurs reliures de cuir ornées d'inscriptions écrites en russe, en grec, en latin, ou en d'autres langues que vous ne connaissez pas. Ceux-là sont généralement placés en hauteur, comme s'il n'était pas souhaitable de les laisser à la portée de toutes les mains. La plupart abordent des thèmes plus ou moins inquiétants, où l'occultisme tient une large place, et vous vous en détournez avec répugnance.

Alors que vous vous apprêtez à quitter la pièce, un petit bruit sec de fait entendre. Un bruit parfaitement anodin, celui d'un objet qui tombe, mais qui suffit pourtant à vous faire dresser les cheveux sur la tête. Vous vous retournez aussitôt. La pièce est vide, bien entendu – vous saviez qu'il ne pouvait pas en être autrement. En faisant le tour de la table, vous remarquez un livre sur le parquet. Un livre qui un instant auparavant – vous en avez la certitude – se tenait encore sur son étagère.

Vous le ramassez en tremblant un peu. L'ouvrage n'a rien d'extraordinaire : il s'agit d'un recueil de contes et légendes édité récemment, en 2007. Vous le feuillotez rapidement. Au niveau de l'index, le terme de "Soufrerole" retient votre attention. Intrigué, vous vous reportez à la page indiquée.

La légende de la Soufrerole.

Au IIXème siècle, à moins que ce ne soit au IXème, une étrange maladie fit son apparition dans un village du crû. Il s'agissait d'une fièvre mystérieuse qu'aucun traitement des guérisseurs locaux ne parvenait à vaincre, et qui conduisait peu à peu ses victimes à la folie et à la mort. Un médecin fut appelé à la rescousse, mais il se trouva incapable de guérir les symptômes, tomba lui-même malade et trépassa en quelques semaines. La cause de cette mystérieuse affection finit toutefois par être identifiée : l'une des sources qui alimentait le village était polluée par la bave vénéneuse d'une bête démoniaque qui avait élu domicile dans une grotte à proximité. Ce monstre ressemblait vaguement à une salamandre de dix pieds de long, crachait du feu, et dégageait une telle puanteur qu'on lui donna le nom de Soufrerole. Cette créature inconnue et terrifiante dévorait quiconque approchait de son repaire, et paraissait invincible, jusqu'à ce qu'un moine en provenance d'Orient, ayant eu connaissance de l'histoire, vînt la défier ; le saint homme terrassa le dragon en prononçant devant lui toute une série de mots savants, tandis qu'il exécutait des gestes compliqués ; puis il enterra sa dépouille encore chaude dans les profondeurs de son antre. Selon ses indications, l'entrée de la grotte fut scellée, et on éleva au-dessus un monastère, cela afin d'empêcher toute résurgence du mal. Depuis ce jour, la région a retrouvé son calme, mais la source près de laquelle avait vécu le monstre ne fut plus utilisée, et on empêcha l'eau de se répandre. Elle devint ainsi un étang qui conserva longtemps une très mauvaise réputation. Certains prétendent qu'aujourd'hui encore, les victimes de la Soufrerole hanteraient ses alentours...

Ce nom de Soufrerole, comme celui de la maison... Ce monastère, cet étang... Se pourrait-il que vous passiez vos vacances sur les lieux de la légende ? Et surtout, comment expliquer que ce livre – celui-là, précisément – se soit retrouvé sur le sol, alors qu'il n'y était pas un instant auparavant ? Vous trouvant incapable d'aboutir à une explication satisfaisante, vous le reposez à sa place et sortez en hâte de la pièce.

Si vous avez le code "veneris dies", rendez-vous au [2](#).

Sinon, et si vous avez le code "martis dies", rendez-vous au [24](#).

Si vous n'avez aucun de ces codes, rendez-vous au [39](#).

Vous redoublez d'efforts pour vous dégager, tirant par à-coup sur vos chevilles et vos poignets. La chance est avec vous : les liens qui vous retiennent ne se sont pas encore suffisamment affermis, et vous les sentez se distendre peu à peu. Vous parvenez finalement à vous en défaire, et vous jaillissez hors de votre lit ; les draps et couvertures gisent inertes sur le matelas, comme si rien ne

s'était passé. Vous sentez une présence diffuse autour de vous, hostile, menaçante, mais vous devinez qu'il serait inutile de chercher sa source ; vous ne trouveriez rien. "Maudite maison !" vous dites-vous à voix basse. "Elle endort votre méfiance, elle vous fait croire qu'elle est votre amie, mais elle est prête à vous étrangler dans votre sommeil."

L'émotion passée, votre première pensée est pour vos amis, et plus particulièrement pour Alice. Est-elle en sécurité ? A-t-elle subi une attaque, elle aussi ? Brûlant d'angoisse, vous vous précipitez dans le couloir. La nuit et l'orage rendent la visibilité presque nulle, mais vous connaissez suffisamment bien les lieux pour trouver la porte de la chambre que votre amie partage avec Julien. Vous l'ouvrez. Tombant juste à propos, un éclair blême illumine la pièce. Elle est vide. Les draps ne sont même pas défaits.

« Nous sommes ici. En bas. Nous t'attendons. »

Est-ce le tonnerre lui-même qui vient de prononcer ces mots ?

Vous retournez dans le couloir, prenez l'escalier, descendez les marches quatre à quatre. En arrivant dans le vestibule, vaguement éclairé par une lueur instable, d'origine inconnue, vous manquez de trébucher sur une masse sombre couchée au bas de l'escalier. Vous poussez un cri en découvrant de quoi il s'agit.

Un corps. Celui d'un homme, inconscient – ou mort. Celui de Xavier.

« Allons, par ici. Viens, vite. Nous n'avons pas toute la nuit. »

Vous pivotez en direction du salon – de l'endroit d'où proviennent la lumière et la voix : une série de chandelles a été disposée sur la table principale, leurs feux animant la pièce d'ombres vacillantes. Vous avancez jusqu'à la porte. À proximité des hautes fenêtres battues par la pluie, la silhouette d'un homme se dresse, les mains dans les poches, contemplant le dehors. Une jeune femme est étendue à ses pieds.

Julien... et Alice !

Votre cœur manque de s'arrêter.

« Alice ! » criez-vous. « Est-ce que ça va ?... »

Votre amie ne réagit pas ; Julien, en revanche, éclate de rire. Vous reconnaissez sa voix, mais il y a quelque-chose de diabolique dans son intonation.

« Quelle plaisanterie ! N'as-tu pas vu le corps de Xavier, là-bas, dans le vestibule ?... T'es-tu inquiété de savoir s'il était encore en vie ? Non, tu n'en as que pour ton Alice ! Imbécile ! Tu t'imaginais que je n'avais pas vu ton manège ? Que je ne m'étais pas aperçu que tu voulais me la voler ? »

« Sale monstre ! Qu'est-ce que tu lui as fait ? » répliquez-vous, désespéré.

« Rien – pour l'instant. Mais je peux te promettre qu'au lever du soleil, elle ne sera plus la même... et Xavier non plus. Quant à toi, tu ne seras plus là pour le voir. »

Ces paroles ont sur vous un effet totalement inattendu. La profonde inquiétude qui vous oppressait s'efface au profit d'une rage vindicative, et vous vous ruez vers Julien, les poings serrés.

« Je vais te tuer ! »

Surpris par votre réaction, Julien recule de plusieurs pas, vous laissant le champ libre auprès d'Alice. Vous interrompez votre assaut, vous vous agenouillez à ses côtés ; vous notez avec soulagement qu'elle ne porte aucune blessure, et qu'un souffle régulier s'échappe de ses lèvres. Vous vous relevez. Julien vous toise en souriant d'un air hautain, méprisant.

« Regarde par la fenêtre. »

Vous ne bougez pas. Le rictus de Julien s'élargit.

« Regarde par la fenêtre, je te dis. Ce n'est pas un piège. Regarde ! »

Vous vous décalez légèrement, de manière à jeter un rapide coup d'œil en direction de la baie.

Et ce que vous y voyez vous emplit de terreur.

Ces lueurs blanches qui se lèvent, partout dans le jardin... Ces vêtements en loques... Ces bras décharnés, translucides, ces visages aux yeux vides... Des spectres ! Des dizaines, des centaines de spectres sont en train de s'arracher à la terre !

« Ce n'est pas vrai... C'est un cauchemar... »

Sur un ton de triomphe dont les accents confinent à la folie, Julien vous répond : « Non, ce qui se passe là-dehors est bien réel ! Tu assistes en ce moment à l'éveil des victimes de la Soufrerole, qui viennent se prosterner devant leur maître ! »

Vous vous retournez vers lui.

« Vous n'êtes pas Julien ! »

Pour toute réponse, le possédé tend les doigts vers vous. Les ombres mouvantes de la pièce sursautent, s'affolent, puis s'étirent dans votre direction.

Si vous avez les codes "prex", "sanctus" et "inimicus", rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [17](#).

Déterminé à fuir ce cauchemar, vous secouez votre conscience, mais de façon trop désordonnée pour parvenir à vous évader. Puis vos efforts deviennent plus méthodiques, et vous sentez les liens qui vous retiennent se distendre, s'étioler lentement. Vous vous arrachez enfin à ce corps qui n'est pas le vôtre et perdez brièvement conscience, avant de vous réveiller brutalement dans votre lit, essoufflé, couvert de sueur, mais de nouveau – quel bonheur ! – libre de vos mouvements. Vous vous précipitez dans la salle de bain, à la recherche d'un miroir ; sous la lumière vacillante du néon, votre visage est de nouveau celui que vous avez l'habitude de voir tous les matins. Vous vous asseyez sur le bord de la baignoire, et vous restez ainsi plusieurs minutes, le temps de vous remettre

de vos émotions. Peu à peu, une vague clarté s'installe dans le verre dépoli de la petite fenêtre à côté de vous ; le soleil est sur le point de se lever.

...

Quelques heures plus tard, vos amis et vous-même vous promenez dans le jardin. La journée s'annonce chaude et belle, mais la végétation, encore humide après la pluie de la veille, dégage une fraîcheur odorante très agréable. Au-delà de l'étang, vous découvrez un petit banc de pierre – à en croire Julien, un ancien linteau de cheminée. Vous vous y installez un moment, discutant paisiblement de choses et d'autres, ou contemplant en silence le magnifique panorama des collines éternelles.

« C'est beau, quand-même, » fait remarquer Alice.

« Oui, » répond Julien, « mais je ne sais pas pourquoi, la ville commence à me manquer. Nombreux sont les peuples à être venus ici : Ligures et Celtes, Romains, Francs... Aucun n'y est resté. Les ancêtres de ceux qui habitent ces vallées y étaient déjà au temps des pierres levées. »

Xavier l'approuve d'un hochement de tête.

« On dit que pour vivre ici, il faut y être né. Tiens, sinon : j'ai eu ma grand-mère au téléphone, hier soir. Rassurez-vous, mon portable ne capte pas mieux que les vôtres ; c'est simplement que la ligne fixe n'a pas été coupée. J'avais quelques questions à lui poser, à propos de mon grand-oncle. Elle m'a dit qu'il avait rencontré sa future femme alors qu'il fréquentait encore l'école du village. Ses parents étaient des Russes qui avaient fui la révolution. J'ignore son vrai nom, mais on la surnommait Lonla. Déjà à l'époque, elle se savait atteinte d'une grave maladie – une maladie du genre incurable. C'était une fille étrange, très belle, très mure pour son âge, et qui a eu beaucoup d'influence sur le jeune Éligio. D'après ma grand-mère – sa belle-sœur – il en était follement amoureux. Ce serait elle qui aurait voulu acheter ce monastère, j'ignore pour quelle raison. »

...

Notez le code "veneris dies".

Les journées qui suivent s'écoulent paisiblement, mais sans l'enthousiasme des débuts ; les randonnées sont moins grisantes, les jeux moins enjoués, et l'ennui gagne peu à peu du terrain. Ce matin, au petit déjeuner, Julien a suggéré de partir dès le lendemain, soit deux jours avant la date prévue, ce que Alice, Xavier et vous-même avez accepté sans rechigner. Pourtant, de votre côté, vous vous êtes familiarisé avec la maison. Vous en êtes même venu à l'apprécier, pour son calme, pour l'ambiance d'éternité qui s'en dégage – comme si cette atmosphère intemporelle avait pour propriété d'apaiser vos tourments intérieurs.

Mais le soulagement des symptômes ne signifie pas forcément la guérison.

Alice. Toujours Alice...

...

Cet après-midi, Julien et Xavier jouent aux échecs dans le salon. Alice, vous ne savez pas où elle est : peut-être en train de se reposer dans sa chambre, à moins qu'elle ne soit plongée dans la lecture de ce vieux cahier qu'elle a trouvé dans le bureau.

Allez-vous vous intéresser à la cave (20), au bureau (25), à la bibliothèque (13), au jardin (4), où encore à la gravure découverte quelques jours plus tôt par Julien, dans la partie abandonnée du monastère (37) ?

16

« Alice... C'est toi ? » demandez-vous d'une voix chancelante. « Qu'es-ce que tu fais ici ? »

L'être relève légèrement la tête, et le visage de votre amie apparaît sous le capuchon.

« Je pourrais te retourner ta question, » fait-elle avec un petit rire amusé. « Mais j'ai l'impression que nous sommes ici pour la même chose, toi et moi. »

Pour une raison inconnue, vous ne pouvez pas vous empêcher de penser que la tenue qu'elle porte a été volée au mort couché en contrebas. Mais cela n'est rien : ses yeux brillent d'un éclat que vous ne leur avez jamais connu – riche de toute la splendeur et de tout le faste de l'or.

« Et c'est ?... »

« La recherche d'une nouvelle vie, et l'accomplissement d'une promesse, » vous répond-elle mystérieusement.

Votre cœur s'emballe. Une petite partie de vous-même est consciente du piège qui vous est tendu, et vous criez de vous méfier ; la voix est faible cependant, presque inaudible face au discours de l'être ; subjugué par la splendeur de ses yeux jaunes dorés, et par la perfection du masque qui les porte, vous refusez de tenir compte de cet avertissement.

« Alice... Est-ce que tu veux dire... »

« Viens à moi ! » vous coupe-t-elle, impérative.

Ses mains se tendent vers vous, sa robe s'ouvre, dévoilant les courbes gracieuses d'un corps aux seins blancs.

Vous oubliez alors toute idée de prudence et de retenue. Vous vous précipitez vers elle, vous la prenez dans vos bras... Vos lèvres se pressent sur les siennes en un long baiser passionné... Et soudain la tête vous tourne, et vous sombrez dans les ténèbres.

Notez le code "pactum", et rendez-vous au [42](#).

17

Sifflantes et murmurantes, les ombres ondulent vers vous.

« Zalarum gabbar noctrepio ! » clame l'être.

Obéissant à cet ordre, les ombres s'abattent sur vous comme des fouets vivants. Tout ce que

vous pouvez dire ou faire n'y change rien. Elles vous saisissent, vous arrachent du sol, vous étranglent, vous démembrant. Votre vie s'achève dans une explosion de sang.

18

Vous approchez d'Alice, merveilleusement féminine dans sa tenue légère. Elle ne vous entend pas arriver, et sursaute en prenant conscience de votre présence.

« Tu m'as fait peur ! » s'indigne-t-elle en vous repoussant d'une bourrade amicale.

Vous lui souriez en retour. À la voir ainsi face à vous, vous vous remémorez le temps pas si lointain de votre enfance et de votre adolescence, cette époque bénie où – voisin, voisine – vous étiez inséparable l'un de l'autre. Comme les choses ont changé à présent ! Si votre amitié reste forte, vous sentez les liens qui vous unissent se distendre imperceptiblement au fil des semaines, des mois, des années... à mesure que la place d'un autre grandit à l'intérieur de son cœur.

Ah, si seulement vous aviez su faire preuve de courage... tout serait peut-être différent...

Pour dissimuler votre trouble, vous reportez votre attention sur la photo. Dépourvu de couleurs, le cliché n'est pas de première jeunesse. Il s'agit du portrait d'une jeune femme à l'air triste, vêtue d'une longue robe blanche aux éléments en dentelle. En arrière plan, vous reconnaissez l'étang et le jardin de la Soufrerole – tels qu'ils étaient du temps de leur splendeur.

« Qui est-ce, à ton avis ? »

« Je ne sais pas. On dirait une mariée. »

Intrigué, Julien se joint à vous.

« La perspective de sa nuit de noce n'a pas l'air de la réjouir, » plaisante-il.

« Arrête de dire des bêtises ! » le sermonne Alice. « Je ne sais pas pourquoi, cette photo me touche profondément – comme si je ressentais la peine de cette fille. Comment peut-elle être aussi malheureuse, alors que ce devrait être le plus beau jour de sa vie ? »

Notez le code "uxor", et rendez-vous au [26](#).

19

Vous faites appel à toutes les ressources de votre volonté. "Ce ne peut pas être réel," vous dites-vous – et au même instant vous sentez des lèvres chaudes et douces qui se pressent contre votre peau, enflammant votre désir. Conscient que vous ne serez bientôt plus maître de vous-même, vous sautez hors de votre lit. La silhouette essaie de vous retenir ; ses doigts aux ongles aigus vous déchirent la peau ; vous lui échappez cependant. Parvenant à la porte de votre chambre, vous l'ouvrez et la refermez rapidement derrière vous. "Maudite maison !" vous dites-vous à voix basse. "Elle endort votre méfiance, elle vous fait croire qu'elle vous aime, mais c'est un mensonge. Elle ne cherche qu'à se servir de vous, pour mener à bien ses méfaits."

De la main, vous inspectez vos blessures ; par chance, elles ne sont que superficielles. À présent que vous avez quitté votre chambre, vous sentez provisoirement hors de danger. Votre première pensée est pour vos amis, et plus particulièrement pour Alice. Est-elle en sécurité ? A-t-elle subi une attaque, elle aussi ? Brûlant d'angoisse, vous remontez le couloir d'un pas vif. La nuit et l'orage rendent les ténèbres presque impénétrables, mais vous connaissez suffisamment bien les lieux pour trouver la porte de la chambre que votre amie partage avec Julien. Vous l'ouvrez. Tombant juste à propos, un éclair blême illumine la pièce. Vous poussez un cri. Julien est là, sur le lit, visiblement inconscient – ou mort ? Vous ne voyez aucune trace d'Alice.

Vous vous approchez de votre ami, et vous le secouez doucement par l'épaule ; vous l'entendez émettre un léger gémissement. Soulagé, vous continuez à le stimuler. Vous l'appellez par son nom, vous l'aidez à s'asseoir.

« Qu'est-ce... C'est toi ? » vous dit-il, la voix empâtée. « Qu'est-ce qui m'est arrivé ? Oui, je me souviens... Cette horrible chose, avec moi dans le lit... Ce n'était pas Alice ! Alice... où est-elle ? »

« Je ne sais pas, » lui répondez-vous. « Tu peux marcher ? Viens, allons à sa recherche. »

D'un pas hésitant, Julien vous suit dans le couloir. Vous jetez un coup d'œil rapide à l'intérieur de la chambre de Xavier. Elle est vide. Les draps ne sont même pas défaits.

Toujours accompagné par Julien, vous descendez l'escalier. En arrivant dans le vestibule, vous remarquez qu'il baigne dans une lueur instable, d'origine inconnue.

« Vous voilà enfin... L'acte final va pouvoir commencer ! »

Vous pivotez en direction du salon – de l'endroit d'où proviennent la lumière et la voix : une série de chandelles a été disposée sur la table principale, leurs feux animant la pièce d'ombres vacillantes. Vous avancez jusqu'à la porte. À proximité des hautes fenêtres battues par la pluie, un homme est assis dans un fauteuil en acajou sculpté, le dos tourné au-dehors. Une jeune femme est étendue à ses pieds.

Xavier... et Alice !

Votre cœur manque de s'arrêter.

« Alice ! » criez-vous, de concert avec Julien. « Est-ce que ça va ?... »

Votre amie ne réagit pas ; Xavier, en revanche, éclate de rire. Vous reconnaissez sa voix, mais il y a quelque-chose de diabolique dans son intonation.

« Elle va bien, ne vous en faites pas. Elle est simplement un peu... fatiguée. Cependant, j'ai une mauvaise nouvelle : elle m'a chargé de vous dire qu'elle n'éprouvait plus aucun sentiment à votre égard – ni pour l'un, ni pour l'autre. Voyez-vous, elle et moi, nous nous sommes découverts des atomes crochus. Je suis sûr que vous comprenez. »

« Sale monstre ! Qu'est-ce que tu lui as fait ? » réplique Julien.

« Rien – pour l'instant. Mais je peux vous promettre qu'au lever du soleil, elle sera devenue une

autre jeune femme, différente de celle que vous avez connue. Quant à vous, vous ne serez plus là pour le voir. »

Ces paroles ont sur vous un effet totalement inattendu. La profonde inquiétude qui vous oppressait s'efface au profit d'une rage vindicative. Accompagné par Julien, vous vous ruez vers Xavier, les poings serrés.

« Je vais te tuer ! »

Surpris par votre réaction, Xavier bondit hors de son fauteuil et recule de plusieurs pas, vous laissant le champ libre auprès d'Alice. Vous interrompez votre assaut, vous vous agenouillez à ses côtés ; vous poussez un soupir de soulagement en constatant qu'elle ne porte aucune blessure, et qu'un souffle régulier s'échappe de ses lèvres. Entendant un bruit de lutte, vous relevez les yeux ; Julien et Xavier sont en train de se battre !

Vous notez avec satisfaction que Julien – plus sportif, et au physique plus solide – a clairement le dessus. Alors que vous vous apprêtez à lui venir en aide, une série de mots étranges s'échappe de la gorge de Xavier.

« Clarius xalarev riguda ! »

Au même instant, Julien pousse une exclamation de surprise et de douleur, avant de s'affaler sur le sol en gémissant, parcouru de spasmes. Xavier se redresse, avec sur le visage une expression de triomphe.

« Eh oui, je possède quelques notions de sorcellerie, » fait-il avec emphase. « On ne devient pas riche sans un peu de magie noire. C'est un art qui peut se révéler très utile... »

« Vous n'êtes pas Xavier ! »

Pour toute réponse, le possédé tend les doigts vers vous. Les ombres mouvantes de la pièce sursautent, s'affolent, puis s'étirent dans votre direction.

Si vous avez les codes "prex" et "tener", rendez-vous au [8](#). Sinon, rendez-vous au [17](#).

Dans le vestibule, vous contournez l'escalier principal pour trouver la petite porte qui mène à la cave. Vous l'ouvrez. Devant vous, un nouvel escalier – en bois, celui-ci – s'enfonce dans les ténèbres. Vous cherchez un interrupteur, en vain ; conscient de l'inutilité de vous aventurer dans un tel lieu sans éclairage, vous retournez à la cuisine, fouillez quelques tiroirs, et finissez par trouver ce que vous étiez venu y chercher, à savoir une lampe de poche encore en état de fonctionnement.

De retour face à l'escalier, vous hésitez quelques instants, en proie à une vague sensation d'inquiétude ; le faisceau de la lampe ne révèle pourtant rien d'inhabituel ou de menaçant. Faisant appel à toutes vos ressources de courage, vous amorcez la descente. Les marches branlantes craquent à chacun de vos pas, et vous craignez un moment que toute la structure ne s'effondre –

mais par chance rien de tel ne se produit, et vous finissez par poser le pied sur un sol inégal en terre battue. Ici-bas, le froid et l'humidité règnent ; dans l'air flotte une odeur de moisi. Des amas de toiles d'araignées couvertes de poussière sont suspendues au plafond, vous inspirant un profond dégoût.

L'endroit n'est pas aussi étendu que vous l'aviez pensé au premier abord ; à lui seul, l'escalier occupe un bon quart de la pièce. Sur les murs de pierres nues, vous remarquez la présence d'anneaux de fer rouillés, qui servaient probablement autrefois à accrocher les torches et les lampes à huile. Dans un coin, un amoncellement d'objets disparates forme une sorte de pyramide : vous distinguez parmi ceux-ci le cadre d'une bicyclette, une machine à coudre, un miroir fendu, ainsi qu'un récepteur datant des premières heures de la radiophonie. Alors que vous vous prépariez à remonter, vous découvrez une étagère placée entre les poutres soutenant les marches ; plusieurs livres à l'aspect ancien y sont entreposés. La plupart sont si abîmés qu'ils en sont réduits à des piles de feuillets vermoulus aux couvertures disjointes, mais l'un d'entre eux semble avoir été miraculeusement préservé. Vous le prenez en main, et vous le feuillotez rapidement. À première vue, il s'agirait d'un livre de prière.

Notez le code "prex" si vous souhaitez l'emporter avec vous.

Soudain, un souffle d'air glacé venu de nulle part vous fait tressaillir. Cédant à une frayeur irrationnelle, vous vous précipitez en hâte sur l'escalier, et c'est avec soulagement que vous regagnez le vestibule et claquez la porte de la cave.

Si vous avez le code "veneris dies", rendez-vous au [2](#).

Sinon, et si vous avez le code "martis dies", rendez-vous au [24](#).

Si vous n'avez aucun de ces codes, rendez-vous au [39](#).

21

Un coup de tonnerre retentit, vous arrachant brutalement au sommeil. Vous vous sentez curieusement entravé. Au-dehors, une pluie violente tambourine sur les vitres de la fenêtre, emplissant la pièce d'un roulement continu de cymbales. Un éclair d'un blanc éblouissant illumine furtivement la chambre, suivi presque immédiatement d'un nouveau coup de tonnerre, plus puissant encore que le précédent, qui ébranle jusqu'aux murs de la maison. Vous essayez de bouger, mais sans y parvenir : vos membres sont maintenus plaqués contre le matelas. De quelque part dans l'obscurité, un gloussement féminin se fait entendre, moqueur.

Vous relevez la nuque, pour voir. Les ténèbres sont difficiles à percer, et vous mettez un certain temps à comprendre ce que vous avez sous les yeux. Les draps et couvertures de votre lit ont roulé sur eux-mêmes pour former des liens, qui enserrant vos jambes et vos bras ! Vous êtes prisonnier comme dans une camisole !

Comment une telle chose a pu arriver ? Vous tentez une nouvelle fois de vous arracher à vos entraves, sans plus de succès. Vous sentez que la panique commence à vous gagner. Le gloussement résonne à nouveau, accompagné cette fois d'un autre rire, masculin celui-ci.

Allez-vous appeler à l'aide (3) ? Ou continuer vos efforts pour vous libérer (14) ?

22

Subitement, le spectre s'enfonce dans les ténèbres, disparaît, comme s'il n'avait jamais été présent en face de vous. L'obscurité s'estompe elle aussi, absorbée par les murs, refluant sous les feuilles et les fleurs de la tapisserie – mais sans que la luminosité ne revienne parfaitement à la normale.

Vous êtes à l'extrémité du couloir. Sur votre droite, il y a la porte de la chambre vide ; là où se tenait l'apparition, il n'y a plus qu'un mur nu. Le rêve qui vous a raconté Xavier vous revient en mémoire, avec ses nombreuses similitudes. Qu'avait-il dit, déjà ? Que le fantôme s'était fondu dans la tapisserie ?

Vous vous approchez du mur, tendez un bras... Rêvez-vous, ou les feuilles et fleurs peintes s'écartent-elles vraiment pour vous livrer passage ? Et est-ce les premières marches d'un escalier que vous voyez au-delà ?

Vous avancez encore, plongez les mains dans la tapisserie, la repoussez comme s'il s'agissait d'un rideau végétal... Un vent puissant s'enroule autour de vous, en provenance de la maison. Oui, il y a là un escalier descendant. Les marches sont comme des briques de ténèbres qui se succèdent les unes aux autres, parfaitement régulières, avec des arêtes rectilignes qui brillent d'une lueur froide ; tout le reste est d'un noir profond, absolu.

Vous posez votre pied sur la première marche. Il fait froid de l'autre côté, extrêmement froid, mais cela ne vous occasionne aucune souffrance, aucun inconfort. Il n'y a plus de vent. Toujours poussé par une curiosité dévorante – et toujours inaccessible à la peur – vous commencez à descendre. À un moment, l'idée vous vient de compter les marches, mais vous perdez rapidement le fil. Vous continuez longtemps, longtemps, jusqu'à vous couper de toutes notions de minutes, d'heures, de jours et d'années ; les réflexions se tarissent peu à peu dans votre cerveau, votre conscience sombre à demi ; il vous arrive même de changer de points de vue, et vous vous contemplez vous-même, plongeant dans un puits de néant, le long d'un escalier infini, sans que cela ne provoque en vous la moindre émotion.

Enfin, une éternité plus tard – alors que vous ne l'attendiez plus – vous arrivez au terme de votre voyage. L'escalier immatériel s'ouvre sans prévenir sur le seuil d'une immense caverne, parfaitement tangible et concrète, encombrée d'objets hétéroclites. Il y a là une petite foreuse, un groupe électrogène, plusieurs bidons en plastique qui ont pu contenir de l'essence ; des pelles et des

pioches, des bougies ; une pile de livres anciens ressemblant à des grimoires, entassés les un sur les autres – et même, tracé sur le sol de pierre brute, un pentacle à demi effacé. L'air est doux, très différent du froid sidéral qui régnait dans l'escalier ; vous sentez une odeur de soufre et de moisissure. Votre conscience est de nouveau parfaitement claire. Vous avez l'impression d'être de retour dans la réalité.

Devant vous, des rochers fracassés encombrant le passage, comme s'ils avaient été détruits avant d'être partiellement dégagés. Au-delà, la caverne se prolonge en une galerie tortueuse d'où émane une lueur rougeâtre. Un mouvement lointain attire votre regard, et vous croyez reconnaître l'ombre blafarde de votre guide. Tandis que ses contours s'estompent dans les profondeurs cramoisies, une autre silhouette fantomatique – plus petite – émerge de la lueur, et s'approche de lui comme pour l'accueillir. Celle d'une femme ?

Une voix retentit alors, et vous tressaillez en la reconnaissant : « Bienvenue, mon amour. Je t'attendais. »

Vous vous retournez vivement. Derrière vous, dans l'ombre d'un repli couronné de stalactites, un trône de pierre s'élève, majestueux. À ses pieds gît les restes d'un cadavre momifié, datant visiblement de plusieurs siècles ; sur le trône est assis un être vêtu d'une robe de bure. Une profonde capuche dissimule ses traits, mais des doigts graciles, dépassant des longues manches, sont élégamment posés sur les accoudoirs.

Si vous pensez qu'il s'agit d'Alice, rendez-vous au [16](#). Si vous pensez qu'il s'agit de quelqu'un d'autre, rendez-vous au [47](#).

« Alors ? Vas-y, raconte ! »

« C'était le cœur de la nuit. Soudain, j'ai été réveillé – ou plutôt, j'ai rêvé que j'étais réveillé – par des bruits de pas dans le couloir. En soi, cela n'avait rien de vraiment anormal, et n'aurait pas dû retenir mon attention, mais je savais – j'étais absolument certain – qu'ils n'étaient produits ni par Julien, ni par toi... Ni par Alice, évidemment, car ils semblaient trop pesants, trop sonores, pour pouvoir être causés par une femme. Par pesant et sonore, je veux dire qu'ils faisaient un réel tapage, et le fait que vous ne les ayez pas entendus me conforte dans l'idée qu'il s'agissait d'un rêve ; il y avait aussi cette façon bizarre qu'ils avaient de résonner, pendant plus de deux ou trois secondes, comme s'ils provenaient d'un endroit immense, affreusement, désespérément *vide*. Je me suis levé... »

« Tu t'es levé ?!... Je crois que moi, je serais resté blotti dans mon lit ! »

« Je te l'ai dit, c'était un rêve – à ce moment-là, j'en avais déjà plus ou moins conscience. Paradoxalement, je me trouvais dans un état second : la peur était totalement absente de mon esprit,

je ne ressentais qu'une infinie curiosité. Donc je me suis levé, et je me suis approché de la porte de ma chambre. Au-delà, les pas semblaient s'éloigner dans le couloir. J'ai ouvert ma porte, et j'ai jeté un coup d'œil à l'extérieur : il n'y avait rien – rien d'autre que les lames du parquet qui luisaient faiblement, car la lumière de la lune pénétrait par la lucarne qui surplombe l'escalier. Je suis sorti, j'ai avancé dans la direction que prenaient les pas... »

« Tu es sorti ?!... »

« Laisse-moi finir ! Je suis sorti, j'ai avancé, et subitement les pas se sont arrêtés. C'est alors que je l'ai vu. Sa silhouette massive se détachait sur le mur du fond comme un vieux négatif photo, les clairs et les obscurs inversés. Il m'a regardé, il m'a souri – un rictus effrayant, et c'est là seulement que j'ai senti la peur monter en moi – puis il s'est retourné vers la tapisserie et s'est littéralement fondu dedans. À ce moment, la panique m'a envahi. Je me suis précipité vers ma chambre, j'ai claqué la porte, et je me suis jeté dans mon lit. Je me souviens d'être resté un long moment enfoui sous les draps, tremblant de tous mes membres, jusqu'à ce que le sommeil me gagne. C'est cela que je ne parviens pas à comprendre : comment peut-on rêver que l'on s'est rendormi ? »

« Je suppose que le cauchemar t'a réveillé ? » suggérez-vous.

« Mouais. Peut-être. »

« Et Éligio ? Il était comment ? »

« Grand. Costaud. Et surtout, *jeune* – comme sur le portait qu'il y là-bas, » fait Xavier en vous désignant l'un des tableaux du salon.

« Et... »

À cet instant précis, Alice et Julien font leur retour dans la pièce, interrompant votre discussion.

« Vous auriez dû venir voir ! » s'exclame votre amie. « Maintenant c'est trop tard, le soleil est couché, mais vous devriez y aller demain. Dans la partie abandonnée de la maison, il y a une pierre gravée magnifique. Ce n'était pas un nid d'alouettes, finalement... »

« Ah Ah ! Très drôle ! » rétorque Julien en la prenant dans ses bras.

Vous vous détournez d'eux, la boule au ventre.

Notez le code "signum", et rendez-vous au [36](#).

La journée s'achève comme elle a commencée : sous la pluie. Au repas, une dispute éclate entre Julien et Xavier, pour un prétexte futile. Alice et vous-même finissez par réussir à les calmer, mais la réconciliation qui suit se fait du bout des lèvres, et la soirée se termine dans la morosité la plus totale. Vers dix heures, chacun quitte le salon pour regagner sa chambre, ce que vous faites avec soulagement.

Après une rapide toilette, vous vous installez dans votre lit. Comme vous n'avez pas

particulièrement sommeil, vous prenez le livre de chevet que vous aviez prévu pour les vacances – "Le Wendigo", d'Algernon Blackwood – mais après avoir lu quelques paragraphes, vous le reposez d'un air dégoûté. Vous n'auriez pas pu choisir quelque chose d'un peu plus gai, d'un peu moins angoissant ?

Faute d'avoir mieux à faire, vous éteignez la lumière, remontez vos draps et couvertures – car les nuits sont fraîches – et enfouissez votre tête sous l'oreiller. Le sommeil ne met que quelques minutes à venir vous prendre, vous entraînant au pays des rêves... qui est aussi celui des cauchemars.

...

Vous vous éveillez brusquement, et vous vous relevez dans votre lit. Non, ce n'est pas votre lit – et ce n'est pas non plus votre chambre. Celle-ci est plus vaste, et ressemble plutôt à celle de Xavier, à en croire les moulures au plafond, et aussi la présence de cette coiffeuse au miroir doré que vous avez remarqué chez votre ami. Certains éléments diffèrent toutefois : la tapisserie verte et pelucheuse – quoique toujours aussi laide – paraît moins usagée, les rideaux ne sont pas les mêmes, et la grande commode du fond n'est pas exactement à l'endroit où elle devrait être.

Quelque chose de semblable un voile obscurcit votre vision. Des cheveux ?... D'elle-même, votre main se porte à votre visage pour les écarter... Ces doigts fins, cette peau blanche... Ce n'est pas votre main ! Bon sang... Vous n'êtes plus dans votre corps ! Vous êtes dans celui de quelqu'un d'autre, prisonnier à l'intérieur sans moyen d'agir, comme un simple spectateur !

Votre hôte sort de son lit. Dans son champ de vision, vous voyez furtivement apparaître une paire de jambes – les siennes, longues et fuselées. Ses pieds nus se posent sur le parquet, et vous sentez le contact des lattes et des rainures ; il avance vers la coiffeuse, et vous entendez les craquements du bois. Son corps passe devant le miroir... Seigneur !... Vous êtes dans celui d'une femme !

Allez-vous tenter de vous rebeller contre ce délire (15), ou laisser les événements se dérouler (9) ?

25

Vous entrez dans une pièce toute en profondeur, éclairée par une unique fenêtre. Un large bureau et un luxueux fauteuil capitonné occupent l'espace du fond ; une carte du monde est affichée sur le mur de droite, juste en face d'une armoire dont les rayonnages débordent de dossiers.

Vous examinez rapidement la pièce, mais sans découvrir quoique ce soit d'intéressant.

Rendez-vous au 2.

26

« Viens, » dit Alice à Julien, « allons voir les chambres ! »

Tandis que le duo retourne dans vestibule pour emprunter l'escalier qui conduit à l'étage, vous aidez Xavier à ouvrir les volets des différentes fenêtres du rez-de-chaussée. Vous découvrez en sa compagnie une grande cuisine, une cave, un bureau, une bibliothèque, ainsi que plusieurs autres pièces de moindre importance. Au fur et à mesure que la lumière du jour pénètre à flots dans la maison, vous sentez s'envoler vos craintes initiales, au point que vous vous trouvez bientôt ridicule d'avoir nourri de telles pensées. « C'est une vieille maison, c'est tout. Juste une vieille maison décrépite et amère, qui attend la démolition. »

Au-dessus de vos têtes, le rire étouffé d'Alice se fait entendre, et vous sentez votre cœur se serrer. Difficile de ne pas vous sentir jaloux. De son côté, Xavier considère un vase de Chine, l'air indifférent. Cela ne vous étonne pas. Depuis que vous le connaissez – vous vous êtes rencontrés alors qu'Alice et vous-même étiez en première année de fac, et c'est lui qui vous a présenté Julien – il n'a jamais montré beaucoup d'intérêt pour les filles, en dehors de quelques aventures sans lendemain.

Quelques instants plus tard, Julien vient vous rejoindre, seul.

« Alice est tombée amoureuse de la chambre exposée au nord – cette avec la tapisserie rose. Ce doit être l'effet lit à baldaquin. »

« Je compte sur toi pour en prendre soin, il n'est sûrement pas de première jeunesse ! » plaisante Xavier. « Allez, retournons à la voiture chercher les bagages. »

Une demi-heure plus tard, vous avez fini de vous installer, et vous vous retrouvez tous dans le salon. Sans surprise, Xavier a fait le choix d'une chambre spacieuse au luxe ostentatoire, quoique franchement démodé ; avec ses fenêtres ouvrant sur les collines, elle est située juste à côté de celle d'Alice et Julien. La vôtre est plus simple et plus petite, mais exposée plein sud, et avec une jolie vue sur l'étang. Comble de confort, toutes sont équipées d'une salle de bain.

« Nous aurions dû prévoir de faire des courses. Nous n'avons même pas de quoi manger ce soir. Il va falloir trouver un supermarché. »

« Ici ? Tu rêves ! » s'exclame Xavier. « Mais je crois qu'il y a une épicerie au village. Qui vient avec moi ? »

« Moi, je veux bien, » se propose Julien.

« Moi aussi, » intervient Alice. « Je n'ai pas l'intention de manger de la pizza et des pâtes tous les jours ! »

Vous accompagnez vos amis jusqu'au portail, puis jusqu'au bas du chemin. La voiture fait demi-tour sur la petite route pierreuse et s'éloigne en dégageant un nuage de poussière ocre.

Vous voilà seul à présent. Alors que vous vous demandez quoi faire, l'idée vous vient d'explorer un peu le domaine.

Allez-vous vous intéresser à la cave (20), au bureau (41), à la bibliothèque (13), ou encore au jardin (4) ?

27

Tandis que Xavier quitte le salon, vous réalisez que pour la première fois depuis longtemps – depuis une éternité – vous vous retrouvez seul avec Alice. Vous regardez la complice de vos jeux d'enfance en tâchant de garder la tête froide et de ne pas laisser paraître le maelstrom d'émotions qui bouillonne en vous. "C'est le moment," vous souffle une petite voix, "dis-lui ce que tu as sur le cœur !" Puis, presque au même instant : "Non ! Elle ne va pas comprendre. Ne prends pas le risque de détruire ce qui reste de votre amitié !"

« Alors Alice, tu es heureuse ? » demandez-vous soudain sans savoir pourquoi, comme si ces paroles étaient sorties d'elles-mêmes de votre bouche – et vous regrettez aussitôt votre audace.

Votre amie se redresse, son sourire s'efface. Une légère teinte rosée envahit ses joues pleines, joliment parsemées de taches de rousseur.

« Heu... Oui, je crois... Pourquoi cette question ? »

Baissant le regard, vous répondez d'un ton hésitant : « Je... Je ne sais pas... C'est simplement que... pendant toutes ces années, nous avons été si proches... ton bonheur importe beaucoup pour moi, tu comprends ? »

Aucune réponse. "Elle ne dit rien," pensez-vous, sans oser relever les yeux. "Elle a compris les sentiments que j'éprouve à son égard. Elle ne sait pas comment me dire qu'ils ne sont pas partagés."

D'une façon totalement inattendue, vous sentez le contact d'une main chaude qui se pose sur la vôtre.

« Et toi, tu es heureux ? »

À cet instant précis, Xavier et Julien font leur retour dans la pièce. Alice s'écarte aussitôt de vous.

« Ça valait le coup d'œil, » vous dit le premier. « Dans la partie abandonnée de la maison, il y a une pierre gravée vraiment superbe. Vous devriez aller la voir – mais demain, quand le soleil se sera levé. Il fait nuit maintenant. »

« Ah, ce n'était pas un nid d'alouettes, finalement ? » fait Alice.

Sa voix tremble légèrement.

« Très drôle ! » rétorque Julien en approchant du canapé où vous êtes assis.

Vous remarquez qu'il vous fixe avec curiosité. En arrivant face à Alice, il la fait se lever, l'attire à lui et la prends dans ses bras.

Vous vous détournez d'eux, la boule au ventre.

Notez le code "concordia", et rendez-vous au [36](#).

Vous attendez, dans l'angoisse, l'oreille collée à la porte. Au bout d'un certain temps – vous ne sauriez dire combien – vous croyez percevoir un grincement furtif, suivi d'un autre bruit de pas plus proche, plus léger, sur le parquet du couloir. Peu après, le martèlement sourd cesse brutalement, et l'empire du silence nocturne, restauré, s'étend de nouveau sur la maison.

Vous poussez un soupir de soulagement, et vous regardez une nouvelle fois votre montre. Il est vingt-trois heures quarante-cinq. Que vient-il de se passer, réellement ? Était-ce encore une de ces rêveries qui vous assaillent, vous amis et vous, depuis votre arrivée à la Soufrerole ? Un frisson vous parcourt l'échine. Quoi qu'il en soit, Alice ne devrait plus tarder maintenant.

Vous vous asseyez sur votre lit. Les minutes passent, cruellement lentes. Minuit... Minuit cinq... Minuit dix... Vous bouilliez d'impatience, d'appréhension. Ces bruits étranges, un peu plus tôt dans le couloir... Et s'ils étaient réels ? Alice... Et s'il lui était arrivé quelque chose ?

Vous sursautez. Avez-vous entendu frapper ? Vous vous levez, vous marchez jusqu'à la porte. Vous l'ouvrez. Alice est là, dans le couloir, pieds nus, vêtue d'une simple nuisette blanche. Avec ses cheveux en bataille, vous avez l'impression de revoir le garçon manqué qu'elle était encore il y a dix ans.

« Entre, je t'en prie. »

« Merci, » vous répond-elle en allant s'installer sur votre lit, à l'endroit même où vous étiez assis un instant auparavant.

Elle hésite, vous jette un coup d'œil rapide, baisse à nouveau le regard.

« Il faut que je te parle de quelque chose. »

Le cœur battant la chamade, vous vous asseyez à côté d'elle.

« Quoi ? »

« Je sais ce qui lui est arrivé. À Lonla, la femme d'Éligio. Si tu savais ce qu'elle a vécu... Cette maladie... C'est affreux. »

Vous vous mordez la lèvre. C'était donc de cela qu'elle voulait vous parler ? "Qu'est-ce que tu espérais ?" songez-vous avec une pointe d'amertume. Hors de question de faire mauvaise figure, cependant.

Comme Alice garde le silence, vous reprenez : « C'est ainsi. La vie est souvent injuste. On n'y peut rien. »

« Et si justement, on pouvait refuser de se soumettre au destin ? Trouver le moyen de se battre, au-delà des limites naturelles que nous impose notre condition ? Le ferais-tu ? »

Vous réfléchissez un moment.

« Je suppose que oui. »

Visiblement, c'était la réponse qu'attendait Alice.

« Je savais que tu comprendrais, » s'exclame-t-elle en prenant l'une de vos mains dans les siennes – mais vous devinez qu'il y a quelque chose d'anormal dans son exaltation. « Nous avons cela en commun, toi et moi. Lonla et Éligio... Ils se sont aimés. Et si nous pouvions leur offrir la chance de vivre une nouvelle vie ? Mais Julien refuse d'en entendre parler. Il dit que je deviens folle. Il dit que c'est cette maison... C'est pour cela qu'il a voulu avancer le jour du départ. Tu crois qu'il a raison ? Je deviens folle ? »

Vous sentez une réelle détresse dans sa voix.

« Bien sûr que non ! Mais je ne vois pas vraiment où tu veux en venir... Alice... Ils sont morts... »

Alice secoue la tête.

« Tu as raison... Bon sang, qu'est-ce qui se passe ?! C'est cette voix qui me parle dès que je ferme l'œil... Ces rêves... Julien est dans le vrai, il faut partir d'ici. Au plus vite. Je ne sais pas ce qu'il risque d'arriver, sinon. »

Touché par son désespoir, vous oubliez vos doutes, vos scrupules, et vous cédez à l'impulsion de la prendre dans vos bras.

« Alice, ma belle, ne t'en fais pas, » faites-vous en lui caressant la joue. « Je ne permettrai pas qu'il t'arrive quoique ce soit, tu m'entends ? Je te le jure. Tu sais que peux me faire confiance. »

Votre amie pose sa tête contre votre épaule. Ses yeux en amandes se ferment, comme apaisés. Vous sentez une douce chaleur vous envahir.

« Je le sais, » murmure-t-elle. « Je l'ai toujours su, au fond de moi. Depuis toujours, je n'ai confiance qu'en toi. »

Notez le code "concordia", et rendez-vous au [42](#).

Alors que les ombres s'abattent sur vous, certains mots contenus dans le livre d'exorcisme vous reviennent en mémoire, accompagnés du nom que vous avez lu sur la plaque, dans le jardin.

Comme soufflé par une voix extérieure, vous criez : « Je t'adjure, Lise de Tydorel, par la connaissance de ton Vrai Nom, de quitter cette créature. Obéis, ou crains la destruction ! »

Les ombres vivantes se figent, hésitantes.

« Non ! Arrête ! » s'écrie Alice – avec dans les yeux une détresse qui ne lui appartient pas.

Imperturbable, vous continuez votre litanie, et votre voix s'affermi à mesure que la perspective d'une défaite imminente déforme ses traits. Vous devinez à présent le spectre de Lonla qui s'agite en elle, malmené par une force plus grande que la sienne.

« Lise de Tydorel, esprit impur, par la loi de ton créateur, obéis à celui qui connaît ton Vrai Nom.

Sois arraché et chassé de cette femme, son corps est un temple sacré ! »

À peine avez-vous achevé la formule qu'un cri terrible se fait entendre – semblant provenir de la terre, du ciel, de la maison. Alice s'effondre ; vous tombez à genoux. Le hurlement enfle encore, dépassant en intensité tout ce que vous avez pu connaître auparavant. Vous portez vos mains à vos oreilles. Le son atteint son paroxysme... puis il commence à décroître, à sombrer dans les graves, jusqu'à se transformer en un sourd grondement.

Le bruit d'un tremblement de terre !

Avec horreur, vous constatez que les murs de la maison se sont mis à vibrer. Des fissures apparaissent, s'élargissent, s'étendent, déchirant les tapisseries. Les meubles tressautent. Au plafond, le grand lustre se met à tanguer dangereusement. Les bougies basculent les unes après les autres, roulent sur la table, tombent sur le plancher. Les flammes commencent à se répandre...

Vous prenez alors conscience de l'urgence à agir. Vous vous approchez d'Alice, vous l'aidez à se relever ; elle se laisse faire sans opposer de résistance. Alors que vous vous dirigez vers le vestibule à pas lents – trop lents – vous remarquez que Julien s'agite sur le sol.

« Julien ! Lève-toi, vite ! Il faut partir d'ici ! »

Derrière vous, un fracas terrible se fait entendre : la large vitrine du salon vient de se renverser. Les lattes du plancher vibrent, s'écartent les unes des autres ; l'escalier menant à l'étage se craquelle, sa rambarde se disjoint et s'abat dans un gémissement de métal tordu. La clé de la porte d'entrée est sur la serrure, mais vos efforts pour l'ouvrir restent vains. L'épouvante vous gagne en constatant que le chambranle s'est affaissé.

« Par la fenêtre ! »

Le téléphone gît sur le sol. Vous l'arrachez à son fil d'un geste énergique, et vous le lancez contre l'une des vitres, qui éclate en morceaux.

« Alice, à toi ! Julien ! On y va ! »

L'un après l'autre, vous escaladez la fenêtre et sautez dans le jardin, avant de vous éloigner en courant. À une centaine de mètres, estimant être en sécurité, vous vous retournez vers la Soufrerole. La maison se dresse dans la nuit, sous la pluie battante, identique à elle-même – intacte. Exactement comme si le tremblement de terre que vous avez subi n'avait jamais eu lieu. "C'était encore un de tes tours, pas vrai ?" songez-vous avec un sourire. Là-bas, au loin, un nouvel éclair s'abat sur les collines. Quelques secondes plus tard, le bruit du tonnerre vous parvient, assourdi.

« La tempête s'éloigne, on dirait, » dites-vous en vous tournant vers vos compagnons.

Julien contemple la scène d'apocalypse en arborant un air hébété, son visage ruisselant d'eau de pluie. Quant à Alice... ses yeux verts sont fixés sur vous. Vous y lisez de la gratitude, du respect, de la tendresse... et quelque chose qui vous rappelle la façon dont elle vous regardait autrefois, quand vous étiez encore seuls au monde.

Si vous avez le code "concordia", rendez-vous au [52](#). Sinon, rendez-vous au [51](#).

30

La partie s'engage. Un quart d'heure plus tard, le jeu est plus équilibré que d'habitude ; Xavier ne possède qu'un pion d'avance sur vous.

« J'ai fait un drôle de rêve la nuit dernière, » fait-il en déployant l'un de ses cavaliers.

Songeant à une tentative de déstabilisation, vous gardez le silence.

« J'ai vu mon grand-oncle. Il est passé me voir. »

Cette fois vous relevez les yeux. Le visage de Xavier est sans expression, mais quelque chose dans son regard vous fait comprendre qu'il parle sérieusement.

« Sans blague ? Éligio ? »

Xavier hoche la tête.

« Je te l'ai dit – c'était un rêve. Mais un rêve dont je garde en mémoire chaque détail, comme s'il s'était réellement produit. »

À ce moment, vous entendez la voix enthousiaste de Julien qui vous appelle de l'extérieur, vous invitant tous à venir le retrouver pour voir quelque chose "d'extraordinaire". Alice pose son livre et se lève du canapé en poussant un soupir résigné. Un léger sourire dément toutefois son apparente contrariété.

« Qu'est-ce qu'il a encore trouvé, cette fois ? Un nid d'alouettes ? » plaisante-t-elle en passant près de vous.

Entre vous, Julien fait souvent l'objet d'aimables moqueries pour son amour de la nature et de la vie sauvage.

Allez-vous suivre d'Alice à l'extérieur ([11](#)), ou demander à Xavier de finir son histoire ([23](#)) ?

31

Couché sur votre lit, le regard dans le vague, vous laissez vos pensées vagabonder. Vous réfléchissez à votre vie, et à ses nombreuses complications : votre amour contrarié pour Alice, vos perspectives professionnelles qui se dessinent et qui ne vous enthousiasment guère... Vous vous mettez à envier Éligio ; avec une étonnante clairvoyance, vous l'imaginez en train d'arpenter les couloirs de sa grande maison, seul, détaché des soucis du monde extérieur. "Comme il a eu de la chance d'aimer une morte," songez-vous. "Quel meilleur moyen de conserver la pureté d'un sentiment, de s'assurer qu'il ne sera jamais victime des outrages du temps ? Oui, c'est ainsi que l'amour est le plus beau."

Au fur et à mesure que la luminosité diminue à l'extérieur, les ombres envahissent la pièce, et vous ne remarquez pas qu'elles sont plus longues et plus profondes qu'elles ne devraient être.

Gagné par la léthargie, vous ne voyez pas non plus que l'ampoule du plafonnier se met à grésiller, avant de s'éteindre complètement. Et quand le sommeil vous emporte, vous n'entendez pas les cris de terreur qui proviennent d'un autre endroit de la maison.

Si vous avez le code "pactum", rendez-vous au [12](#).

Sinon, si vous avez le code "herus", "uxor" ou "draco", rendez-vous respectivement au [46](#), [38](#) et [21](#).

32

« Alice... C'est toi ? »

L'ombre laisse échapper un gloussement, dans lequel vous croyez reconnaître une légère ironie – mais dans l'état où vous êtes, cela ne vous alarme pas le moins du monde. Son corps entre en contact avec le vôtre, et vous vous sentez comme électrisé. D'elles-mêmes, vos mains se posent sur son dos... Sa peau est si douce sous vos doigts... Ses longs cheveux vous balayent le visage, sa bouche tendre se presse contre votre cou... Sa langue est délicieusement chaude...

Ses dents curieusement pointues ?

Réalisant enfin le péril auquel vous êtes confronté, vous tentez de vous soustraire à l'emprise de Lonla, mais ses membres allient le velouté de la soie à la dureté de l'acier, et cela s'avère impossible. Vaincu, vous vous abandonnez à son étreinte... douleur et plaisir se mêlent tandis qu'elle aspire votre vie...

Y a-t-il meilleure façon de terminer son existence ?

33

En approchant du tableau, vous devinez aussitôt quel personnage y est représenté, tant la ressemblance avec celui qui l'observe est grande.

« C'est lui, n'est-ce pas ? Éligio ? » dites-vous.

Xavier hoche la tête.

« Oui. Il semblerait que ce portrait ait été peint alors qu'il avait à peu près notre âge. »

Vous reportez votre attention sur la toile. L'homme est debout dans une pièce mal éclairée, négligemment appuyé contre un grand bureau. La carrure large dans un costume sombre, le nez un peu fort, la mâchoire volontaire, le front haut et bombé, les cheveux blonds plaqués en arrière... Sans ambiguïté, le grand-oncle et son petit-neveu possèdent en commun ces caractères physiques. Ce qui diffère est plus subtil, et presque uniquement du registre de l'expression : le visage d'Éligio porte la marque d'une froide insensibilité, d'un orgueil sans bornes, et dans son regard brûle la flamme sauvage d'une terrible ambition. Vous notez qu'il tient entre ses mains puissantes une rose d'un blanc éclatant.

« Il n'avait pas l'air commode. »

« Non, » acquiesce Xavier. « À le voir ainsi, on l'imaginerait industriel ou politique – voire gangster, ou capitaine de piraterie. Ce qui est surprenant, c'est que cette représentation ne colle ni avec sa vie de reclus, ni avec sa mort. Je t'ai dit qu'il s'est suicidé ? On l'a retrouvé dans une pièce fermée de l'intérieur, les mains crispées sur un poignard planté dans sa poitrine. Une sorte de kriss malais. Il adorait les antiquités. »

Notez le code "herus", et rendez-vous au [26](#).

34

La jeune femme saisit sur la coiffeuse un tube de rouge à lèvres et commence à se maquiller. Puis elle se lève, imitée par l'homme qui la prends dans ses bras. Elle ferme les yeux et pose sa tête contre le torse de son amant. Vous la sentez qui tremble en se serrant à lui.

« Allons-y, » souffle-t-elle, « tant que j'en ai la force. »

« S'il le faut. Tu es sûre que le fantôme du moine n'interférera pas ? »

« Il essaiera, c'est certain. Mais l'incendie de la chapelle l'a affaibli, et depuis tout le temps qu'il veille sur la tombe de Varaxase, il aspire probablement au repos. À nous deux – chacun de notre côté du voile – nous seront plus fort que lui. »

« Bien. Je t'aime, Lonla. Méfie-toi de la Lumière. »

La femme ré-ouvre les yeux et retourne s'étendre sur le lit.

« Oui. Moi aussi je t'aime. Faisons-le, vite. »

Et elle commence à réciter une étrange litanie, bientôt reprise par l'homme, de sa voix de baryton : « Rexam glorioth xadratos... »

Avec horreur, vous voyez le géant sortir de sa tunique un long poignard de métal sombre, ondulé comme un serpent, et le lever au-dessus de vous. Fasciné, vous remarquez que des larmes coulent le long de son visage.

« ... Xadratos Rexam glorioth... » continue de psalmodier la jeune femme, son regard suspendu à celui de son compagnon.

Sous l'effet de la panique, votre esprit s'agite désespérément, mais d'une façon trop désordonnée pour parvenir à s'échapper ; le couteau sacrificiel s'enfonce dans le cœur de la femme. Vous sentez une vive douleur, puis votre âme se détache et plane quelques instants, libre. Un flot de lumière vous attire, vous enveloppe, et vous sentez disparaître vos peines et vos tourments. Avant de vous envoler pour l'autre monde, vous vous retournez une dernière fois...

Là-bas, loin en dessous de vous, un homme pleure doucement au chevet d'une morte.

Alors que les ombres s'abattent sur vous, certains mots contenus dans le livre d'exorcisme vous reviennent en mémoire, accompagnés du nom démoniaque évoqué par Lonla, au cours de ce rêve étrange où vous partagiez le même corps.

Comme soufflé par une voix extérieure, vous criez : « Je t'adjure, Varaxase, serpent du vice, par la connaissance de ton Vrai Nom, de quitter cette créature. Obéis, ou crains la destruction ! »

Les ombres vivantes se figent, hésitantes ; pourtant, Julien se met à ricaner.

« Cela ne suffira pas. Qu'espérais-tu ? Seul un dépositaire des Anciens Secrets et un connaisseur de l'Antique Langage aurait pu se mesurer à moi... et vous, stupides humains, vous avez brûlé vos derniers vrais sages sur l'autel de votre Science aveugle ! »

Votre voix se tarit dans votre gorge. "Saint Donat, viens à mon aide", implorez-vous, désespéré. Les ombres se ressaisissent, s'avancent vers vous en ondulant...

« Valaor genesia campiolum... » clame un nouveau venu.

Vous vous tournez dans sa direction, et vous lâchez une exclamation de surprise. Quelle est donc cette silhouette fantomatique qui se tient à vos côtés, nimbée d'une auréole chatoyante, s'opposant à Julien ? Un moine ? Ou une nouvelle chimère générée par votre esprit en perdition ?

"Qu'importe," songez-vous. "Autant jouer cette chance jusqu'au bout !"

Et vous reprenez avec l'apparition : « Genesia campiolum valaor... »

Le sourire victorieux de Julien se fige sur son visage. Ses lèvres s'agitent mais restent muettes, comme s'il se trouvait brusquement réduit au silence. Imperturbable, vous continuez votre litanie, et votre voix s'affermi à mesure que la perspective d'une défaite imminente déforme les traits de votre adversaire. Vous devinez à présent le spectre d'une chose affreuse qui s'agite en lui, malmené par une force plus grande que la sienne.

« Campiolum valaor genesia... Varaxase, esprit impur, Natif du Néant, par la loi de ton créateur, obéis à celui qui connaît ton Vrai Nom. Sois arraché et chassé de cet homme, son corps est un temple sacré ! »

À peine avez-vous achevé la formule qu'un cri terrible se fait entendre – semblant provenir de la terre, du ciel, de la maison. Julien s'effondre ; vous tombez à genoux. Le hurlement enfle encore, dépassant en intensité tout ce que vous avez pu connaître auparavant. Vous portez vos mains à vos oreilles. Le son atteint son paroxysme... puis il commence à décroître, à sombrer dans les graves, jusqu'à se transformer en un sourd grondement.

Le bruit d'un tremblement de terre !

Avec horreur, vous constatez que les murs de la maison se sont mis à vibrer. Des fissures apparaissent, s'élargissent, s'étendent, déchirant les tapisseries. Les meubles tressautent. Au plafond, le grand lustre se met à tanguer dangereusement. Les bougies basculent les unes après les autres, roulent sur la table, tombent sur le plancher. Les flammes commencent à se répandre...

Vous prenez alors conscience de l'urgence à agir. Vous vous approchez d'Alice, vous l'aidez à se relever ; elle se laisse faire sans opposer de résistance. Alors que vous vous dirigez vers le vestibule à pas lents – trop lents – vous remarquez que Xavier s'agite sur le sol.

« Xavier ! Lève-toi, vite ! Il faut partir d'ici ! »

Derrière vous, un fracas terrible se fait entendre : la large vitrine du salon vient de se renverser. Les lattes du plancher vibrent, s'écartent les unes des autres ; l'escalier menant à l'étage se craquelle, sa rambarde se disjoint et s'abat dans un gémissement de métal tordu. La clé de la porte d'entrée est sur la serrure, mais vos efforts pour l'ouvrir restent vains. L'épouvante vous gagne en constatant que le chambranle s'est affaissé.

« Par la fenêtre ! »

Le téléphone gît sur le sol. Vous l'arrachez à son fil d'un geste énergique, et vous le lancez contre l'une des vitres, qui éclate en morceaux.

« Alice, à toi ! Xavier ! On y va ! »

L'un après l'autre, vous escaladez la fenêtre et sautez dans le jardin, avant de vous éloigner en courant. De partout autour de vous, des formes brumeuses s'élèvent vers le ciel orageux, se dissipant dans leur ascension comme des âmes libérées d'un asservissement millénaire.

À une centaine de mètres, estimant être en sécurité, vous vous retournez vers la Soufrerole... et vous reculez encore d'une bonne dizaine de pas, terrifiés. La bâtisse semble vivre ses derniers instants. Ses murs se serrent les uns contre les autres, sa toiture gonfle absurdement, comme si la maison toute entière était comprimée dans un gigantesque étau invisible. Des flammes commencent à lécher les fenêtres du rez-de-chaussée. Un craquement effroyable retentit soudain, et l'édifice implose littéralement, s'effondre, s'enfonce dans la terre. La destruction s'achève dans un formidable embrasement qui illumine les environs d'un flamboiement infernal.

Là-bas, au loin, un nouvel éclair s'abat sur les collines. Quelques secondes plus tard, le bruit du tonnerre vous parvient, assourdi.

« La tempête s'éloigne, on dirait, » dites-vous en vous tournant vers vos compagnons.

Xavier contemple la scène d'apocalypse en arborant un air hébété, son visage ruisselant d'eau de pluie. Quant à Alice... ses yeux verts sont fixés sur vous. Vous y lisez de la gratitude, du respect, de la tendresse... et quelque chose qui vous rappelle la façon dont elle vous regardait autrefois, quand vous étiez encore seuls au monde.

Si vous avez le code "concordia", rendez-vous au [52](#). Sinon, rendez-vous au [51](#).

Notez le code "martis dies".

Le lendemain, le soleil se lève sur une journée froide et pluvieuse, en totale contradiction avec

les précédentes. Sans réel enthousiasme, vous consacrez la matinée à une partie de cartes qui se solde logiquement par la victoire de Xavier.

Après le repas, Alice et Julien s'éclipsent dans leur chambre, prétextant de la fatigue après une nuit "remplie de mauvais rêves". De son côté, Xavier se plonge dans l'étude d'une collection d'insectes naturalisés découverte dans l'un des meubles du salon.

Vous voilà libre de votre emploi du temps ! Compte tenu des conditions extérieures, toute sortie est cependant hors de question...

Allez-vous vous intéresser à la cave (20), au bureau (41), où à la bibliothèque (13) ?

37

Vous vous frayez un chemin entre les ronces et les branches basses des frênes et des acacias. Suivant les indications de vos amis, vous franchissez un portique de pierre et tournez à l'angle d'un mur à demi effondré ; vous découvrez alors un espace aux proportions considérables. Les lieux sont dans un piètre état : le dallage est disjoint ou manquant, les colonnes abattues, et la voûte brisée est envahie par le lierre et les clématites. Pourtant, la lumière du soleil, chaude et dense, vous donne l'impression de vous trouver dans un sanctuaire – comme si rien de mauvais ne pouvait vous atteindre ici.

La pierre gravée est là, à l'intérieur d'un mur. Vous poussez un sifflement d'admiration.

La première chose que vous voyez, c'est une sorte d'énorme lézard ailé pourvu de griffes redoutables. Aussi menaçante soit-elle, la créature est toutefois en mauvaise posture, puisque allègrement piétinée par un homme vêtu à la façon des moines ; sa tête est entourée d'une auréole, et ses mains tiennent un bâton qui s'enfonce dans les côtes du monstre. Au-dessus, vous pouvez lire l'inscription suivante : « Saint Donat triomphant du dragon ».

Notez le code "sanctus", et rendez-vous au 2.

38

Un coup de tonnerre retentit, vous arrachant brutalement au sommeil. Vous vous relevez dans votre lit, en alerte. Une menace pèse sur vous, vous en avez la conviction. Au-dehors, une pluie violente tambourine sur les vitres de la fenêtre, emplissant la pièce d'un roulement continu de cymbales. Un éclair d'un blanc éblouissant illumine furtivement la chambre, suivi presque immédiatement d'un nouveau coup de tonnerre, plus puissant encore que le précédent, qui ébranle jusqu'aux murs de la maison. Vous ne discernez rien d'anormal, et pourtant... à chaque seconde qui passe, la sensation de danger devient de plus en plus présente.

La soudaineté de l'attaque, cependant, vous prends totalement au dépourvu. Un poing lourd comme une enclume s'abat sur votre visage, vous envoyant valser hors du lit. Vous vous redressez

tant bien que mal ; du sang coule de votre lèvre fendue. Paniqué, vous regardez autour de vous. La visibilité est mauvaise mais suffisante, et pourtant vous ne voyez rien ! Vous vous sentez soulevé par les épaules avec brutalité, et un nouveau coup vient vous heurter l'abdomen. Le souffle coupé, submergé de douleur, vous vous effondrez de nouveau sur le plancher.

Vous savez que votre adversaire invisible est là, tout près de vous, attendant simplement que vous vous releviez pour continuer ses assauts.

La fuite vous paraît être la seule option.

Allez-vous tenter de vous échapper par la fenêtre (44), ou par la porte (5) ?

39

Cela fait deux heures que vos compagnons sont partis, et vous commencez à trouver le temps long – anormalement long. "Ils devraient déjà être rentrés," songez-vous, "le village n'est pas si éloigné que ça." L'anxiété vous gagne peu à peu ; se serait-il passé quelque chose de grave ? Des visions d'accident s'installent dans votre esprit. Un véhicule en charpie au fond d'un ravin, des corps déchiquetés... Alice, morte ? Non, vous ne pourriez pas le supporter !

Enfin, vous entendez le bruit d'une voiture remontant le long de la route de terre, et s'arrêtant au pied du chemin. Vous vous sentez gagné par le soulagement ; courant presque, vous prenez la direction du portail pour accueillir vos amis. Julien est le premier à le franchir, suivi d'Alice et de Xavier, chacun tenant à la main un énorme sac de courses.

« Ça va ? Tu as l'air bien pâle ! »

« Oui, oui, pas de problème... Mais vous avez été longs ! »

« L'épicerie du village était fermée. Nous avons dû faire une demi-heure de route supplémentaire pour en trouver une ouverte. »

Vous accompagnez vos amis jusqu'à la cuisine et les aidez à ranger les provisions.

« Bon, qu'est-ce qu'on fait maintenant ? » demande Alice. « Une partie de tarot, ça vous dit ? »

...

Quelques jours plus tard, les angoisses qui vous avaient assaillies à votre arrivée ne sont plus qu'un mauvais souvenir. Vous vous êtes plus ou moins habitué à l'ambiance étrange de la maison – même si vous conservez pour elle une certaine méfiance – et vos journées remplies de gaieté ont fini de balayer vos sombres pressentiments, que vous étiez de toute manière le seul à percevoir.

...

Le soir tombe sur la Soufrerole.

« Zut et rezut, je n'étais pas si loin cette fois-ci ! » grogne Julien, que vous venez de battre aux échecs pour la deuxième fois d'affilée.

« C'est vrai, » admettez-vous, magnanime. « C'est simplement dommage que tu aies perdu ta

dame au tout début de la partie. Et souviens-toi que le roi n'est pas une pièce offensive – ce n'est ni un cosaque, ni un samouraï. Tu veux une revanche ? »

« Non, je préfère aller me dégourdir les jambes. Je vais faire un tour dans le jardin avant que le soleil ne se couche complètement. »

Julien se lève de sa chaise et quitte le salon en maugréant. Vous savourez les deux victoires engrangées sur votre rival. Voilà au moins un domaine où il n'est pas meilleur que vous !

Xavier, qui tentait jusqu'alors – sans succès – de régler la télévision, approche de la table.

« On s'en fait une ? » propose-t-il, un petit sourire au coin des lèvres.

Vous déchantez. Xavier, c'est une autre paire de manche. À ce jour, vous n'avez jamais réussi à battre. Seule Alice y parvient de temps en temps.

Allez-vous accepter son défi (30), ou préférez-vous rejoindre Alice, qui lit un livre sur le canapé (49).

40

Comme dans un rêve – mais vous savez parfaitement que ça n'en est pas un – vous saisissez le poignard que vous tend Alice. Vous vous agenouillez près de Julien... Vous le levez au-dessus de son cœur... Une goutte du sang de Xavier tombe sur sa poitrine, vous indiquant où frapper.

« Danatho golus zalara... » entonne Alice.

La lame s'abat. Le sang gicle. Les yeux de Julien s'ouvrent brusquement, vous regardant avec incompréhension. Ses membres se raidissent. Sa gorge pousse un hurlement. Le sang coule, coule... Il y en a partout. Du sang...

Mais tout cela, vous ne le voyez pas. En effet, à l'instant même où le poignard s'est enfoncé dans le cœur de votre ami, l'esprit d'Éligio s'est emparé de votre corps. Ses retrouvailles avec Lonla – qui attendaient depuis plus de soixante ans – seront des plus touchantes.

Quant à votre âme, la voilà réduite à une goutte de douleur dans un océan d'agonie – celui où meurent pour l'éternité les victimes de la Soufrerole...

41

Vous entrez dans une pièce toute en profondeur, éclairée par une unique fenêtre. Un large bureau et un luxueux fauteuil capitonné occupent l'espace du fond ; une carte du monde est affichée sur le mur de droite, juste en face d'une armoire dont les rayonnages débordent de dossiers.

Vous approchez du bureau. Un cahier d'écolier y est posé, ouvert à la page d'un texte écrit à l'encre bleue. Cédant à la curiosité, vous le prenez en main. La calligraphie est ancienne, le papier jauni, mais les lettres sont précises et bien formées, et vous parvenez sans peine à lire ce qui y est noté :

Aux marches du palais,
Aux marches du palais,
Y a une si belle fille, Lonla,
Y a une si belle fille.

Elle a tant d'amoureux,
Elle a tant d'amoureux,
Qu'elle ne sait lequel prendre, Lonla,
Qu'elle ne sait lequel prendre.

La belle si tu voulais,
La belle si tu voulais,
Nous dormirions ensemble, Lonla,
Nous dormirions ensemble.

Dans un grand lit d'argent,
Dans un grand lit d'argent,
Couvert de teille blanche, Lonla,
Couvert de teille blanche.

Dans le mitan du lit,
Dans le mitan du lit,
La rivière est profonde, Lonla,
La rivière est profonde.

Et nous y dormirions,
Et nous y dormirions,
Jusqu'à la fin du monde, Lonla,
Jusqu'à la fin du monde.

Perplexe, vous feuillotez le cahier – intitulé "livret de chansons et de poésies" – sans rien découvrir de notable, hormis que l'écolier à qui il appartenait, en 1934, était un élève particulièrement soigneux. Sur la première page est inscrit un nom : Eligius de Tydorel. Face à cela, la seule pensée qui vous vient est de vous demander comment des parents, même au début du siècle

dernier, ont pu donner un tel prénom à un enfant.

Notez le code "tener".

Si vous avez le code "martis dies", rendez-vous au [24](#).

Sinon, rendez-vous au [39](#).

42

Vous vous éveillez dans votre lit, tiré de votre sommeil par des cris provenant de l'extérieur. Vous vous levez en hâte, et vous vous dirigez vers la fenêtre de votre chambre. Là, juste en dessous de vous, Xavier et Julien sont en train de se disputer violemment. Vous vous habillez aussi vite que possible, sortez en trombe de votre chambre et dévalez l'escalier. En vous voyant arriver dans le vestibule, Alice se précipite vers vous, l'air paniquée.

« Fais quelque chose, vite ! Ils vont finir par se battre ! »

Vous franchissez la porte d'entrée et faites irruption sous le porche. Vos deux amis sont là ; Julien a empoigné Xavier par le col, et son poing est levé, menaçant.

« Enfoiré ! C'est toi qui as fait ça, pas vrai ? Avoue ! Je vais te casser le gueule ! »

« Arrêtez ! » criez-vous. « Julien ! Lâche-le ! Qu'est-ce qui vous prend ? »

Julien se retourne vers vous. La colère déforme ses traits.

« Il se trouve que cette nuit, ce connard a crevé les pneus de la voiture ! Impossible de partir, maintenant ! »

« Mais non ! » se défend Xavier. « Je vous jure que je n'ai rien fait ! »

Alice vous regarde, ce n'est pas le moment de flancher. Vous vous interposez, forçant vos deux amis à se séparer.

« Allons, Julien, sois raisonnable... La violence n'a jamais rien résolu. Et d'abord, qu'est-ce qui te fais dire ça ? »

« C'est très simple, » vous répond-il. « Le portail de l'enceinte était fermé, comme toutes les nuits. Et ce salaud est le seul à avoir la clé. »

Xavier s'exclame : « Ça ne veut rien dire ! C'est peut-être quelqu'un de l'extérieur qui a fait le coup ! »

Vous saisissez Julien par les épaules.

« Xav' a raison, Julien. Ce n'est pas une preuve. Tu n'as pas le droit de l'accuser ainsi. »

Votre ami vous regarde un moment, cille plusieurs fois, puis secoue la tête, hébété.

« Tu as raison... Xavier, excuse-moi... Je suis désolé. Je ne sais pas ce qu'il m'a pris. C'est cet endroit... Je ne sais pas ce qui m'a pris. »

Alice intervient à son tour, prend Julien par le bras, et l'oblige à la suivre à l'intérieur de la maison. Vous vous retournez vers Xavier.

« Ça va ? »

« Je... Je crois. Cette fois, il a vraiment pété les plombs ! »

Vous lui tapotez amicalement l'épaule.

« Allez, il faut oublier ça. Tu as vu, il s'est excusé. Je suppose qu'il doit être à bout de nerfs.

C'est vrai ce qu'il a dit, à propos de la voiture ? »

Xavier hoche la tête.

« Vrai de vrai, » dit-il. « Je vais téléphoner à l'assurance pour trouver un dépanneur. »

...

À l'heure du repas, la réconciliation s'est faite entre vos deux amis, en apparence tout au moins. Xavier vous fait part du résultat de ses démarches auprès de la société d'assurance : un dépanneur allait venir pour changer les pneus de la voiture, mais cela ne pourrait pas se faire avant le lendemain, compte tenu de l'éloignement du site. Julien accuse la nouvelle d'un air dépité. Alice, habituellement si enjouée, reste murée dans le silence. De votre côté, vous tentez de dédramatiser – tâche d'autant plus aisée qu'en votre for intérieur, vous ressentez une vague impression de soulagement. "Encore une nuit dans la maison," songez-vous. "Il me reste encore une nuit..."

...

« Ça sent l'orage, » fait Alice en contemplant par la fenêtre les nuages noirs qui s'amassent au-dessus des collines, tandis que le soleil commence à basculer derrière l'horizon.

Vous acquiescez d'un mouvement du menton. Jamais vous ne l'avez commue aussi triste et désespérée. Cela vous fait un peu de peine de la voir ainsi, même si vous sentez que votre lien s'est raffermi récemment, en particulier depuis la dispute du matin entre Julien et Xavier. En ce début de soirée, l'ambiance dans la maison n'est que le fantôme de ce qu'elle était aux premiers temps des vacances. "J'ignore comment va s'achever le séjour," vous dites-vous intérieurement, "mais je sens qu'entre nous quatre, plus rien ne sera jamais comme avant."

Au bout d'un moment, face à l'apathie générale, vous décidez de vous retirer dans votre chambre.

Si vous avez le code "prex", rendez-vous au [6](#). Sinon, rendez-vous au [31](#).

Vous entrebâillez la porte de votre chambre. Tout est sombre à l'extérieur ; vous distinguez à peine le mur d'en face. Les bruits de pas se sont éloignés, mais ils vous parviennent toujours avec force – de là-bas, du côté opposé à l'escalier. Vous avez l'impression que celui qui les produits parcourt le couloir de long en large, impatiemment, comme s'il attendait quelque chose... ou quelqu'un.

Vous ?

Étrangement, vous ne vous sentez pas effrayé. Vous avez vaguement conscience que vous devriez l'être, mais non ; vous acceptez les événements à la façon d'un témoin, comme s'ils ne vous concernaient pas le moins du monde. À l'inverse, la curiosité vous apparaît comme un fanal brillant – qui vous fascine, qui vous appelle, qui vous tire littéralement à l'extérieur de votre chambre.

Vous posez un pied sur le parquet du couloir, qui grince légèrement sous votre poids – mais d'une façon très différente des coups de boutoirs produits par *l'autre*, là-bas, dans les ténèbres. Vous avancez lentement, à pas mesurés, en tendant les mains devant vous. Tout est noir – d'un noir si profond que ça en est anormal. Pourtant, vous n'envisagez même pas d'allumer la lumière ; vous savez instinctivement qu'il n'aimerait pas ça, et vous ne souhaitez pas lui déplaire. En aucune façon.

Depuis combien de temps marchez-vous, exactement ? Vous avez l'impression que cela fait une éternité. Vous ne comprenez pas que vous n'avez pas encore atteint le bout du couloir ; vous savez pourtant qu'il s'achève en cul de sac, juste après la porte d'une chambre inoccupée. Devant vous, les bruits de pas s'intensifient peu à peu, jusqu'à devenir terriblement forts et bruyants. Vous sentez même les vibrations qu'ils font sur le parquet. Bon sang, toute la maison devrait être alertée, à présent !

Vos yeux s'accliment à l'obscurité. Vous distinguez une multitude de petites taches pâles, partout autour de vous. Vous savez ce dont il s'agit : les motifs floraux de la tapisserie du couloir. Des iris, des pensées, des œillets et des gueules de loup. Mais alors, pourquoi s'assemblent-ils pour ressembler à ce point à des visages ?... Des visages blafards qui vous regardent avancer en pleurant, en ricanant, en se moquant de vous ?

C'est certain, vous vous rapprochez de lui. Vous ne le voyez pas encore, mais vous sentez sa présence. Une présence redoutable. Vous devinez qu'il a cessé son va-et-vient, et qu'il vous précède désormais, marchant à votre rythme, vous guidant vers une destination inconnue.

Tout à coup, les bruits de pas s'arrêtent. Vous vous arrêtez vous aussi.

Il est là, juste devant vous. Une silhouette humaine de haute taille, brumeuse, blafarde, avec des yeux noirs comme des puits.

Et ce sourire... Miséricorde... Ce sourire !

Si vous avez le code "signum", rendez-vous au [22](#). Sinon, rendez-vous au [10](#).

Vous vous ruez vers la fenêtre, l'ouvrez rapidement, et vous vous précipitez au-dehors.

Avez-vous oublié que votre chambre se trouve au premier étage ?

Sans appuis pour vous retenir, vous glissez le long de la façade et vous vous écrasez dans le jardin, sous la pluie battante, l'échine brisée.

Un peu plus tard, dans le courant de la nuit, Alice et Julien passeront près de vous, main dans la main. En dépit de vos appels à l'aide, de vos supplications, vous n'obtiendrez d'eux rien d'autre qu'un sourire amusé.

Vous allez mettre très longtemps à mourir...

45

Vous approchez de Julien, que vous trouvez plongé dans l'examen d'une statuette particulièrement hideuse. Fruit d'un travail à première vue assez grossier, vous seriez bien incapable de dire avec certitude ce qu'elle représente : vous pencheriez toutefois pour une sorte de salamandre à l'échine épineuse, et aux crocs démesurés.

« Qu'est-ce que c'est, d'après toi ? » demandez-vous à votre ami.

Julien hausse les épaules.

« Je ne sais pas, mais je trouve cette... cette chose, cette... idole... fascinante. Elle est si... différente de tout ce que l'on peut voir habituellement ! Tous les autres objets de cette vitrine sont anciens – il y a là un bracelet celte, une Vénus de l'âge de pierre, quelques urnes funéraires d'Égypte, une tablette gravée sumérienne... Mais cela... ça ne ressemble à rien de connu. »

Julien étant très au fait des questions d'Histoire, et plus particulièrement d'archéologie, vous ne pouvez qu'accepter son expertise sans le contredire.

« Drôle de bête, en tout cas. Je n'aimerais pas en rencontrer une semblable. »

« Ce n'est pas un animal. Je pencherais plutôt pour une sorte de dieu. »

« Mais qui pouvait donc vénérer de telles horreurs ? »

Votre compagnon garde le silence, comme plongé dans de profondes réflexions.

Notez le code "draco", et rendez-vous au [26](#).

46

Un coup de tonnerre retentit, vous arrachant brutalement au sommeil. Vous vous relevez dans votre lit, en alerte. Une menace pèse sur vous, vous en avez la conviction. Au-dehors, une pluie violente tambourine sur les vitres de la fenêtre, emplissant la pièce d'un roulement continu de cymbales. Un éclair d'un blanc éblouissant illumine furtivement la chambre, suivi presque immédiatement d'un nouveau coup de tonnerre, plus puissant encore que le précédent, qui ébranle jusqu'aux murs de la maison. Quelque chose – un souffle ? – vous effleure alors brièvement la cuisse.

Vous relevez la nuque, pour voir. Les ténèbres sont difficiles à percer, mais vous discernez les contours d'une ombre en mouvement, plus profonde que celles de la pièce ; une silhouette clairement féminine, qui se dresse langoureusement au bas du lit. Vous devinez sa cambrure, la

courbe délicate de ses seins...

Soudain, celle-ci se penche vers vous ; vous sentez des doigts légers caresser votre torse. Une douce chaleur vous envahit...

Allez-vous vous laisser faire (32), ou essayer de résister (19) ?

47

« Qui... Qui êtes vous ? » demandez-vous d'une voix chancelante, conscient de l'anormalité de la situation.

L'être éclate de rire.

« C'est vrai, tu ne me connais pas. Moi, en revanche, je te connais – très bien, même. Et il se trouve que par chance, nous avons des intérêts en commun. »

Comment avez-vous pu penser que cette voix grave aux accents visqueux était celle d'Alice ? Vous sentez la peur lointaine se rapprocher, et rôder comme un fauve autour de vous, prête à vous déchiqueter ; pourtant, quelque chose de plus fort la maintient à distance – pour le moment.

« Qu'est-ce que vous voulez dire ? »

« Alice. Si tu la veux, et si tu m'aides, je peux te la donner. »

De nouveau, l'être éclate de rire – un ricanement glauque. Sa capuche se penche légèrement en avant. Quelque chose bouge au-dessous. Vous distinguez mal, mais vous avez l'impression de voir des gouttes couler.

Votre aversion à son encontre grandit.

« Pourquoi ? Pourquoi me feriez-vous un tel cadeau ? »

La voix de l'être enfle, devient menaçante : « Cela ne te regarde pas ! Acceptes-tu mon offre, oui ou non ? »

Vous sentez la colère vous gagner, plus forte que la peur.

« Non ! C'est... Ce serait indigne. Je refuse ! »

En poussant un cri terrible, l'être se penche en avant. De sa capuche, de ses manches jaillit un abominable flot de corruption, un torrent de liquide épais, glaireux, nauséabond. La robe de bure éclate sous la poussée de cet ignoble débordement qui bondit vers vous, comme animé de vie.

L'équivalent d'une grille cède à l'intérieur de votre cerveau, et vous sentez que la peur, brutalement libérée, plante ses griffes et ses crocs dans votre âme. Vous faites volte-face et commencez à fuir en direction de l'escalier évanescent. Vous entendez la trombe de vomissure grumeleuse se rapprocher... Une odeur infecte vous brûle les narines... Des filaments de mucus collant se posent sur votre peau, leur contact vous emplît de dégoût...

Les marches éthérées ne sont plus qu'à quelques pas. Vous allez les atteindre ! Des ombres mouvantes apparaissent en périphérie de votre vision. Vous vous retournez brièvement... La masse

gluante est là, qui se dresse comme une vague pour vous ensevelir !

Vous poussez un cri de désespoir, levez les bras pour vous protéger... Le flux immonde s'abat sur vous de tout son poids, vous écrase, vous emporte... Vous pénètre... Vous dissout... Et finalement votre esprit s'embrase dans une infâme apothéose, consumé par le feu d'une volonté irrésistible.

Et pourtant non, vous ne mourrez pas ; rendez-vous au [42](#).

48

Comme dans un rêve – mais vous savez parfaitement que ça n'en est pas un – vous saisissez le poignard que vous tend Alice. Vous vous agenouillez près de Julien... Vous le levez au-dessus de son cœur... Une goutte du sang de Xavier tombe sur sa poitrine, vous indiquant où frapper.

« Vas-y, fais-le... Tu n'as pas le choix ! »

D'une façon complètement inattendue, vous repensez à la gravure que vous avez vue dans l'ancienne chapelle. Presque aussitôt, une voix résonne dans votre tête, à la fois lointaine et proche, ténue et assourdissante : « On a toujours le choix. »

Vous reprenez, comme en écho : « Alice... On a toujours le choix. »

« C'est le moine, c'est ça ? Je sens sa présence ! Ne l'écoute pas ! Écoute-moi, moi ! Nous pouvons trouver un arrangement... Je me donnerai à toi, je te le promets ! Tue-le, je te dis ! »

Vous regardez le poignard entre vos mains.

Allez-vous accepter l'offre d'Alice ([50](#)), ou la refuser ([Z](#)) ?

49

« Tu lis quoi ? » demandez-vous à Alice, en vous asseyant à côté d'elle.

Son parfum à la fois floral et légèrement musqué envahit vos narines, plus enivrant qu'un alcool fort.

Pour toute réponse, elle vous montre le titre de son livre. "Les Habitants du Mirage", d'Abraham Merritt. Un ouvrage que vous connaissez bien – très bien.

Vous hochez la tête d'un air appréciateur et reprenez : « À mon avis, entre tous, le meilleur bouquin d'Heroic Fantasy. On aurait dû arrêter d'en écrire après celui-là. »

« On l'a presque lu ensemble, tu t'en rappelles ? On devait être en 4ème, ou en 3ème. Il était à la bibliothèque du village. Je l'ai emprunté la première, puis toi. Ça a été un choc ! »

« C'est sûr ! Mais tu te trompes sur un point important : c'est moi qui l'ai emprunté en premier. Puis je t'ai conseillé de le lire, pour te sortir un peu des livres de fillettes que tu lisais à l'époque. »

« menteur ! »

Alice vous donne un coup de son livre sur la tête. Vous ripostez en lui pinçant les côtes. Puis, l'un et l'autre, vous éclatez de rire.

« Ça suffit tous les deux ! » s'exclame Xavier – de retour au chevet de la télé.

Vous reprenez votre souffle. Plongés dans les vôtres, les yeux verts d'Alice brillent d'un éclat surnaturel.

« Et Julien, il l'a lu ? » demandez-vous.

« Oui, pour me faire plaisir, mais ce n'est pas son truc. Trop éloigné du réel. »

« Je comprends. C'est un livre écrit pour les rêveurs – les habitants du mirage, justement. »

Un silence gênant s'installe, comme si l'évocation de votre ami avait marqué les instants que vous venez de vivre du sceau de la culpabilité.

Vous vous remettez à parler de tout et de rien. Au bout d'un moment, vous entendez la voix enthousiaste de Julien qui vous appelle de l'extérieur, vous invitant tous à venir le retrouver pour voir quelque chose "d'extraordinaire". Xavier abandonne la télévision en poussant un soupir résigné.

« Qu'est-ce qu'il a encore trouvé, cette fois ? Un nid d'alouettes ? » s'interroge Alice avec humour, mais sans montrer d'empressement à aller le rejoindre.

Entre vous, Julien fait souvent l'objet d'aimables moqueries pour son amour de la nature et de la vie sauvage.

Allez-vous suivre Xavier à l'extérieur (11), ou continuer à parler avec Alice (27).

50

Vous regardez Alice. Vous savez qu'il ne s'agit pas réellement de votre amie, que l'esprit d'une autre occupe son enveloppe charnelle ; pourtant, vous êtes dans un tel état de confusion que cela ne revêt plus la moindre importance.

« Si tu me le demandes, j'accepte, » faites-vous tristement. « Je suis prêt à tout pour toi. »

La jeune femme approche de vous à pas lents, un sourire de victoire sur les lèvres, mais vous lisez autre chose dans ses yeux – quelque chose qui ressemble à de la compassion.

« Tu l'aimes vraiment, n'est-ce pas ? »

Vous baissez la tête ; vous sentez une larme couler sur votre joue.

« Oui. »

Lonla s'avance encore, pose ses bras contre votre torse. D'un geste tendre, elle relève votre menton, cherche et trouve votre regard.

« Dans ce cas, il y a une solution. Tu sais, nous ne sommes pas des monstres... simplement des survivants. » Après un bref silence, elle continue : « Voilà ce que je te propose : je vais rappeler l'esprit d'Alice, qui vivra avec moi dans ce corps ; toi, tu partageras le tien avec Éligio. Bien entendu, vous serez essentiellement passifs – mais conscients. Un peu comme dans ce rêve où nous étions ensemble, tu te rappelles ? De cette façon, votre amour s'épanouira au diapason du nôtre, et

je te garantis que même ainsi, vos vies seront bien plus exaltantes qu'elles ne l'auraient été autrement. Ça te convient ? »

Vous marquez votre assentiment d'un hochement de tête. Lonla prends vos mains entre les siennes ; un bref instant, la lame du poignard scintille d'un éclat cramoisi.

« Nous allons le faire ensemble, d'accord ? Répète avec moi : danatho golus zalara... »

51

Quelques années plus tard...

Avec émotion, vous rejoignez Alice près de l'autel. Ses cheveux roux – qu'elle s'est laissée pousser pour l'occasion – ressortent magnifiquement sur le blanc nacré de sa robe. Elle vous regarde, votre amie de toujours ; son sourire exprime toute la joie qu'elle a de vous avoir à ses côtés, en ce jour si important pour elle. Le prêtre, un petit bonhomme à l'air bienveillant, s'approche de vous et vous tend un crayon.

« Signez ici, » vous dit-il, en vous montrant sur le registre de l'église l'emplacement souhaité.

Vous vous exécutez docilement, puis vous regagnez votre rang en compagnie des autres témoins. Une jolie brune à l'air piquant vous y accueille, vêtue avec élégance d'une robe bleue à lacets, et coiffée d'un chapeau extravagant.

À peine vous êtes-vous assis qu'elle vous glisse à l'oreille : « Il y a trois mois, c'est nous qui étions à leur place. »

« Oui, et cela fait trois mois que je nage dans le bonheur, » répondez-vous en lui prenant la main.

Et vous vous embrassez tendrement.

52

Quelques dizaines d'années plus tard...

Vous rejoignez Alice sur le balcon. Comme tous les jours à l'heure du soleil couchant, la vue sur les collines est à couper le souffle.

« Nous avons eu de la chance que la famille de Xavier accepte de nous vendre la propriété, » dites-vous en la prenant dans vos bras.

Vous la sentez frissonner contre vous.

« De la chance, vraiment ? Dis plutôt qu'ils étaient contents de s'en débarrasser. »

« Peut-être. En tout cas, l'architecte et les artisans ont fait un travail magnifique. La nouvelle Soufrerole n'a plus rien à voir avec l'ancienne. »

« En apparence, peut-être. À l'intérieur, je sens toujours cette odeur de corruption. »

Vous écartez doucement les mèches sur sa nuque, et vous lui déposez un baiser dans le cou.

« Allons ma chérie, nous en avons déjà parlé, » reprenez-vous. « Tu étais d'accord. Tu n'as pas changé d'avis ? »

Alice s'écarte légèrement et se retourne vers vous. À vos yeux, l'âge n'a en aucune manière affecté sa beauté ; sa chevelure est simplement passée du roux de l'automne au blanc de l'hiver. L'amour que vous lui portez y est sûrement pour quelque chose – mais peut-être est-ce aussi parce que vous y voyez un peu moins bien...

« J'ai peur, » vous répond-elle. « Qui sommes-nous pour défier les lois de ce monde ? Lonla et Éligio l'ont tenté aussi, et ils ont échoués. »

Vous poursuivez : « ... mais Varaxase dort toujours dans les profondeurs de la colline. Et si nous parvenons à nous servir de son pouvoir... »

Alice vous interrompt : « Et si c'était lui qui se servait de nous ? Et le moine... Il ne nous laissera pas faire. »

« Alors il faudra le combattre ! » rétorquez-vous.

« C'est ce qu'on fait Lonla et Éligio... Et ils ont perdu. »

« Ils n'ont pas eu de chance... Nous étions là. »

« Et qui sera là, pour nous ? Si nous y arrivons, qui viendra se prendre dans les fils de notre toile ? Des innocents ? Avons-nous le droit de les priver de leurs existences ? »

Mal à l'aise, vous détournez la tête. Comme d'habitude, la conversation en revient à la principale difficulté de votre projet.

« Nous n'avons pas le choix, » faites-vous, le regard fuyant.

« C'est faux, et tu le sais très bien. Il y a toujours le choix. »

« Alice, nous aurons bientôt quatre-vingts ans... As-tu vraiment suffisamment vécu ? »

Cette fois, c'est à son tour de baisser les yeux.

« Non, » souffle-t-elle. « Il m'en faut plus. »

Vous posez vos bras sur ses épaules, et vous la ramenez contre vous.

« Il suffira de s'arranger pour qu'à notre mort, la Soufrerole ne reste pas en possession de la famille. L'idéal serait de la léguer... Je ne sais pas... À une colonie de vacances, ou à un orphelinat ? Quelque chose de ce genre. Il faudra y réfléchir. »

« Nous sommes des monstres. »

Est-ce l'ébauche d'un sourire qui se dessine sur ses lèvres ?

Vous répliquez : « Non. Simplement des survivants. Le bien et le mal n'existent pas... »

Alice relève la tête et plonge son regard dans le vôtre. Ses yeux ont changé avec le temps : leur vert éclatant s'est mué en un magnifique jaune doré.

« Je sais... La justice se mesure à l'aune du succès. »