

TRANSOMNIE

Emmanuel Quaireau

L'ÉVEILLEUR

La neige tombe en violentes rafales dans les rues de Brooklyn. Sous les halos jaunâtres diffusés par les becs de gaz, flaques de lumière trouble au coeur de la nuit épaisse, les passants marchent d'un pas vif en tirant sur le col de leurs pardessus. À cette heure, il ne fait vraiment pas bon mettre le nez dehors.

En observant un clochard réfugié sous le porche du temple luthérien, vous songez sans trop de scrupule que le malheureux ne survivra peut-être pas à cette nuit polaire. Sonia vous a même dit que l'East River était désormais entièrement gelée. Vous avez dû la croire sur parole puisque vous n'êtes pas sorti de votre appartement depuis trois jours. Le nuage de buée croissant sur le carreau vous incite à vous écarter de la fenêtre que vous masquez en tirant l'épais rideau de taffetas. Votre épouse se tient debout dans l'ouverture de la chambre, sa silhouette menue frissonnant sous son éternel peignoir carmin. En dépit des deux poêles situés à chaque extrémité du séjour, le froid circule vilainement dans la pièce, glaçant jusqu'au sang vos chevilles et vos mains exposées.

- Tu viens te coucher?

Comme tous les soirs depuis une semaine, Sonia a posé la question sur un ton résigné. Vous l'observez un instant, sans trouver la force d'esquisser le plus petit sourire susceptible de la rassurer. Votre regard se détourne pour fixer à nouveau les ombres nocturnes.

- Non, pas encore. Je vais tâcher de travailler un peu. Tu peux y aller.

Travailler. Oui mais pour quel résultat? « Le Nouvel Homme » fut le déclencheur.

Contes Obscurs s'est jeté sur votre première nouvelle comme un prospecteur sur une pépite et vous a donné deux-cents dollars pour la publier à l'occasion de son vingtième numéro.

Deux-cents dollars! En ces quelques instants où la somme vous fut révélée, votre avenir a défilé devant vos yeux. La gloire, la fortune, la possibilité de vivre grâce à votre seule plume et à votre imagination. Tous ces fantasmes se sont peu à peu érodés au fur et à mesure que le magazine littéraire vous renvoyait sans critique positive les nouvelles qui ont suivi. Votre inspiration s'est tarie et à ce drame s'est ajoutée la maladie de Sonia. Malgré tous vos efforts de rationalisation, son état vous préoccupe toujours un peu plus. C'est l'une des raisons pour lesquelles vous redoutez de vous coucher. Pourquoi les médecins ne parviennent-ils pas à diagnostiquer son mal? Va-t-elle disparaître alors qu'il ne reste plus qu'elle pour animer votre existence misérable et sans but? Plus que ces inquiétudes, c'est la souffrance morale que vous lisez chaque jour dans son regard qui vous laboure les entrailles. C'est de votre faute, évidemment. Mais il n'est guère facile de faire abstraction des taches livides sur sa peau, autrefois si douce et à présent verruqueuse. C'est à peine si vous êtes en mesure de la tenir dans vos bras sans répugnance tant elle s'étirole à la façon d'une fleur fanée. Les cheveux qu'elle perd régulièrement, ses larmes couleur de bile, ses douleurs lancinantes aux mains... pas un de ces étranges symptômes n'a permis d'identifier la nature de son affaiblissement, ni surtout le moyen de la guérir.

Elle a besoin de vous en ces heures sombres, c'est une évidence. Surtout pas que vous lui parliez des tourments qui vous rongent l'esprit et vous vident de votre désir de vivre.

Ces cauchemars.

Ils ont débuté peu après les premiers signes de maladie chez votre femme. Chaque nuit, vous la voyez désormais périr dans vos songes. Tantôt nébuleux, parfois atrocement réalistes, mais tous vous poussant à vous réveiller bien avant le lever du soleil, le souffle court, avec pour premier réflexe de sentir du bout des doigts la forme endormie de Sonia à vos côtés. Une main que vous retirez alors bien vite si grande est votre crainte d'une éventuelle contamination.

Vous êtes ainsi, vous n'y pouvez rien. Depuis votre enfance, vous avez la phobie des germes malfaisants qui pourraient s'infiltrer dans votre organisme. Une véritable terreur à vrai dire. Un comble pour une personne d'aussi piètre condition physique que vous, attrapant inévitablement des maux de gorge et des quintes de toux aux premiers frimas ou lorsque le temps est par trop humide.

En conséquence, il vous a fallu solliciter tout votre courage pour continuer à dormir auprès de votre compagne infectée par Dieu seul sait quel terrible fléau. C'est à cette volonté que vous faites de nouveau appel ce soir pour vous diriger vers la chambre à coucher.

Inutile d'essayer d'écrire. Vous êtes bien trop faible aujourd'hui et il se pourrait même que vous parveniez à vous endormir assez rapidement sans ressasser toutes vos angoisses.

Connaissant par coeur l'emplacement des meubles, vous refermez en silence la porte dans votre dos et contournez le grand lit malgré l'obscurité profonde dans laquelle est plongée la pièce. La respiration sifflante de Sonia vous apprend qu'elle est déjà endormie. Elle ne sifflait pas ainsi avant de tomber malade.

Le froid est si intense que vous ne vous déshabillez pas avant de vous glisser sous les draps glacés. Allongé sur le dos, les bras le long du corps, les yeux grands ouverts sur les ténèbres, vous l'écoutez en cherchant pour la millième fois quelle thérapie lui serait favorable. August, l'un de vos rares amis, vous a conseillé de consulter un vieillard du Queens que l'on dit guérisseur ; un peu comme ces chamans indiens que l'on trouve encore dans les forêts du nord, par-delà la frontière. Quelle idiotie. Bien digne de ce gamin dont la crédulité lui a pourtant déjà coûté si cher par le passé.

Penser à lui vous conduit de fil en aiguille au dernier projet de roman dont vous lui avez fait part. Mais vous ne voulez pas réfléchir à cette histoire qui risque de connaître le même accueil que les précédentes. Vous vous tournez sur le côté pour tenter de trouver le sommeil. Une fois n'est pas coutume, celui-ci vous surprend dès que vous baissez les paupières.

Règles de l'aventure

Le personnage que vous interprétez est défini par trois caractéristiques principales : la *Force*, l'*Adresse* et la *Volonté*. Bien que l'aventure soit onirique, le songe que vous allez vivre est régi par les mêmes lois physiques que dans le monde réel, dans l'esprit du rêveur tout au moins. Il vous sera ainsi demandé à plusieurs occasions de vous référer aux chiffres définissant ces caractéristiques dans le cadre d'épreuves physiques ou mentales auxquelles vous serez confronté.

Pour connaître votre total de *Force*, lancez deux dés à six faces. Si vous obtenez :

- **2 ou 3**, vous avez 1 point
- **4 ou 5**, vous avez 2 points
- **6, 7 ou 8**, vous avez 3 points
- **9 ou 10**, vous avez 4 points
- **11 ou 12**, vous avez 5 points

Procédez de la même manière pour votre *Adresse* et votre *Volonté*. Une fois déterminées les trois caractéristiques, vous avez la possibilité d'intervertir deux résultats. Mais ce changement n'est autorisé qu'une seule fois.

Il vous faut ensuite calculer votre *Vitalité* et votre *Santé Mentale*. Pour ce faire, lancez à nouveau deux dés pour chacune de ces caractéristiques. Ajoutez ensuite 10 à chacun des totaux obtenus pour connaître vos points de *Vitalité* et vos points de *Santé Mentale*. Par exemple, si vous obtenez 8 et 5 aux deux lancers de dés, vous avez 18 points de *Vitalité* et 15 points de *Santé Mentale*.

Votre *Vitalité* va diminuer si vous êtes blessé ou amoindri physiquement au cours de votre rêve et vous perdrez de la *Santé Mentale* lors de situations de tension ou de frayeur extrêmes. Si à un moment quelconque de l'aventure votre *Vitalité* tombe à 0, cessez immédiatement la lecture pour vous rendre au paragraphe **10**. De même, si votre *Santé Mentale* descend à 0, allez directement au paragraphe **20**.

Il vous faudra peut-être plusieurs tentatives pour atteindre l'ultime paragraphe de l'aventure, le **100**.

Si le récit s'achève à un autre moment, vous pourrez alors calculer de nouvelles caractéristiques et entamer un nouvel essai en repartant du paragraphe **1**.

1

Un silence sépulcral règne dans la demeure victorienne des parents de Sonia. Jamais le hall ne vous a paru aussi intimidant avec ses colonnes cannelées au pied de l'escalier et sa collection de statuettes bibliques. Vous vous souvenez que des arbres nains et des plantes en pots décoraient les lieux lors de votre dernière visite mais la maîtresse de maison les a ôtées depuis lors. Vous n'y prêtez cependant guère plus d'attention car une porte vient de s'ouvrir à l'étage, laissant échapper une lueur bien plus vive que celle filtrée par les hautes fenêtres à croisillons. Le mouvement vous incite à lever la tête et grande est votre surprise de ne voir personne apparaître sur le seuil.

Vous patientez quelques instants mais plus rien ne bouge. Il vous semble toutefois entendre des voix ténues en provenance de cette pièce, comme l'écho d'une lointaine conversation.

Vous ne comprenez pas à quoi rime ce manège, vos stricts beaux-parents étant particulièrement avarés de surprises d'aucune sorte. Et où diable se trouve Sonia? Vous pensiez être entré avec elle dans la maison mais vous en doutez à présent. Elle a pu vous devancer pendant que vous rêvassiez sous la fameuse roseraie multicolore à l'entrée. Si tel est le cas, elle aurait au moins pu vous attendre avant d'aller voir ses parents.

*Si vous héléz votre femme, rendez-vous au **86** ; si vous vous engagez sur les marches pour gagner l'étage, allez au **28** ; si vous revenez sur vos pas pour sortir du manoir, rendez-vous au **97**.*

2

Vous accompagnez Pete et Bob sur la petite distance qui vous sépare encore de la grange puis les laissez y pénétrer pour empoigner les premiers barreaux de l'échelle. Vos souliers cirés à semelle rigide ne vous facilitent guère la tâche mais vous entamez prudemment l'ascension. Comme tant d'autres maux communs, le vertige ne vous épargne pas et, une fois parvenu à la moitié de l'échelle, vous devez vous immobiliser quelques instants afin de faire diminuer d'intensité les battements affolés dans votre poitrine.

Vous parvenez finalement jusqu'à l'ouverture située sous le toit. Une fois assis sur le rebord et à l'abri d'une mauvaise chute, vous constatez vous trouver au niveau de la charpente. Il vous serait même possible de progresser sur les poutres maîtresses si vous vous sentiez l'âme d'un funambule.

En contrebas, vos deux acolytes ont ouvert en grand les vantaux principaux de la grange et sont en train de rassembler des paquets entourés de toile. Sans doute les explosifs.

Pivotant sur vos fesses pour modifier votre point de vue, vous observez Kingwich qui a toutes les caractéristiques d'un village fantôme. Au-delà, la campagne s'endort sous les feux du soleil mourant à l'horizon tandis que les premières étoiles clignotent dans le crépuscule.

Vous pourriez trouver une certaine beauté à ce spectacle si votre attention n'était soudain accaparée par d'étranges silhouettes surgissant par petits groupes des flaques de ténèbres entre les maisons. Vos cheveux se hérissent sur votre crâne lorsque vous distinguez mieux les choses inhumaines qui viennent de se réveiller à la faveur du soir.

Grandes comme des couguars, elles avancent en roulant sur elles-mêmes à la manière d'immondes baudruches vivantes. De leur corps ovoïde émergent deux appendices tentaculaires semblables à des bras distendus et se terminant par un nombre effarant de griffes. Les monstres ne semblent avoir ni yeux ni tête. Quant à leur épiderme souple et élastique, il est d'un rose aussi répugnant que celui d'un porc ou d'un ver de terre. *Perdez 3 points de Santé Mentale.*

Ils se déplacent avec une certaine lenteur lorsqu'ils traversent des portions de terrain exposées aux dernières lueurs du jour, comme si l'éclat du soleil les faisait souffrir. Mais l'affreuse cohorte semble avoir deviné votre présence car tous se dirigent dans la direction de la grange.

- Ils arrivent! hurlez-vous éperdu à Bob et Pete.
- Déjà? Tant pis, on laisse tomber le reste et on se barre avec ce qu'on a.
- Hé! Ne me laissez pas tout seul! Attendez-moi! glapissez-vous en les voyant détaier.

Si vous descendez à toute allure l'échelle pour les imiter, rendez-vous au 95 ; si vous vous dissimulez dans la charpente en enfourchant la poutre la plus proche, allez au 48.

3

Adossé aux planches en attendant une nouvelle manifestation du séisme, vous vous apercevez seulement maintenant que le soleil est en train d'apparaître à l'horizon et que les étoiles ont disparu dans le ciel céruléen. Vous n'avez cependant pas le loisir de vous étonner de la vitesse à laquelle se sont écoulées ces dernière heures.

Sous vos yeux écarquillés par la terreur, une ombre colossale se détache de celle de la maison contre laquelle vous vous êtes abrité. Le jour naissant donne déjà l'impression de décliner au fur et à mesure que grandit la tache d'obscurité sur la route et par-dessus les bâtiments voisins. À présent, c'est le saloon tout proche qui est plongé dans les ténèbres par cette manifestation du néant.

Ne pouvant, ne voulant pour rien au monde être témoin de l'inconcevable, vous vous tétanisez sur place, incapable d'esquisser le moindre mouvement, désirant plus que tout vous fondre à l'intérieur du bois contre lequel vous êtes tapi. La terre tremble de nouveau et l'ombre se déplace...

Vous comprenez. Vous réalisez enfin que tout ce en quoi vous croyiez, la matérialisme, la science face aux mythes, l'harmonie de la nature et sa perfection innée, l'omniscience de l'humanité, tous ces concepts rassurants ne sont que vanité face aux vérités indicibles et inavouables que recèle l'univers. Il vous faut agir tout de suite ou sombrer dans la folie. À jamais.

Vos jambes vous obéissent enfin et vous vous écartez de la maison tout en levant la tête pour contempler ce qui vous menace. Il vous semble au premier regard qu'une montagne vient d'apparaître au beau milieu du hameau, surgie de terre pendant la nuit. Mais vous réalisez aussitôt votre erreur : les montagnes ne se dressent pas sur trois jambes verdâtres, d'aspect ligneux, comme entourés de lianes et chacune aussi épaisse qu'une cheminée d'usine. Elles ne présentent pas non plus deux tentacules à la place des bras, ni un troisième frétilant à leur sommet. Des appendices rappelant ceux des poulpes mais privés de ventouses. En l'occurrence, plutôt ceux de la bête abyssale évoquée par Jules Verne ou

du kraken des légendes scandinaves si l'on en juge leur taille dépassant les limites du concevable. Le pire étant l'oeil sans paupière, émeraude, globuleux et large comme une horloge de gare qui ne cesse de rouler sous le tentacule qui tient lieu de tête à cette monstruosité.

Car ça vit. Et son apparence est malgré tout quasiment humanoïde, si ce n'est que ça surplombe de très haut les toits de Kingwich.

Il vous a vu, vous en êtes certain. Ses pédoncules semblent se diriger dans votre direction et l'être cyclopéen lève l'une de ses trois pattes pour mouvoir sa masse démentielle. Il n'a pourtant guère besoin de se déplacer ; se pencher et déployer ses membres antérieurs devrait lui suffire pour vous atteindre. *Lancez un dé.*

Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre Volonté, vous perdez 3 points de Santé Mentale. Dans le cas contraire, vous en perdez 6.

Les gens qui étaient rassemblés avec vous dans le saloon fuient à présent entre les maisons en poussant des hurlements hystériques. Malgré votre propre terreur, vous remarquez quelques rampants qui profitent de la cohue pour s'abattre sur les plus vulnérables et les mettre en pièces. Une nouvelle ombre plane alors au-dessus de vous. Sans en déterminer l'origine, vous plongez dans la rue pour rouler dans la poussière, un réflexe qui vous sauve la vie. Dans un fracas de fin du monde, l'habitation derrière laquelle vous étiez caché s'écroule sous la masse titanesque d'un bras tentaculaire. Vous vous relevez et filez vous dissimuler derrière l'église de Kingwich qui paraît ridicule en comparaison de l'entité malgré son clocher culminant à une dizaine de mètres.

Votre sang se glace au moment où une main vous effleure le dos. Ce n'est qu'Élaine. Elle tient par l'épaule votre épouse et toutes deux semblent saines et sauvées. La jeune femme est obligée de crier pour se faire entendre au milieu des hurlements affolés et du fracas des bâtiments démolis.

- Il faut le tuer!

Vous croyez avoir mal compris mais Sonia se tourne alors vers elle d'un ton suppliant.

- Non, ça ne sert à rien. Nous ne pouvons rien contre lui. Fuyons avant qu'il ne soit trop tard.

- Mais il nous trouvera forcément! En pleine campagne, nous ne pourrons pas lui échapper. Il faut en finir avec lui. Tu dois arrêter de le craindre, Sonia. Une bonne fois pour toutes.

Votre femme gémit et vous les observez avec des yeux ronds avant d'intervenir, incrédule.

- Mais qu'est-ce que tu comptes faire contre ça?

- Je suis sûr qu'il y a un moyen. De là-haut, ce sera plus facile.

Sans attendre votre réaction, la lycéenne s'engouffre sous l'arche en chêne sculpté abritant les portes béantes de l'édifice religieux. Dans la seconde qui suit, Sonia s'enfuit en longeant la façade du bâtiment, à l'abri de l'oeil unique du monstre colossal.

Si vous suivez Élaine à l'intérieur de l'église, rendez-vous au 23 ; si vous rejoignez votre compagne afin de la protéger, allez au 62.

L'âtre a été méticuleusement nettoyé depuis sa dernière utilisation car vos mains ne recueillent aucune trace de suie lorsque vous les passez sous les fers afin de les déplacer. Une fois le foyer dégagé, il s'avère plus facile d'en examiner l'intérieur.

Si vous êtes accompagné, rendez-vous immédiatement au 89.

Si vous êtes au contraire seul, vous avez beau tâtonner contre les parois de brique et passer vos doigts dans les interstices, vous ne trouvez rien d'intéressant en dépit de votre subite intuition. Si vous vous intéressez alors à la bibliothèque, allez au 13 ; si vous avancez plutôt vers les casiers remplis de bouteilles, rendez-vous au 61.

5

La vitesse est votre atout, vous en êtes certain. Bien plus que la discrétion vu que ces abominables créatures doivent être aussi sourdes qu'aveugles, même si elles semblent irrésistiblement attirées par leurs proies humaines. Vos mains tremblent tandis que vous disposez en hâte les paquets d'explosifs à l'entrée du silo en les espaçant d'environ un mètre les uns des autres.

Quelques instants plus tard, vous êtes ressorti dans l'air frais de la nuit étoilée et tenez fermement la longue mèche reliant entre elles les quatre pyramides de dynamite. Vous approchez la flamme de l'amorce puis tournez les talons dès que l'étincelle se met à la consumer. Vous avez presque atteint votre compagnon qui vous attend mitraille en mains quand le souffle de l'explosion vous envoie valdinguer rudement au sol.

Perdez 2 points de Vitalité.

Quelques cailloutis vous arrosent mais une fois le calme revenu, vous vous relevez sans trop de difficultés pour constater les dégâts. Le tertre est nimbé d'un nuage de poussière qui dissimule l'entrée du silo. Nul doute cependant que l'entrée s'est éboulée sous des tonnes de terre comme le directeur du magazine l'escomptait. Ce dernier vous gratifie d'une tape sympathique sur l'épaule.

- Beau travail. Je savais que je pouvais compter sur toi. Je pense que c'est bon mais j'attends un peu au cas où il en resterait. Tu peux filer prévenir les autres.

Immensément soulagé à l'idée de mettre une bonne distance entre vous et les rampants, vous suivez son conseil sans l'ombre d'une hésitation et rejoignez à toutes jambes les habitations de Kingwich. Mais à peine avez-vous atteint la route séparant en deux le hameau que le sol se brusquement à gronder sous vos pieds. La secousse s'amplifie et vous devez vous plaquer contre la maison la plus proche pour ne pas vaciller.

Rendez-vous au 3.

6

Votre attaque fait légèrement chanceler Sonia mais sa transformation lui a apporté un insoupçonnable surcroît de résistance. Elle se ressaisit très vite et vous attrape au col avant que vous n'ayez pu fuir. Son autre main se plaque contre votre visage pour vous infliger le contact avec l'horrible petite bouche ouverte dans sa paume. Des dents crochues vous déchirent la peau tandis que vous vous débattez en vain, incapable de rivaliser avec la force surnaturelle de la créature. L'un des crocs transperce votre oeil

droit tandis qu'un morceau de joue disparaît dans la gueule baveuse.

Vos doigts glissent sur les pédoncules frétilants tandis que vous essayez vainement d'étrangler la chose à présent ricanante.

- Tout doux, mon amour. Vois comme nous somme biens tous les deux. Ensemble. Elle continue de parler tout en vous déchiétant mais ses paroles disparaissent dans le lointain tandis que la douleur vous fait perdre peu à peu conscience. Votre existence tout comme vos tourments prennent fin en cette nuit funeste.

7

Comme aucun bruit n'émane des profondeurs enténébrées du silo, vous réfrénez votre angoisse pour garder la tête froide et vous appliquer dans votre tâche. Ne pas trembler en desserrant les cordelettes autour des paquets de dynamite, placer ces derniers à intervalles réguliers tout en déroulant la longue mèche qui les relie tous entre eux, vérifier si la molette du briquet tourne bien... voilà. Vous êtes bientôt prêt. Plus qu'une dernière charge d'explosifs à enfoncer légèrement dans le sol en terre battue et vous allez pouvoir regagner l'air libre afin d'allumer le feu d'artifice.

Mais à peine vous êtes vous redressé qu'une silhouette surgit des ténèbres, toutes griffes dehors. Vous n'avez que le temps de distinguer un corps rosâtre à la lueur faiblarde du briquet avant de réagir pour sauver votre vie.

*Si vous possédez un tranchoir ou un revolver avec au moins une balle, rendez-vous au **39** ; sinon, le rampant vous percute de plein fouet en vous labourant impitoyablement la poitrine de ses serres, allez dans ce cas au **10**.*

8

La panique qui vous étreint face à cet être de cauchemar est la principale responsable de votre maladresse et les plombs ne font que frôler leur cible. La chambre de votre arme étant désormais vide, vous vous jetez en arrière au moment où le monstre bondit à travers l'ouverture, toutes griffes dehors. Les serres vous labourent un bras avant que vous ne tombiez lourdement sur le plancher.

Lancez un dé : le chiffre correspond au nombre de points de Vitalité que vous perdez.

Votre arme vous a échappé des mains et vient de glisser jusque dans un coin de la salle. Impuissant et paralysé par la terreur, vous attendez que votre abominable agresseur vous saute dessus pour vous asséner le coup de grâce mais une déflagration retentit et le rampant est projeté à l'extérieur au milieu d'une effusion de sang noir. Le barbu vous sourit d'un air satisfait.

- On peut dire que t'as eu chaud, mon gars!

Sans attendre de remerciement, il se colle de nouveau à la cloison, la tête tournée vers l'extérieur, prêt à retirer au moindre mouvement.

*Si vous reprenez votre fusil pour reprendre votre position à ses côtés, rendez-vous au **51** ; si vous vous réfugiez à l'étage, rendez-vous au **94** ; si vous cherchez une autre manière de participer à la défense du saloon, allez au **96**.*

9

Elle n'oppose aucune résistance lorsque vous la poussez assez brutalement sur le siège. Après avoir refermé sur elle la portière, vous vous asseyez devant les commandes du véhicule. Vous n'avez jusqu'à présent jamais connu de Panhard. Peut-être vous faut-il ressortir et trouver la manivelle avant de pouvoir mettre en route le moteur mais comme vos connaissances en mécanique sont quasiment nulles, il vous faudra surtout de la chance pour lancer cette automobile qui ne présente que peu de points communs avec les deux Chandlers que vous avez déjà eu l'occasion de conduire.

Mais vous n'avez pas le temps de prendre une décision car votre femme se penche soudain vers vous. La terreur vous tétanise quand vous voyez sa bouche s'ouvrir et s'élargir grotesquement en présentant des crocs recourbés, plantés de façon anarchique dans ses gencives. Les traits de son visage disparaissent pour laisser place à une gueule béante et sombre comme l'enfer tandis que ses fins cheveux châtain tombent par poignées sur le tissu du siège. Elle s'approche lentement, toujours plus près, et vous ne pouvez rien faire. Même quand ses dents tordues se plantent dans votre cuir chevelu, vous êtes incapable d'esquisser le moindre mouvement. Tout juste pouvez-vous éprouver la douleur, sentir le sang vous dégouliner le long des joues et votre boîte crânienne éclater sous la pression des mâchoires inhumaines. Vous réussissez malgré tout à comprendre ce que gronde Sonia tout en vous dévorant.

- *Nous arrivons. Nous sommes déjà là.*

Rendez-vous au 85.

10

L'une de vos jambes a glissé hors des couvertures pendant votre sommeil et c'est probablement le froid qui vous a réveillé. Mais vous n'allez pas vous en plaindre. La température glaciale qui règne dans la chambre est un prix très modique à payer pour avoir réussi à vous extraire de ce cauchemar, encore plus éprouvant que les précédents. Jamais vous n'aviez connu jusqu'alors un songe aussi vivant. Il vous faut même un certain temps avant d'admettre que la réalité se trouve ici et non pas près des parents de Sonia. Sonia...

Vous vous retournez subitement. Elle dort toujours à poings fermés sans avoir été dérangée par votre mouvement brusque. Le rêve est encore trop présent dans votre esprit et vous ne pouvez retenir un frisson en contemplant sa forme pelotonnée sous les draps. Enfilant à tâtons vos pantoufles, vous vous extirpez du lit en grognant de douleur lorsque de violentes courbatures se déclarent dans tous vos muscles. L'attaque dans votre corps est si soudaine, si foudroyante que vous vous retenez d'une main au mur pour ne pas défaillir. Voilà ce que doit ressentir tous les matins un vieillard perclus par le poids des ans. Comme si les blessures que vous avez reçues dans votre univers onirique se rappelaient à votre souvenir dans ce monde-ci, à l'intérieur même de la réalité.

Quelle idée saugrenue pensez-vous finalement en sentant la douleur refluer peu à peu. Vous vous savez impressionnable et imaginaire mais là, vous dépassez puérilement les limites du raisonnable. Vous savez combien le froid a l'habitude de vous faire souffrir

ainsi chaque matin.

Quelques pas furtifs dans l'obscurité suffisent pour gagner le salon. Les rideaux sont épais mais pas assez larges pour occulter entièrement la lumière blafarde de la lune qui nimbe les murs et les meubles d'un halo grisâtre. Votre gorge est sèche aussi progressez-vous en silence vers la droite pour atteindre le robinet d'eau avant d'y placer votre bouche. Le filet qui coule à l'intérieur de votre organisme achève de vous éclaircir les idées. Au moment où vous fermez la conduite qui grince abominablement, un bruit de pas dans votre dos vous alerte.

Saisi par la frayeur, vous faites néanmoins volte-face. Vous n'avez que le temps de discerner à contre-jour une silhouette humanoïde et frétilante avant qu'une masse contondante ne vous frappe au sommet du crâne. Vos genoux heurtent le sol. Dans une demi-conscience, vous sentez votre agresseur se pencher sur vous. Quelque chose de visqueux vous dégouline le long de la nuque.

La douleur s'avère finalement trop forte et vous sombrez dans un évanouissement fatal.

11

Vous jetez de fréquents coups d'oeil vers la zone d'obscurité qui s'étend plus loin dans le boyau tout en desserrant les liens autour des bâtons de dynamite. Les mains tremblant quelque peu à l'idée qu'un rampant finisse par en surgir, vous placez néanmoins les explosifs à intervalles réguliers puis déroulez en hâte la longue mèche qui les relie entre eux. Ceci fait, vous regagnez l'entrée du silo et faites claquer votre briquet, très pressé d'en finir. Vos craintes se matérialisent lorsque plusieurs des créatures roses surgissent soudain des profondeurs enténébrées en roulant sur elles-mêmes.

Rendez-vous au 73.

12

Le vent balaie inlassablement la route en soulevant parfois des nuages de poussière rouge que l'on aurait plus tendance à trouver dans un coin de l'Arizona qu'en Nouvelle-Angleterre. Kingwich est désert. Vous n'avez pas croisé âme qui vive après avoir longé l'avenue jusqu'à la dernière maison, une bicoque sordide entourée par plusieurs tonneaux ouverts à demi remplis d'eau de pluie.

Rendu passablement nerveux par ce spectacle de désolation, vous revenez sur vos pas en direction du saloon quand il vous semble entendre une voix implorante en provenance d'un espace séparant deux proches bâtisses. Découvrir un quelconque signe de vie vous libère d'un poids dans la poitrine et vous avancez dans la ruelle sans l'ombre d'une hésitation.

Le soleil déclinant peine à éclairer l'étroit passage mais vous parvenez néanmoins à repérer un appentis accolé à la maison de gauche. Sous la petite avancée se trouve une malle de voyage en cuir retourné qui ressemble fortement à celle utilisée autrefois par votre mère lors de son dernier déménagement à Providence. Vos cheveux se hérissent sur votre crâne lorsque vous comprenez que les gémissements proviennent de cette valise qui est, vous le voyez à présent, déformée par l'être qui s'y trouve emprisonné!

Si vous fuyez vers le saloon pour vous y réfugier, rendez-vous au 78 ; si vous tentez d'ouvrir la malle, allez au 64.

13

Les tomes reliés de maroquin ou de vélin défilent sous vos yeux en une enfilade de bruns et de beiges. Histoire naturelle, poésie, anthropologie, arts plastiques... La variété des sujets traités au milieu de ces multiples pages a de quoi impressionner le plus blasé des érudits mais aucun des titres que vous déchiffrez ne vous incite à vous attarder sur l'un de ces ouvrages en particulier.

Alors que vous vous étiez accroupi pour examiner la rangée la plus basse, un nuage de poussière s'échappe d'entre deux incunables et s'infiltré jusque dans vos poumons. Vous êtes aussitôt pris d'une violente quinte de toux. L'air vous manque, vos yeux vous brûlent et vous les frottez d'un geste brusque du plat de la main. Dans votre panique, vous cognez violemment le bas de la bibliothèque. Vous voyez alors sous vos paupières rougies le meuble vaciller.

Lancez deux dés et ajoutez votre Adresse au résultat.

Si vous obtenez un chiffre inférieur à 9, une avalanche de livres vous tombe sur la tête et vous assomme juste avant que la bibliothèque ne s'écrase sur vous. Rendez-vous alors au 10. Si le résultat total est supérieur à 8, allez au 74.

14

La résidence de vos beaux-parents n'est plus qu'un souvenir évanescant dans votre dos tandis que vous marchez d'un bon pas sur la route cabossée. Mais l'impression de soulagement que vous aviez d'abord éprouvée en délaissant l'atmosphère inquiétante du manoir s'est malheureusement très vite dissipée. Isolé en rase campagne, vos pensées prennent une tournure désagréable en songeant au sort de Sonia. Vous êtes certain que le hameau de Kingwich vers lequel vous vous dirigez renferme le remède à son étrange maladie. Cette idée est ancrée en vous aussi sûrement que l'est votre certitude de vous retrouver bientôt exposé à un péril mortel.

La trentaine d'habitations composant le village apparaît dans votre champ de vision au détour d'une légère côte et ce spectacle vous rassure tant cette promenade champêtre vous a exténué. Mais le hameau n'a plus du tout l'apparence qu'il avait lors de votre dernier passage. La route passe au travers en se transformant en une large piste de terre battue séparant en deux la bourgade à la manière des communautés minières isolées que l'on trouve encore dans les déserts du far-west. Réflexion faite, Kingwich en a adopté toute l'apparence puisque les maisons sont entièrement bâties de bois et que vous ne reconnaissez aucun des bâtiments originaux. Un saloon a même été bâti à l'entrée! Il s'agit par ailleurs du seul commerce visible.

Comme l'épuisement vous guette, vous avancez sans attendre en tâchant de ne pas trop vous interroger sur ce mystère pour le moins troublant. *Retirez 1 point à votre Vitalité.*

Si vous entrez dans le saloon, rendez-vous au 78 ; si vous avancez dans la rue, allez au

12.

15

Vous comprenez que vous n'avez aucune chance de survivre si vous demeurez plus longtemps dans cette salle. Des coups de feu partent mais les défenseurs n'ont plus les moyens de résister au flot de créatures roses et ballonnées qui s'infiltrent dans le saloon à la recherche d'une proie humaine. Vous tournez les talons pour fuir vers l'escalier qui mène à l'étage mais l'un des rampants s'est suffisamment approché pour tenter de vous lacérer de ses bras interminables. Percevant au dernier moment l'attaque du coin de l'oeil, vous vous rejetez en arrière afin d'esquiver cet assaut. *Lancez un dé.*

Si le résultat est inférieur ou égal à votre Adresse, vous réussissez à éviter les griffes. Sinon, vous perdez 6 points de Vitalité en étant grièvement lacéré à la poitrine.

Ne pouvant rivaliser avec une telle horreur, vous courez vers les marches afin de vous mettre hors d'atteinte. La cage d'escalier est bondée par la foule en proie à la panique la plus totale mais vous plongez dans la cohue, galvanisé par l'énergie du désespoir. Des cris vous vrillent les oreilles. Plusieurs coups sont échangés, chacun repoussant avec violence son voisin pour échapper aux intrus qui taillent des plaies sanglantes et mortelles dans le dos des infortunés restés en arrière. *Lancez un dé.*

Si le résultat est supérieur ou égal à votre Volonté, cette vision achève de vous faire perdre tout votre sang-froid. Rendez-vous alors au 52 si vous possédez un tranchoir ou au 37 dans le cas contraire.

Si le chiffre obtenu est inférieur à votre Volonté, allez au 72.

16

Personne ne semble particulièrement motivé pour accompagner le directeur dans sa dangereuse initiative. Loin de se laisser démonter par ce manque flagrant de coopération, celui-ci désigne l'un des hommes qui ont participé à la défense du saloon. L'intéressé maugrée alors son accord et pose son fusil pour placer les paquets de dynamite dans un grand sac en toile de jute. Une fois son acolyte prêt à partir, le directeur pointe son fusil-mitrailleur droit devant lui puis tous deux disparaissent dans la nuit étoilée en passant par la porte secondaire du saloon.

Les occupants de la pièce observent un silence lourd d'angoisse et d'inquiétude. Vous ne savez si l'explosion de ce fameux silo causerait vraiment la perte de tous les rampants mais vos poils se dressent sur vos bras à l'idée d'assister à une nouvelle attaque de ces créatures dans les heures à venir. *Rendez-vous au 24.*

17

La déflagration est toujours aussi impressionnante mais le tir ne fait que voler la poussière ocre à quelques pas de votre cible. La créature ne parvient cependant pas

jusqu'au saloon car un coup de feu tiré par un défenseur plus précis la fauche dans son élan et l'envoie bouler sur plusieurs mètres dans une nouvelle projection d'humeurs noires. La chambre de votre fusil se trouvant désormais vide, vous déboîtez le canon comme vous l'a montré votre acolyte, lui-même procédant simultanément au chargement de sa propre arme.

Vous venez juste de terminer cette opération quand un bras rose à l'apparence élastique surgit soudainement de sous la fenêtre et agrippe le canon de votre fusil. La surprise est telle que vous l'arme vous glisse des mains. Le rampant l'envoie alors valser à l'extérieur, hors de votre portée. Il hisse ensuite son corps ballonné et aveugle au travers de l'ouverture, s'apprêtant peut-être à vous tomber dessus avant de vous écharper de ses serres acérées.

Cela, vous ne le saurez jamais car le barbu à la cigarette vient de tirer à bout portant sur la chose qui explose littéralement en vous aspergeant de son sang visqueux, sombre et nauséabond.

Lancez deux dés et ajoutez votre Volonté au résultat. Si vous obtenez un total inférieur à 9, vous perdez 2 points de Santé Mentale ; 9, 10 ou 11, vous perdez 1 point de Santé Mentale ; un nombre supérieur à 11, vous conservez votre sang-froid.

Tâchant d'oublier les reliefs de chair qui maculent un peu partout la cloison et le plancher, vous vous forcez à prendre exemple sur votre sauveur qui ne semble pas le moins du monde perturbé par l'incident. Il vous faudrait un autre fusil mais vous avez beau fouiller la salle du regard, toutes les armes à feu sont entre les mains des hommes qui tirent sans interruption sur la cohorte de rampants.

Si vous vous réfugiez à l'étage, rendez-vous au 94 ; si vous cherchez une autre manière de participer à la défense du saloon, allez au 96.

18

Une curieuse ferronnerie représentant une tête de gargouille grimaçante est rivée dans le bois verni juste au-dessus de la poignée. Cet affreuse pièce de métal dépareille dans la demeure de votre belle-mère que vous n'auriez pas crue capable de tolérer un tel ornement. Haussant les épaules, vous ouvrez doucement la porte.

Un couloir moqueté de bleu et illuminé à intervalles réguliers par des ampoules suspendues au plafond, elles-mêmes dissimulées derrière des abat-jour en toile, se profile devant vous. Vous remarquez plusieurs tâches sombres et graisseuses au sol mais pas de quoi vous dissuader d'avancer dans cet intrigant passage dont vous ignoriez jusqu'alors l'existence.

Votre progression s'achève dans une pièce carrée, sombre et dépourvue de fenêtres ; une espèce de cave aménagée seulement éclairée par un chandelier piqueté de rouille. L'un des murs est entièrement occupé par une bibliothèque renfermant toute une collection de livres parfaitement alignés sur les étagères. Pas un ne dépasse par rapport aux autres et vous reconnaissez là la patte méticuleuse du père de Sonia. À l'opposé sont empilées des caisses compartimentées renfermant des bouteilles de vin, de spiritueux et de diverses liqueurs. Le mur du fond est quant à lui encombré par l'âtre d'une cheminée de briques qui ne semble pas avoir servi depuis une éternité. Elle est néanmoins garnis de fers et d'un tisonnier. Quelques fauteuils défraîchis achèvent de meubler la pièce secrète.

Si vous consultez les ouvrages de la bibliothèque, rendez-vous au 13 ; si vous examinez la cheminée, allez au 4 ; si vous fouillez parmi les bouteilles, rendez-vous au 61.

19

Les deux mains bien serrées autour du sac qui se balance contre votre dos, vous courez vers le tertre sans quitter des yeux l'ouverture. Une fois parvenu à quelques mètres de l'entrée, vous vous immobilisez et tâchez de calmer les battements affolés de votre coeur, mis autant à l'épreuve par votre précipitation que par la crainte des rampants. Vous voyez que le directeur s'est également élancé vers la butte mais il s'immobilise à mi-chemin, sa mitraille pointée dans votre direction. Quelque peu rassuré par la présence de cet allié de poids, vous retirez du sac les quatre petites pyramides, chacune formée par une dizaine de bâtons de dynamite ficelés les uns aux autres. Serrant d'un bras les charges contre votre poitrine et prenant le briquet dans votre main libre, vous avancez courageusement vers la porte écroulée.

Au delà du seuil, tout est sombre et silencieux. Vous devinez les contours d'un tunnel qui s'enfonce sous terre, apparemment désert. Si les créatures se trouvent bien là, elles doivent se dissimuler un peu plus loin, là où est entreposé le grain de Kingwich.

Si vous rassemblez tous les explosifs au niveau du seuil pour les allumer au plus vite, rendez-vous au 5 ; si vous espacez les quatre charges dans le tunnel en vous aidant de la lumière de votre briquet afin d'y avancer, allez au 11.

20

Une épouvantable migraine vous vrille les tympans lorsque vous vous échappez brutalement des bras de Morphée. La douleur est telle que vous oubliez pendant un bref moment le songe dans lequel vous étiez plongé. Mais quand celui-ci vous revient à l'esprit, vous cessez aussitôt de vous masser le front pour vous tourner vers Sonia.

Elle est là et elle dort. Malgré votre brusque mouvement dans le lit, sa silhouette emmitouflée demeure immobile, imperceptiblement soulevée de temps à autres sous l'effet de sa respiration souffreteuse. Vous attendez que les battements affolés de votre coeur s'atténuent avant d'entreprendre une sortie hors des chaudes couvertures.

Quel cauchemar. Jamais encore vous n'en aviez eu d'un réalisme aussi criant. Chaque coup enduré, chaque instant d'horreur, tous sont cruellement gravés dans votre mémoire et vous savez en cet instant précis que ces visions vous poursuivront pendant très longtemps. Une raison supplémentaire de redouter la nuit et l'obligation imposée par votre organisme de vous reposer. Mais pour l'heure, il semble inconcevable de réussir à vous rendormir.

Vous quittez la chambre en catimini et vous immobilisez face aux ombres peuplant le séjour. Les rideaux aux fenêtres sont épais mais pas assez larges pour occulter entièrement la lumière blafarde de la lune qui nimbe les murs et les meubles d'un halo grisâtre. La peur s'écoule dans vos veines, plus sournoise et paralysante que tous les venins du monde. Un rampant ou quelque autre infâme créature peut surgir à tout moment de l'obscurité pour vous sauter à la gorge. Votre main qui tâtonne le long du mur

risque fort de rencontrer l'épiderme velu ou au contraire visqueux du monstre assoiffé de sang qui aurait réussi à s'introduire dans l'appartement.

Tâchant désespérément de chasser ces pensées annihilantes, aussi puérides que fantaisistes, vous progressez lentement vers la commode où se trouve l'aspirine. Sonia qui l'utilise en grande quantité ces derniers temps en laisse toujours une réserve dans le dernier tiroir. Vous vous penchez pour l'ouvrir quand un bruit de pas vous alerte. Vous vous attendiez tellement à une agression quelques secondes plus tôt que vous poussez un hurlement d'effroi avant même de vous être retourné. Mais lorsque vous découvrez à la faveur d'un traître rayon de lune le faciès et la silhouette de l'être dressé dans la pénombre à un pas de vous, votre raison vacille et vous sombrez dans une inconscience définitive.

21

Vous n'avez évidemment jamais eu auparavant l'occasion de toucher et encore moins de manipuler ce genre d'arme de guerre. En dépit de ce supposé handicap, vous prenez fermement en mains la mitraillette et trouvez naturellement la manière de caler l'arme contre votre corps puis d'actionner la gâchette. Les balles fusent alors dans une pétarade assourdissante.

La crosse vous meurtrit l'aisselle mais la douleur est sans commune mesure avec la joie sauvage qui vous étreint en voyant le sang noir jaillir des corps ballonnés. Ce n'est pas le dégoût mais au contraire un ineffable soulagement qui l'emporte en constatant qu'il vous est très facile de mettre fin à l'existence de ces êtres de cauchemar. Les rampants s'écroulent un à un sous le mortel déluge, s'aplatissant dans l'herbe comme des outres percées de toutes parts.

Lorsque vos munitions s'épuisent, l'arme ronronne encore quelques instants et vous retirez votre doigts de la tige métallique qui s'est dangereusement échauffée. Quelle n'est pas alors votre surprise de voir l'une des créatures se traîner encore vers vous malgré le fluide visqueux qui s'écoule par de multiples plaies!

Le temps que vous vous ressaisissiez, elle se trouve déjà à votre contact et lève l'un de ses bras démesurés pour vous griffer au visage. Vous prenez instinctivement le fusil-mitrailleur par son autre extrémité en dépit du canon brûlant puis abattez la crosse sur votre poursuivant.

Lancez deux dés et ajoutez votre Force au résultat.

Si vous obtenez un total supérieur à 8, le coup suffit à étaler la bête pour le compte.

Sinon, elle réussit à vous infliger une sévère estafilade au visage et vous perdez 3 points de Vitalité. Mais un deuxième coup parvient dans ce cas à la neutraliser.

Sans chercher à savoir si le monstre est réellement mort, vous tournez les talons pour fuir à toutes jambes en direction du bourg. Vous dépassez sans vous retourner les premières habitations mais à peine avez-vous atteint la route séparant en deux le hameau que le sol se brusquement à gronder sous vos pieds. La secousse s'amplifie et vous devez vous plaquer contre la maison la plus proche pour ne pas vaciller. *Rendez-vous au 3.*

22

Vous ne pourrez jamais combattre à mains nues une chose aussi monstrueuse! Vos jambes défaillent mais vous parvenez à faire un pas en arrière sans perdre une miette du drame qui se déroule sous vos yeux écarquillés.

Le vieillard est le plus prompt à réagir et ses étonnants réflexes lui permettent de se reculer juste à temps pour esquiver la patte tentaculaire qui balaie l'air devant lui. Pour son plus grand malheur, Gustav ne connaît pas semblable fortune. Le second appendice du rampant le frappe à la poitrine et votre ami se cogne violemment contre la cloison. Étourdi, il ne voit pas venir le nouvel assaut.

La créature boursouflée lève son bras inhumain puis l'abat sur le jeune homme. Les griffes acérées s'enfoncent dans son crâne comme dans une motte de beurre, faisant jaillir cervelle, viande grise et esquilles d'os en un geyser sanguinolent. Chacun de ces ongles démesurés se fraie un chemin jusqu'à la base du cou si bien que la tête de Gustav se retrouve découpée en une dizaine de tranches qui s'écartent les unes des autres, à la manière d'un livre ouvert aux pages volantes. Lorsque le rampant retire enfin ses griffes, le corps de ce qui fut votre ami bascule enfin en arrière.

Lancez deux dés : le résultat correspond à votre perte de Santé Mentale.

Votre traumatisme est tel que vous ne ressentez aucun soulagement lorsque la créature explose dans une gerbe d'humeurs diverses en recevant un tir de carabine à bout portant. Le temps semble s'être arrêté. Le vacarme des détonations n'atteint plus vos oreilles. Vous ne pouvez qu'obéir machinalement lorsque le vieux vous conseille de redescendre dans le salon, après vous avoir assuré qu'il allait surveiller cette fenêtre,. Tout est préférable plutôt que de rester à contempler le cadavre mutilé de Gustav.

Rendez-vous au 50.

23

Vous n'avez pas hésité très longtemps avant d'entrer dans l'édifice et pourtant, Élane a déjà disparu lorsque vous franchissez les lourds vantaux de chêne. Vous êtes à l'entrée d'une nef sobrement éclairée par la pâle lueur qui filtre à travers une multitude de vitraux aux couleurs variées. Un escalier en colimaçon tout proche permet d'accéder au sommet du clocher, comme en avait l'intention votre ancienne camarade. La cage est cependant vide et aucun bruit de pas n'y résonne.

Votre sang se fige quand la lumière semble mourir à l'intérieur de l'église. Certains vitraux se ternissent subitement et vous comprenez que le mastodonte se déplace le long du bâtiment, masquant la lumière du jour de sa masse titanesque. Un mugissement infernal fait alors trembler les murs de l'édifice, ce qui vous incite enfin à grimper les marches en courant.

Un regard vers les hauteurs ne vous permet pas de voir tout de suite la coupole du clocher et la fin de l'escalier. La structure est bien plus haute qu'elle ne vous l'avait paru de l'extérieur. Vous alliez dépasser une classique fenêtre à croisillons qui perce la paroi de gauche quand la vitre éclate brusquement sous la pression d'un énorme tentacule.

La frayeur vous a stoppé net dans votre course mais l'extrémité frétilante de l'immonde

appendice est prête à vous agripper. Vous avez tout juste le temps d'entrevoir à travers l'ouverture fracassée un oeil vert et globuleux dardé sur votre personne avant de bondir par-dessus l'obstacle vivant.

Lancez un dé et retranchez 1 au chiffre obtenu. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre Adresse, vous échappez sans dommage au tentacule.

Dans le cas contraire, ce dernier vous frappe dans le dos et vous perdez 3 points de Vitalité avant de réussir à vous relever pour continuer votre ascension.

Enfin vous parvenez au sommet du clocher mais Élane ne s'y trouve pas. Les marches s'achèvent sur une minuscule pièce ronde dotée de deux lucarnes filtrant des rais de lumière nimbés de particules poussiéreuses. La voix fébrile de votre amie surgit alors du plafond où règnent les ténèbres.

- Ton journal! Ouvre-le vite!
- Quoi? Où es-tu, Élane?

Mais elle s'est tue et vos yeux ne parviennent pas à percer les ombres nichées sous le toit. *Si vous possédez un journal intime, rendez-vous au 36.*

Sinon, vous pouvez ouvrir l'une des petites fenêtres crasseuses afin de localiser le monstre, allez dans ce cas au 98 ; ou chercher dans les combles la cachette de votre amie, rendez-vous alors au 79.

24

Bien que la nuit soit définitivement tombée, l'idée ne vient à personne de trouver un endroit pour s'endormir. Sonia est enfoncée dans un fauteuil à bascule à côté de vous qui devez vous contenter d'une chaise branlante. Hormis quelques murmures hésitants, aucun bruit ne trouble le silence épais dans lequel l'assemblée de villageois est plongée depuis le départ de ses deux héros.

Vous portez un regard sur votre épouse : elle est figée comme une statue de cire, les yeux perdus dans le vide, toute couleur ayant déserté son visage aux traits si fins. Elle évoque ainsi quelque déesse antique, à la fois triste et sévère. Une image bien éloignée de la douce Sonia avec qui vous viviez avant qu'elle ne tombe malade.

Quelqu'un s'approche et vous tournez la tête pour découvrir la présence de votre ancienne camarade de lycée. En contemplant les grands yeux couleur amande d'Élane et sa souple chevelure auburn, vous vous souvenez avoir entretenu quelques temps une passion secrète, solitaire et inavouée pour cette jeune femme qui n'a pas changé depuis votre dernière rencontre. Pourtant, cette époque vous semble aussi lointaine et confuse dans votre mémoire que celle à laquelle votre père a enduré son calvaire à Providence. Le regard qu'elle vous porte présentement est lourd de reproches.

- Tu n'aurais pas dû l'abandonner.

Ces quelques mots suffisent à faire couler du plomb fondu à l'intérieur de vos entrailles.

- Mais... j'ai toujours été à ses côtés! Protestez-vous en perdant toute contenance.

- Tu as été aveugle alors. Sans doute trop pris par tes livres, ton travail. Tu es toujours plongé dans ton imaginaire. Tu n'as pas eu le courage d'affronter la réalité. Il est trop tard maintenant.

- Dis-le si tu sais quelque chose sur sa maladie! Je ferai tout pour la sauver...

- Trop tard, je te dis. Il l'a déjà prise.

Vous vous apprêtez à regimber de nouveau quand une voix froide comme la mort mais aisément reconnaissable intervient derrière vous.

- Elle a raison.

Vous faites brusquement volte-face. Sonia a desserré les lèvres mais ne daigne toujours pas vous regarder.

- Tu n'a plus qu'une solution si tu ne veux pas me perdre.

- Laquelle? balbutiez-vous en redoutant la réponse.

- Me rejoindre... *nous* rejoindre, finit-elle par ajouter.

Des cris d'alerte vous font soudain sursauter. Vous espérez pendant une fraction de seconde qu'il s'agisse du directeur revenu victorieusement de son expédition au silo mais l'effroi dissipe aussitôt ce pathétique espoir au moment où s'égosille l'un des hommes posté à l'entrée barricadée.

- Ils reviennent!

Des coups de feu s'ensuivent mais les créatures ont dû profiter de l'obscurité complète pour s'approcher du saloon. Une fenêtre éclate et vos voyez avec horreur un monstre percuter de son corps sphérique l'un des défenseurs tout en déchiquetant de ses incroyables griffes le visage d'un second. *Perdez 1 point de Santé Mentale.*

Vous vous détournez instinctivement de ce spectacle abominable mais d'autres issues sont prises d'assaut par l'armée des rampants qui parviennent à s'infiltrer dans la salle transformée en un pandémonium empli de hurlements paniqués.

Si vous avez rallumé le lustre suspendu au plafond, rendez-vous au 88 ; sinon, allez au 15.

25

Les deux femmes s'interrompent pour vous accueillir avec de larges et francs sourires. Elaine paraît très jeune par rapport à Sonia. Il vous semblait pourtant qu'elles n'avaient qu'un faible écart d'âge puisque vous et votre épouse fêtez vos anniversaires respectifs à seulement trois mois d'intervalle. Votre présence en ce lieu ne semble pas les surprendre plus que ça alors que vous-même étiez persuadé que votre femme se trouvait dans le manoir de ses parents. Son regard enjoué et son ton volubile vous mettent mal à l'aise quand vous faites le parallèle avec son état au cours de ces dernières semaines. Aurait-elle simulé sa maladie? Est-elle guérie et ne vous en aurait-elle pas encore parlé? Ou est-ce vous tout simplement qui vous êtes fait des idées et qui avez grandement exagéré son mal? *Perdez 1 point de Santé Mentale.*

- Alors, tu ne dis rien? vous lance joyeusement Sonia. Tu reconnais quand même Elaine?

- Oui, bien sûr. Vous... Tu... tu n'as pas changé depuis Hope Street. Mais je ne me rappelais pas que vous vous connaissiez.

- Toujours aussi timide à ce que je vois, lance la jeune femme en adressant un sourire entendu à Sonia.

Vous ne savez pas quoi rétorquer pour la détromper aussi changez-vous rapidement de sujet.

- Pourquoi y a t-il tant de monde?

- On nous a demandé de nous réunir ici, répond Sonia en haussant les épaules. Tu

peux demander au Chef, c'est lui qui s'occupe de tout en ce moment.
Elle désigne du regard le directeur du magazine qui n'a toujours pas bougé de derrière son pupitre.

Si vous suivez son conseil, rendez-vous au 54 ; si vous parlez plutôt à August, allez au 46.

26

Vos appels ont le don d'agacer la créature qui s'avance vers vous, les bras toujours tendus et présentant à votre regard ses immondes petites bouches baveuses au creux des mains. Vous sautez d'un bond sur le matelas malgré votre flanc douloureux et elle balaie l'air devant elle pour vous attraper. Mais vous esquiviez l'assaut, sautez de l'autre côté du lit, puis sortez de la pièce avant que votre poursuivant n'ait eu le temps de se retourner.
Rendez-vous au 99.

27

Vous vous meurtrissez le bout des doigts mais finissez enfin par forcer le maudit système de fermeture. Un bond en arrière vous est alors nécessaire pour ne pas être bousculé par le contenu de la malle qui vient de s'ouvrir brusquement. Roulant au sol puis restant quelques instants sur le dos à respirer par saccades, un garnement d'une douzaine d'années fait jouer ses muscles sans doute ankylosés avant de se redresser péniblement.

- Que faisais-tu là-dedans?

- Oh, rien de particulier monsieur. J'avais perdu à un jeu et c'était mon gage. Le problème, c'est que les copains m'ont oublié. À moins qu'ils ne l'aient fait exprès... Si c'est une idée de ce maudit Sam, je lui fiche un coup sur le nez dès que le revois!

Vous observez sans répondre le jeune drôle aux multiples tâches de rousseur et à la tignasse couleur carotte. Il paraît bien plus détendu maintenant qu'il a retrouvé l'air libre. Vous vous demandez par ailleurs comment il pouvait respirer, confiné ainsi dans si peu d'espace.

- Bon, ben... merci monsieur. Je vais filer au saloon et si vous voulez un conseil, vous feriez bien de faire pareil car les rampants ne vont pas tarder maintenant.

- Les rampants?

Mais le gamin s'enfuit sans vous répondre. Le village étant de nouveau désert et les ombres dans la ruelle vous inquiétant toujours autant, même si plus rien ne semble bouger, vous décidez de suivre son conseil. *Rendez-vous au 78.*

28

Une voix masculine se fait entendre au moment où vous atteignez le palier.

- Le voilà. Je vous l'avais bien dit qu'il n'était pas loin.

Vous écartez la porte entrouverte pour pénétrer dans une chambre à coucher au mobilier sommaire. Il vous semblait dans votre souvenir que la pièce était différente, l'équivalent d'un boudoir où la mère de Sonia conservait entre autres son matériel de couture et sa ridicule collection de parfums. Peut-être l'agencement du manoir a-t-il été modifié depuis la dernière fois. En effet, vous ne rendez visite à ses parents que trop peu souvent aux yeux de votre femme.

Un véritable soulagement vous étreint lorsque vous découvrez Sonia. Vous ne risquez pourtant pas de la perdre mais, inexplicablement, la voir dans cette chambre vous enlève un certain poids sur la conscience. Elle est assise dans un fauteuil et vous ne voyez que son profil. Son regard est figé sur le mur, comme perdu dans le vague. Vous êtes légèrement désappointé qu'elle ne daigne même pas tourner la tête dans votre direction lorsque vous entrez.

À deux pas d'elle se tiennent debout Monsieur et Madame Sharpe, le couple de septuagénaires occupant l'appartement le plus proche du votre à Brooklyn. Avant que vous ayez eu l'occasion de leur demander la raison de leur présence chez les parents de Sonia, le vieil homme vous gratifie de son plus chaleureux sourire.

- On peut dire que vous tombez bien! Votre femme souffre le martyre et nous ne savons pas comment la soulager. Elle se plaint d'avoir mal aux mains.

- J'ai pensé que c'était des rhumatismes comme ceux qui me travaillent depuis si longtemps, l'interrompt Madame Sharpe, mais je pense qu'elle est encore trop jeune pour ça. En plus, elle a comme une boule au creux de chaque paume...

- Ce n'est pas normal si vous voulez mon avis, surenchérit l'ancien en secouant d'un air navré sa tête neigeuse. Vraiment pas normal.

Votre épouse ne semble pourtant pas en proie à l'une de ses crises. Au contraire, son visage paraît détendu et elle vous observe sans desserrer les lèvres depuis qu'elle s'est enfin tournée vers vous. Elle ne semble pas vous en vouloir mais son expression maussade ne laisse rien deviner de ses pensées.

Si vous vous approchez de Sonia pour l'examiner, rendez-vous au 77 ; si vous interrogez vos voisins à son sujet, allez au 66.

29

Vos mains tremblantes peinent à ne pas laisser choir l'arme improvisée que vous venez de récupérer. Mais en détaillant les serres de l'épouvantable créature, même votre tranchoir massif paraît insignifiant face à la dizaine de griffes démesurées par lesquelles s'achèvent ses deux bras tentaculaires. Vous hésitez un bref instant entre prendre l'initiative d'un assaut avant qu'elle ne se soit dégagée de la lucarne ou opter pour la fuite. Quand le monstre parvient subitement à extraire sa masse caoutchouteuse de l'ouverture et à tomber avec un bruit mat sur le plancher, vous ne tergiversez plus et repoussez d'un coup de pied la table qui renforçait la porte.

Sentant que vous allez lui échapper, l'horreur se ramasse sur elle-même puis effectue un bond disgracieux de manière à franchir l'espace qui vous en sépare. Vous tentez désespérément de la repousser de votre tranchoir pour l'empêcher de vous écharper de ses serres.

Lancez deux dés puis déduisez votre Force du total. Le résultat ainsi obtenu représente le

nombre de points de Vitalité que vous perdez dans le choc avec le monstre.

Du sang noir comme de l'encre s'écoule de la profonde entaille que vous avez creusée dans le corps flasque du rampant. Comme votre autre main n'a pas lâché la poignée de la porte, vous ouvrez cette dernière en grand, franchissez le seuil comme une trombe puis la refermez à la volée avant que votre ennemi n'ait pu vous imiter.

À l'extérieur, comme vous le redoutiez, des dizaines de ces immondes créatures roses et boursoufflées sont sur le point d'atteindre votre position. Mais vos trois compagnons ont fui la grange et les voilà justement en train de dépasser la cabane, les bras chargés de paquets enveloppés de toile pour ce qui concerne Bob et Pete. Vous leur emboîtez aussitôt le pas pour échapper à la meute infernale. *Rendez-vous au 43.*

30

Après avoir douloureusement heurté le lit du tibia, vous trouvez fiévreusement la grosse clé en cuivre. Vous vous retournez aussitôt pour voir l'être immonde se profiler dans l'encadrement, sa silhouette grotesque auréolée par la lumière blafarde du salon.

La forêt de petits tentacules qui part de sa gorge s'agite comme sous l'effet d'une brise par-dessus son crâne chauve tandis que les bosses apparues au niveau de ses articulations semblent rouler sous le tissu de la robe. Il s'est immobilisé, conscient de vous bloquer toute issue.

- Tu n'as pas peur de te retrouver dans mes bras d'habitude. Que t'arrive-t-il, mon amour?

Ce n'est pas Sonia qui parle. Le ton employé par la chose est bien trop sarcastique. Ces moqueries ont au moins le mérite d'éveiller en vous un soupçon de froide colère qui vous permet de dissiper quelque peu votre peur afin de mieux évaluer la situation. Vous devez trouver un moyen d'atteindre la porte coûte que coûte. Une fois dehors, vous pourrez vous faire aider pour détruire cette horreur. Il serait vain de tenter de la capturer pour tenter une nouvelle guérison sur votre femme. Elle ne sera jamais plus comme avant.

Si vous appelez au secours, rendez-vous au 26 ; si vous repoussez la chose d'un coup de pied pour foncer vers la sortie, clé en main, allez au 65.

31

Vous ouvrez à la volée une porte pour débouler dans l'intérieur typique d'une famille rurale isolée et modeste de la Nouvelle-Angleterre. Des meubles à la finition approximative croulant sous le poids d'une vaisselle bon marché, une collection de pots en fausse porcelaine sur le linteau d'une cheminée encrassée... ces quelques détails furtifs sont aussitôt oubliés alors que votre regard se pose sur un carré de bois découpé dans le plancher et muni d'un anneau en fonte. Vous tirez dessus pour découvrir quelques marches s'enfonçant dans l'obscurité.

Le premier tiroir que vous fouillez vous permet de faire main basse sur une boîte d'allumettes que vous utilisez pour mettre le feu à une longue bougie à peine entamée qui trônait sur la table. Votre chandelle dans une main, vous entamez la descente en plissant le nez devant la forte odeur d'humidité qui règne dans la cave. Mais un mouvement à la

limite de votre champ de vision vous stoppe avant que vous n'ayez touché le sol de terre meuble.

Une boule rose s'extrait soudain de l'obscurité en faisant tomber un fût qui éclate en déversant un liquide âcre. Vous lancez votre bougeoir sur le rampant avec un cri de terreur puis regagnez la pièce principale avant qu'il ne vous ait rejoint. Le monstre n'a malheureusement pas besoin de grimper les fragiles marches en bois pour s'extraire du cellier souterrain. En un bond silencieux, le voici déjà agrippé par ses longues griffes aux rebords de la trappe. S'il sort de ce trou, il n'aura de cesse de vous poursuivre aussi le frappez-vous de violents coups de pied hystériques tandis qu'il vous laboure en représailles les jambes de ses serres.

Lancez deux dés et ajoutez votre Force au résultat. Si vous obtenez un total inférieur à 9, vous perdez 6 points de Vitalité dans la bagarre ; 9 ou 10, vous perdez 4 points de Vitalité ; 11 ou 12, vous perdez 3 points ; un nombre supérieur à 12, vous perdez seulement 1 point de Vitalité .

Bien que vous ayez l'impression de frapper dans une flaque de boue épaisse tant l'épiderme du rampant est flasque et glacé, votre rage finit par lui faire lâcher prise et vous refermez alors le panneau de bois pour lui condamner l'accès. Sans attendre une nouvelle charge de sa part, vous tirez un petit buffet de manière à bloquer la trappe sous son poids. Comprenant que vous ne serez jamais en sécurité à l'intérieur du hameau, vous détalez finalement en direction des champs. *Allez au 84.*

32

Vous tombez brutalement au sol en compagnie de votre épouse.

Perdez 1 point de Vitalité.

Vos mains sont fermement rivées à ses chevilles et elle a dû se meurtrir en chutant ainsi par surprise, face contre terre. Mais le tentacule qui s'abat juste devant vous en faisant trembler les maisons les plus proches dans un formidable nuage de poussière brune lui aurait tout simplement arraché la vie.

Pris d'une violente quinte de toux en inhalant les étouffantes particules, vous relâchez Sonia et tentez de vous remettre debout avant que la créature n'ait le temps de vous achever. Lorsque vous parvenez enfin à rouvrir les paupières, c'est pour voir l'un des trois piliers de chair tenant lieu de jambes à la créature s'abattre pour écraser l'insecte que vous représentez pour elle.

Vous roulez sur vous-même pour échapper à une fin atroce. L'instinct de survie vous pousse à vous relever aussitôt et vous constatez avec angoisse que Sonia n'est pas là. Elle n'est pas pulvérisée ou agonisante dans la rue de Kingwich. Elle ne s'est pas non plus réfugiée contre le mur le plus proche. Non. Elle s'est volatilisée. Mais il n'est plus temps de la chercher à tout prix puisqu'il vous faut sauver votre peau. Voilà pourquoi vous fuyez à présent sans un regard en arrière entre les bâtiments encore intacts du village.

Rendez-vous au 59.

33

Votre bon coup d'oeil allié à des gestes précautionneux font merveille là où votre ami avait échoué. Dès que le fil est de nouveau relié à son emplacement originel, vous percevez un grésillement tenu juste avant que s'illuminent les ampoules en verre. Leur brillance s'accroît à un point tel que l'assemblée entière du saloon se tourne vers vous pour admirer la réconfortante lumière. La tension invisible qui règne dans la salle en dépit du brouhaha semble même diminuer alors que la nuit n'est pourtant pas encore tombée au-dehors. Gustav, lui, vous regarde avec un sourire dépité.

- Je ne suis vraiment pas doué pour ce genre de chose. Mais merci, je vais enfin pouvoir chercher un endroit où me planquer.

Votre ami s'esquive alors pour grimper les marches d'un escalier menant à l'étage. Interloqué par ses derniers mots sibyllins et son attitude désarmante, vous l'accompagnez du regard.

Une fois Gustav disparu, vous cherchez votre épouse mais celle-ci s'est également volatilisée, à l'instar d'Élaine qui lui tenait compagnie. Le comportement de vos connaissances en cet endroit improbable est pour le moins étrange aussi vous dirigez-vous vers le dernier visage à peu près connu : le directeur du magazine littéraire.

Rendez-vous au 54.

34

Hurlant à pleins poumons afin d'évacuer la peur qui vous tétanise, vous bousculez Gustav sans ménagement pour balancer dans le même élan votre pied tendu contre le corps de la répugnante créature. Vous rencontrez alors une résistance élastique, comme si vous frappiez un mur de glaise humide. *Lancez un dé.*

Si le chiffre obtenu est supérieur à votre Force, votre coup n'est pas assez puissant pour faire lâcher prise au rampant qui vous laboure la cuisse de ses griffes. Perdez alors 3 points de Vitalité mais une deuxième ruade parvient finalement à le déstabiliser.

Le choc parvient à projeter le monstre par la fenêtre et il disparaît hors de votre vue. Vous vous penchez par-dessus le rebord pour le voir s'agiter dans l'herbe en contrebas, visiblement sorti indemne de la chute. Mais un coup de feu tiré du rez-de-chaussée le cloue définitivement sur place dans une gerbe de sang noir et épais.

La main de votre ami se pose fraternellement sur votre épaule mais c'est le vieillard à la carabine qui vous félicite pour votre acte de bravoure.

- On peut dire que tu tombes à pic! Je ne l'avais pas vu venir celui-là. Allez-y, vous enjoint-il en désignant l'escalier au bout du couloir. Je m'occupe de ce côté et je crois qu'ils ont besoin d'aide en bas.

Gustav acquiesce et part en direction des marches au pas de course, sans se soucier de savoir si vous le suivez. Son indifférence à votre égard vous rend un peu perplexe mais vous lui emboîtez néanmoins le pas. *Rendez-vous au 50.*

35

Votre tir fait mouche et la créature roule au sol en laissant derrière elle une sombre traînée visqueuse. Voir cet être de cauchemar baignant dans son sang a de quoi vous

donner la nausée mais de l'avoir si facilement éliminé vous insuffle un regain de courage.

- Bien joué, mon gars! vous félicite le barbu. Mais recharge vite fait car il y en a d'autres qui peuvent arriver de ce côté.

Vous hochez la tête puis ouvrez en deux le fusil afin d'y glisser deux nouvelles cartouches. Votre compagnon s'est de nouveau posté à la fenêtre pour surveiller l'extérieur et vous le rejoignez, bien décidé à repousser cette engeance démoniaque. Si l'un d'eux parvenait à pénétrer dans le saloon, il serait capable de commettre un véritable carnage avec des griffes aussi monstrueuses. Cette pensée vous fait chercher Sonia du regard mais vous ne la voyez nulle part. Peut-être s'est-elle réfugiée à l'étage.

Rendez-vous au 51.

36

Le journal... Vous cherchez nerveusement dans la poche de votre robe de chambre et en retirez l'amas de feuilles froissées. Comment Éleine peut-elle en connaître l'existence? Serait-ce Sonia qui lui en aurait parlé tout comme elle a mis son père ainsi que Monsieur Sharpe dans la confiance?

Vous sentez la structure trembler autour de vous, comme si la créature s'était adossée à l'église ou appuyait doucement sur les murs avec ses membres tentaculaires. Si elle le souhaitait, elle semble fort capable de la réduire en brindilles à l'instar des maisons sur lesquelles vous l'avez vue s'acharner. Les pages du journal défilent sous vos doigts tremblants d'angoisse alors que vous vous attendez à mourir à tout instant.

Vous êtes en train de survoler les années les plus récentes de votre existence quand le cahier s'ouvre en grand sur une double page illustrée. L'esquisse maladroite d'un monstre dessiné au fusain occupe toute la partie de gauche. Bien que le croquis soit presque effacé par le temps et les trop nombreuses manipulations, vous reconnaissez sans peine une représentation de la créature cyclopéenne. À côté son tracés en larges caractères malhabiles des termes latins. Vous pensiez bien maîtriser cette langue mais ceux-ci vous sont inconnus. Vous les prononcez à voix haute mais ils ne vous évoquent rien, aucune lumière ne jaillit dans votre mémoire.

C'est alors que vous percevez le silence autour de vous.

Plus un cri en provenance de l'extérieur, plus le moindre craquement d'une habitation en train de s'effondrer, pas un mugissement du cauchemar ambulante qui vous menace. Même l'air sous le clocher semble avoir disparu, comme chassé au-delà des murs par une force invisible. Vous sursautez quand la voix de votre ancienne camarade susurre à votre oreille.

- Je pensais que ça suffirait à le détruire ou à le chasser mais tu l'as juste retardé. Profites-en pour fuir. Allez, va-t-en!

- Mais... et toi? murmurez-vous en la cherchant vainement du regard.

- Je ne crains rien ici. C'est après toi qu'il en veut.

Vous aimeriez des réponses mais l'urgence de la situation devient étouffante. Vous vous retournez vers l'escalier pour fuir. Sans avoir eu le sensation de dévaler les marches ni d'avoir franchi le seuil de l'église, vous vous retrouvez l'instant suivant à courir dans l'air frais du petit matin entre les habitations, le plus loin possible de l'abominable entité. Vous êtes seul. Derrière vous, les destructions, les hurlements et le massacre ont repris.

Rendez-vous au 59.

37

La bousculade dans l'escalier prend une tournure excessivement dangereuse lorsqu'un solide gaillard vous saisit par le col pour vous faire passer par-dessus la rampe. Vous vous dégagez d'un coup de coude dans son sternum qui plie l'homme en deux. Mais un nouveau mouvement de foule vous fait plonger contre la poitrine d'une femme corpulente et vous vous dégagez pour ne pas étouffer. Saisi de panique, vous commencez à balancer des coups de poing sur tous ceux qui vous entourent, sans retenir votre rage. Peu vous importe de blesser grièvement quelqu'un, tant pis si vos phalanges sont douloureuses à force de percuter muscles et mâchoires, vous ruez et frappez au hasard afin d'échapper aux rampants. *Perdez 1 point de Santé Mentale.*

Lancez ensuite deux dés en ajoutant votre Force au résultat. Si vous obtenez un total inférieur à 10, vous perdez 5 points de Vitalité dans la bagarre ; 10, 11 ou 12, vous perdez 3 points de Vitalité ; un nombre supérieur à 12, vous perdez seulement 1 point.

Vous ne savez pas vraiment comment vous avez réussi à grimper les marches mais toujours est-il que la voie est désormais libre pour foncer dans le couloir qui parcourt l'étage du saloon. À son extrémité est ouverte une fenêtre et vous y courez pour regarder à l'extérieur. Comme vous l'escomptiez, aucune créature ne rôde dans les parages, toutes s'étant amassées dans la salle du bas pour participer à la curée.

D'un bond audacieux, vous atterrissez dans l'herbe moelleuse puis traversez sans faiblir la grande route. Vous observez les environs quand le sol se brusquement à gronder sous vos pieds. La secousse s'amplifie et vous devez vous plaquer contre la maison la plus proche pour ne pas vaciller. *Rendez-vous au 3.*

38

- Vous, là. Comme vous n'avez pas l'air doué avec une arme en main, je suis sûr que vous seriez par contre capable d'accomplir cette mission.

D'être personnellement désigné par le directeur alors que tant d'autres seraient bien plus compétents, selon votre point de vue, vous laisse pantois. Votre premier réflexe est de protester mais un soupçon de dignité ainsi que la proche présence de Sonia vous font hésiter. L'idée d'aller à la rencontre de ces créatures vous terrifie néanmoins.

- Allons, un peu de courage, que diable! Nous ne sortirons pas vivants d'ici si nous restons là les bras croisés. Aide-toi et le ciel t'aidera comme dirait l'autre...

Si vous acceptez de coopérer, rendez-vous au 80 ; dans le cas contraire, allez au 49.

39

Tout se passe si vite que vous ne vous êtes même pas vu porter le coup fatal. Un bref

mouvement, le sang noir qui s'écoule de la profonde blessure puis le rampant qui s'écroule à vos pieds comme une vieille baudruche crevée. Vos doigts tremblants manquent de laisser échapper l'arme que vos réflexes vous ont permis de dégainer à temps.

Si vous avez utilisé un revolver, enlevez une balle du chargeur.

Le monstre n'est plus qu'un amas de plis et de bourrelets sur le sol en terre battue du tunnel. Vous vous arrachez à cette vision pour achever votre mission avant que d'autres ne sortent à leur tour de l'obscurité. *Rendez-vous au 73.*

40

L'un des monstres se jette sur vous avant que vous n'ayez eu le temps d'esquisser le moindre pas de recul. Tout juste pouvez-vous lui flanquer un coup de pied au moment d'être écrasé par sa masse mais votre pathétique riposte ne semble pas nuire à votre assaillant. Vous avez l'impression d'enfoncer votre chaussure dans de la vase épaisse en le frappant et son poids vous fait tomber sur le plancher. Ses griffes démesurées se plantent alors dans vos épaules et vous poussez un terrible cri d'agonie tandis que le monstre déchire vos chairs.

Lancez deux dés : le résultat correspond au nombre de points de Vitalité que vous perdez.

Vous entendez un faible bruit au milieu du brouillard dans lequel l'indicible douleur a plongé toutes vos pensées ; comme un lointain bris de verre. La respiration vous revient lorsque la masse froide et molle de la créature s'écarte sur le côté. Elaine se tient au-dessus de vous avec un objet morcelé dans la main. Du sang noir lui éclabousse soudain le visage lorsque le rampant qui vous a attaqué est abattu par le tir à bout portant d'un homme armé.

Vous vous redressez péniblement. Votre ancienne camarade de lycée s'approche avec une serviette et entreprend d'arracher votre chemise pour nettoyer vos plaies à vif. Les blessures ne doivent finalement pas être si profondes car vous retrouvez peu à peu vos esprits et la douleur devient presque soutenable. Sentir les douces mains de la jeune femme contre la peau exposée de votre dos vous émeut quelque peu. Vous vous demandez si Sonia serait capable de jalousie en vous voyant ainsi mais, de toute manière, votre épouse ne se trouve pas dans la pièce. Sans doute s'est-elle réfugiée à l'étage. Vous l'espérez de tout votre cœur. *Rendez-vous au 50.*

41

Vos doigts nus s'ankylosent déjà sous la brise hurlante qui vous harcèle sans répit et la tentation est grande de lâcher le métal gelé. Mais il ne vous reste plus que quelques pas à faire sur la corniche afin d'atteindre votre objectif. Une fois devant la seconde fenêtre, vous donnez un coup de genou au milieu des battants mais elle ne cède pas. La panique vous pousse à frapper toujours plus violemment le bois qui finit par céder dans un grand fracas tandis qu'une plaque de verre sort du chambranle et se brise en morceaux sur le parquet du salon.

Mais vous n'avez cure de ces dégâts. Vous plongez sans attendre par l'ouverture et perdez quelques instants précieux à vous dépêtrer du rideau. Sonia est toute proche, prête à vous attraper pour vous faire goûter au baiser des bouches gluantes qui s'ouvrent et se referment au creux de ses mains. Vous vous engouffrez dans l'obscurité chambre à coucher avant qu'elle n'ait pu vous faire subir cette ignoble expérience. *Rendez-vous au 30.*

42

Sans vous retourner de crainte d'être traîtreusement agressé par cette parodie d'être humain, vous reculez jusqu'au buffet, y ouvrez un tiroir puis tâtonnez à l'intérieur pour mettre la main sur un couteau de cuisine. Vous le brandissez alors devant vous mais Sonia ne semble pas le moins du monde intimidée par cette menace et continue d'avancer à la même allure.

- Arrête ou je te tue! criez-vous.

Mais elle ne vous répond pas et se rapproche dangereusement, les bouches dans le creux de ses mains laissant échapper des filets de bave jaunes et gluants comme de la morve. Vous hurlez alors à pleins poumons dans l'espoir d'avertir les voisins mais ceux-ci n'arriveront jamais à temps pour vous soustraire de l'étreinte à laquelle la créature souhaite vous faire goûter. L'arme tremble au bout de votre bras. La force vous manque d'en frapper votre femme, même si celle-ci n'est plus que l'ombre difforme du souvenir qu'il vous en reste.

Si vous lui enfoncez néanmoins le couteau dans la poitrine lorsqu'elle sera à votre portée, rendez-vous au 93 ; si vous vous dirigez vers les fenêtres pour vous enfuir par la façade extérieure, allez au 45 ; si vous cherchez à retourner dans la chambre afin d'y récupérer la clé de la porte d'entrée verrouillée, rendez-vous au 83.

43

Vous courez tous les quatre dans la rue principale afin de gagner le havre de sécurité que représente le saloon. Sans oser regarder directement dans leur direction, vous devinez du coin de l'oeil la meute des rampants sur votre gauche. Ils roulent et bondissent pour vous couper la route et vous accélérez encore le train devant ce péril imminent.

Bob et Pete courent à votre allure en dépit des paquets de dynamite qui leurs encombrant les bras. Alors que vous n'êtes plus qu'à une centaine de mètres de votre objectif, vous entendez Rupert tomber derrière vous.

- Merde, je me suis foulé la cheville! hurle-t-il d'une voix hystérique.

Vous vous retournez pour voir le malheureux qui se traîne à terre en se tenant le bas de la jambe. Les abominables sphères roses aux bras caoutchouteux vont dans quelques instants le rattraper et le déchirer en lambeaux de leurs serres si personne ne vient le secourir. Mais les monstres sont si proches et si nombreux que ses deux compères l'abandonnent sans hésiter pour reprendre leur fuite.

Si vous souhaitez tirer Rupert par le col pour l'emmener à l'intérieur du saloon, il vous faut déterminer au préalable si votre courage est assez grand dans une situation à ce point périlleuse. Lancez en conséquence un dé. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à

voire Volonté, vous pouvez prendre cette initiative ; rendez-vous dans ce cas au 81. Si le résultat est supérieur à votre Volonté ou si vous préférez imiter Pete et Bob, allez au 92.

44

Les deux mains bien serrées autour du sac qui se balance contre votre dos, vous avancez vers le tertre sans quitter des yeux l'ouverture. Prêt à détalier à la vue du premier rampant qui en sortirait, vous progressez à pas feutrés pour ne pas troubler le silence de la nuit. Vous sentez sans vous retourner que le directeur vous suit de loin afin de tenir sa promesse. Mais la mitrailleuse qu'il porte ne suffit pas à vous rassurer complètement. Vous vous souvenez trop bien à quel point les créatures étaient nombreuses lors de l'attaque du saloon.

Une fois parvenu à quelques mètres de la porte écroulée, vous jetez un regard vers votre compagnon qui s'est immobilisé à mi-chemin, son arme pointée dans votre direction. Vous posez alors votre chargement à terre et sortez quatre petites pyramides, chacune formée par une dizaine de bâtons de dynamite ficelés les uns aux autres. Vous les serrez d'un bras contre votre poitrine puis prenez le briquet dans votre main libre. Une fois prêt, vous expirez longuement avant de vous poster face à l'entrée du silo.

L'intérieur est sombre et silencieux. Vous devinez les contours d'un tunnel qui s'enfonce sous terre, apparemment désert. Si les créatures se trouvent bien là, elles doivent se dissimuler un peu plus loin, là où est entreposé le grain de Kingwich.

Si vous rassemblez tous les explosifs au niveau du seuil pour les allumer au plus vite, rendez-vous au 11 ; si vous espacez les quatre charges dans le tunnel en vous aidant de la lumière de votre briquet afin d'y avancer, allez au 7.

45

Sonia s'immobilise un bref instant en vous voyant vous écarter de sa trajectoire et vous éloigner de la sortie de l'appartement. Lorsqu'elle comprend enfin votre attention, elle s'ébranle de nouveau pour vous suivre, son sourire cruel toujours vissé à son visage cireux. Les ondulations de ses filaments blanchâtres semblent suivre le rythme de sa démarche claudicante.

- Voyons, mon amour. Tu vas te tuer si tu passes par là. Et tu as vu la température qu'il fait dehors? Tu ne voudrais quand même pas que j'attrape froid, je souffre déjà tellement...

- Tu n'es pas ma femme! Tu n'es rien! hurlez-vous avec une violence démentielle, les inflexions câlines dans la voix de l'être contrefait vous faisant vaciller tant elles vous rappellent celles de la personne qui vous a aimé.

Car Sonia est morte. Elle ne peut exister au sein de cette immonde enveloppe charnelle. D'un geste sec, vous ouvrez le rideau le plus proche puis les deux battants de la fenêtre. La neige a cessé de tomber au-dehors mais la vague de froid qui vous submerge manque de vous faire perdre conscience. Comme le monstre s'approche dangereusement, vous enjambez le rebord pour vous retrouver sur une corniche juste assez large pour la pointe de vos pieds. La rue se situe trois étages plus bas. Même avec la neige qui s'y est

amassée, vous ne survivriez sans doute pas à une chute d'une telle hauteur. En vous accrochant à une gouttière, vous parvenez à progresser sur le rebord pour vous écarter de l'ouverture à travers laquelle le monstre cherche à vous attraper.

Si vous ouvrez de l'extérieur la fenêtre située plus près de la chambre pour vous faufiler dans cette dernière, rendez-vous au 41 ; si vous poursuivez jusqu'à la fenêtre de l'appartement voisin, allez au 58 ; si vous cherchez à atteindre la corniche de l'étage inférieur, allez au 76.

46

Votre ami est tellement accaparé par ses travaux que vous n'osez pas vous manifester de peur de le faire choir. Il s'escrime tant et si bien autour du luminaire en forme de gouvernail que de larges auréoles apparaissent sur sa chemise blanche au niveau des aisselles. Profitant d'un instant où il baisse les bras pour s'éponger le front, vous l'apostrophiez enfin.

- Salut August.

- Tiens! Tu tombes bien, j'aurais vraiment besoin d'un coup de main. Je n'en peux plus.

- Qu'es-tu en train de faire?

- Le Chef m'a demandé de mettre de nouvelles ampoules pour ce soir. Je les ai installées mais ça ne fonctionne pas.

Pour appuyer ses dires, il tire sur la tringle perlée qui pend du lustre mais le déclic n'est suivi d'aucun résultat probant, les sphères de verre demeurant désespérément inertes.

- Tu crois qu'ils ont l'électricité dans ce patelin?

Mais vous connaissez déjà la réponse en songeant que le proche manoir familial de Sonia en dispose depuis longtemps déjà.

- Oui, oui, j'en suis sûr, répond votre ami, passablement énervé.

Vous lui proposez alors de prendre sa place au cas où vous repèreriez la cause de la panne grâce à votre regard neuf. August vous abandonne le tabouret sans aucun regret.

Perché sur le trépied, vous examinez le lustre sous toutes ses coutures afin de repérer un détail oublié par votre confrère... et votre initiative porte ses fruits. Un fil de cuivre s'est détaché d'un culot d'ampoule et commence déjà à s'effiloche sur son extrémité. En toute logique, si vous parvenez à le coincer dans le petit orifice prévu à cet effet, le circuit serait ainsi reconstitué pour le passage du courant électrique. Le tout est de s'y prendre avec assez de délicatesse pour le manipuler sans craindre pour vous-même un choc dû au voltage. *Lancez deux dés et ajoutez votre Adresse au résultat.*

Si vous obtenez 8 ou moins, rendez-vous au 55 ; de 9 à 11, allez au 71 ; 12 ou plus, allez au 33.

47

Vous avez la présence d'esprit de penser au revolver que vous avez récupéré près du manoir et vous le dégainez sans hésitation. Il pèse lourd au bout de votre bras tendu mais ce détail ne vous empêche pas de tirer sur la créature encore coincée dans la lucarne. Elle

représente une cible aisée à atteindre à si courte distance en dépit de votre totale inexpérience dans le maniement des armes à feu.

Votre total d'Adresse détermine le nombre de balles nécessaires pour venir à bout du rampant. S'il est de 1 ou 2, vous perdez vos trois balles ; s'il est de 3, deux munitions suffisent et il en reste une dans le barillet ; si vous avez 4 ou 5 en adresse, vous tuez la bête d'une seule balle et deux demeurent en conséquence disponibles pour l'avenir.

Le monstre bascule sous l'impact et disparaît hors de votre vue en tombant à l'arrière de la cabane. Vous ne vous gargarisez cependant pas de cette victoire car vous sentez qu'un grand nombre de ses congénères s'apprêtent à imiter votre victime. Se terrer plus longtemps dans cette mesure ne serait que folie.

Vous repoussez la table d'un violent coup de pied puis ouvrez la porte à la volée pour jaillir à l'extérieur. Comme vous le redoutiez, des dizaines de ces immondes créatures roses et boursouflées sont sur le point d'atteindre votre position. Mais vos trois compagnons ont fui la grange et les voilà justement en train de dépasser la cabane, les bras chargés de paquets enveloppés de toile pour ce qui concerne Bob et Pete. Vous leur emboîtez aussitôt le pas pour échapper à la meute infernale. *Rendez-vous au 43.*

48

Le plus important est en premier lieu de trouver une cachette sûre. Vous et vos comparses n'avez aucune chance de parvenir au saloon avant que cette meute cauchemardesque ne vous ait rattrapés. Fort de cette certitude, vous muselez votre peur du vide pour grimper à califourchon sur la poutre maîtresse puis vous aplatissez en serrant le bois poussiéreux de toutes vos forces.

Allongé sous le toit avec pour seule vision le sol en terre battue à huit mètres en contrebas, vous ignorez ce qui se passe à l'extérieur. Les rampants ne présentaient aucune sorte de bouche à la surface de leur corps ballonné aussi roulaient-ils vers la grange dans un silence à glacer le sang dans les veines. C'est pourquoi vous n'entendez rien dans un premier temps jusqu'à ce que résonne dans l'air le bruit de plusieurs détonations, des coups de feu tirés probablement par les fuyards. S'ensuit un long hurlement exprimant une souffrance telle que vous fermez les yeux en balbutiant un flot de prières incohérentes.

Vous demeurez ainsi plusieurs minutes dans cette position, les affres de la peur laissant peu à peu place à une pointe d'espoir. Le calme, le silence... Signifie-t-il que les créatures se sont éloignées après s'être acharnées sur vos éphémères compagnons?

Vous ouvrez lentement les paupières et constatez en gémissant la ruine de vos illusions. Les monstres roses s'engouffrent dans la grange en franchissant les vantaux béants. Ils sont une vingtaine, peut-être plus. Glissant sur le sol, roulant, bondissant, les voici désormais en train d'entortiller leurs bras interminables autour des immenses poteaux qui soutiennent la charpente. Nul doute qu'ils devinent par quelque sens surnaturel votre présence en haut de la construction et les voici tous grim pant vers vous pour vous débusquer comme un lapin de son terrier.

Vous vous retournez vers l'ouverture pour vous enfuir par l'échelle mais deux tentacules griffus viennent d'y apparaître, immédiatement suivis par la masse en forme d'outre d'un rampant qui vous bloque à présent cette issue. Votre brusque mouvement de recul vous

est fatal. Perdant l'équilibre, vous essayez de vous rattraper à la poutre mais le bois est trop lisse et vous chutez dans le vide au milieu des horreurs. Le sol qui se rapproche à toute allure paraît finalement miséricordieux face au destin que vous auriez pu connaître entre leurs serres démesurées. *Rendez-vous au 10.*

49

L'insistance du directeur a le don de vous faire céder à un début de panique. L'idée de sortir en pleine nuit pour affronter de nouveau cette meute issue tout droit des enfers vous fait soudain trembler de toutes parts.

- Non, je refuse. Je ne vois pas pourquoi ce serait moi et pas un autre. C'est... c'est trop risqué.

- Espèce de lâche! s'emporte-t-il. Vous préférez crever les bras croisés plutôt que de vous battre! Ils vont vous dépecer comme un mouton ; c'est ça que vous voulez?

Comme il fait un pas menaçant dans votre direction, vous vous laissez submerger par votre peur et vous réfugiez derrière d'autres hommes pour échapper à son courroux, tel un garçonnet cherchant à esquiver les coups de martinet de son père. Mais le directeur ne cherche pas à s'assurer votre concours contre votre gré.

- N'y a-t-il que des pleutres dans ce village? Toi, fait-il en désignant un des individus portant un fusil. Tu m'accompagnes?

L'intéressé maugrée son accord et pose son fusil pour placer les paquets de dynamite dans un grand sac en toile de jute. Une fois son acolyte prêt à partir, le directeur pointe son fusil-mitrailleur droit devant lui puis tous deux disparaissent dans la nuit étoilée en passant par la porte secondaire du saloon. Vous êtes pour votre part encore sous le choc de votre couardise, d'autant plus que les arguments de votre accusateur n'étaient pas abusifs. *Perdez 1 point de Santé Mentale.*

Les occupants de la pièce observent un mutisme lourd d'angoisse et d'inquiétude. Vous ne savez si l'explosion de ce fameux silo causerait vraiment la perte de tous les rampants mais vos poils se dressent sur vos bras à l'idée d'assister à une nouvelle attaque de ces créatures dans les heures à venir. *Rendez-vous au 24.*

50

La fusillade s'estompe pour laisser place à quelques coups de feu espacés qui eux-mêmes disparaissent bientôt complètement. Vos oreilles bourdonnent encore des multiples détonations mais le silence est tombé dans la salle où les humains se dévisagent, comme abasourdis d'être encore en vie après cette attaque.

- Ils sont partis? demande Éleine en s'adressant aux hommes postés derrière les fenêtres.

L'un d'eux jette un oeil sur votre ancienne camarade de lycée puis hoche simplement la tête avant de reprendre sa surveillance. Vous vous apercevez soudain que votre épouse se trouve à vos côtés.

- Mais où étais-tu passée? Vous exclamez-vous en lui prenant les mains, éperdu de

soulagement.

- Je m'étais caché. J'ai eu si peur!

Sonia se blottit alors entre vos bras. Vous la serrez tendrement en souhaitant que cet instant ne s'achève jamais. Son corps encore frémissant, son souffle saccadé contre votre cou... Ces petits détails et sa simple présence suffisent à vous faire oublier les horreurs insoupçonnées que recèle ce bas-monde.

Elle s'écarte doucement pour vous fixer d'un regard suppliant.

- Tu ne dois pas obéir au Chef. Il ne faut pas qu'il réussisse à tuer les rampants. S'ils meurent, alors je meurs aussi.

Interloqué, vous assurez votre douce emprise sur les épaules de votre femme.

- Pourquoi dis-tu ça? Ces monstres cherchent à nous tuer, tu le vois bien. Que sais-tu sur eux? Ici, j'ai vraiment l'impression d'être le seul à ne pas les connaître.

- Ils servent le Héraut, le Maître des Masques, Celui qui a promis de me sauver. Ils l'appellent. Il va bientôt marcher parmi nous. Tu ne dois pas t'opposer à sa venue.

- Mais bon sang, de qui parles-tu?

La voix du directeur de *Contes Obscurs* retentit soudain pour réclamer le silence. Vous remarquez alors que des lampes à pétrole ont été allumées et disposées aux quatre coins de la salle.

- Écoutez-moi bien! Ils sont partis mais nous savons qu'ils vont revenir, encore plus forts et plus nombreux. Heureusement, nous avons un moyen d'éviter ça car nous avons maintenant des explosifs!

L'homme au visage fripé tourne la tête en direction des paquets de toile déposés sur son bureau, incitant tacitement l'assemblée à contempler la dynamite.

- En ce moment, les rampants sont rassemblés à l'intérieur du silo. Il faut que l'un d'entre nous y aille et fasse péter toute la construction. On sera alors débarrassé de ces saloperies de bestioles. Ce n'est pas compliqué, il suffit de placer les charges à l'intérieur, de les allumer puis de revenir en vitesse ici avant que le feu d'artifice ne commence. Je me propose pour couvrir le brave qui nous fera ça.

Il avance alors vers le pupitre, se penche pour attraper quelque chose dissimulée dessous puis se redresse fièrement, un imposant pistolet-mitrailleur entre les mains. Il passe la bandoulière par-dessus son épaule, glisse une main sous le canon de l'arme puis dévisage avec un sourire de défi son public.

- C'est un Bergmann MP18. D'accord, ça vient de chez les Allemands mais avec lui, je vous assure qu'il n'y aura pas un rampant capable de nous approcher. Alors, j'ai un volontaire?

Le canon allongé et régulièrement percé d'une vingtaine de trous qui prolonge la crosse en bois impose un silence admiratif, tout comme le curieux chargeur dressé en forme de disque. Vous n'aviez encore jamais vu de mitraillette ailleurs que sur une photo commentant un épisode de la Grande Guerre.

*Si vous désirez accomplir cette mission aux côtés du directeur, rendez-vous au **80**.*

*Sinon, vérifiez votre Vitalité. Si elle inférieure à 9, rendez-vous au **16** ; si elle est supérieure à 8, allez au **38**.*

51

Un nouveau rampant apparaît dans votre champ de vision mais votre compagnon est le plus prompt à lui tirer dessus. Ses deux coups successifs font mouche et la créature s'écroule à bonne distance de la fenêtre. Vous n'avez cependant pas le temps de vous en réjouir car les planches qui renforçaient les portes battantes du saloon explosent sous la pression de vos monstrueux agresseurs.

Deux horreurs au cuir rose s'engouffrent alors dans la pièce en déployant les improbables tentacules griffus qui leur tiennent lieu de bras. L'une est aussitôt abattue par un défenseur vigilant mais la seconde s'apprête à pourfendre une gamine allongée sur le ventre dont les mains sont collées à ses oreilles. La fillette, qui ne semble pas avoir plus de six ans, est inconsciente du danger. En jurant contre tous ceux qui n'ont pas eu la présence d'esprit de la faire monter à l'étage, vous visez le monstre pour éviter l'irréparable. *Lancez deux dés et ajoutez votre Adresse au chiffre obtenu.*

Si le total est supérieur à 8, vous abattez votre cible.

Sinon, vous ratez la créature qui arrache la vie de l'enfant de ses serres et vous perdez 3 points de Santé Mentale pour n'avoir su empêcher ce drame.

Soudain, la tête vous tourne. Le vertige est tel que le fusil glisse de vos mains et vous devez vous appuyer sur le bureau délaissé par le directeur du magazine pour ne pas défaillir. Lorsque la sensation d'étourdissement diminue enfin, vous constatez que les autres rampants n'ont pu pénétrer à leur tour dans la salle dont l'entrée est de nouveau barricadée. *Rendez-vous au 50.*

52

Seule votre survie compte désormais. Aiguillonné par la peur d'être rattrapé, vous brandissez bien haut l'ustensile de cuisine que vous avez récupéré dans la cabane et effectuez quelques moulinets au-dessus de votre tête. Peine perdue. Personne ne semble impressionné et un solide gaillard entreprend même de vous faire passer par-dessus la rampe pour gagner du terrain.

C'est à ce moment précis que votre raison vacille.

D'un coup d'une précision dont vous ne vous sauriez pas su capable, vous faites voler votre lame qui ouvre une deuxième bouche dans la gorge de votre assaillant. Le chaud liquide qui vous asperge avive votre fureur et vous commencez à donner des coups à droite et à gauche, tel un explorateur se frayant un chemin à travers la jungle. Votre tranchoir est moins long qu'une machette mais tout aussi acéré et vous voyez à travers un brouillard rouge de colère voler autour de vous mains, doigts et lambeaux de chair. Les visages disparaissent, remplacés par des formes indistinctes, brailleuses et pitoyables. Curieusement, ce carnage vous régénère plus qu'il ne vous culpabilise. Taillader ainsi efface la peur qui vous tenaillait. *Lancez un dé et diminuez de 1 le chiffre obtenu : le résultat représente votre perte de Santé Mentale.*

Vous avez poursuivi votre ascension tout en massacrant à tours de bras. Une fois parvenu au palier de l'étage, vous courez vers la fenêtre au bout du couloir. Comme vous l'espérez, la voie semble libre au-dehors à présent que les rampants se sont amassés dans le saloon pour se livrer à la curée.

D'un bond audacieux, vous atterrissez dans l'herbe moelleuse puis traversez sans faiblir la

grande route. Vous observez les environs quand le sol se brusquement à gronder sous vos pieds. La secousse s'amplifie et vous devez vous plaquer contre la maison la plus proche pour ne pas vaciller. *Rendez-vous au 3.*

53

Hurlant comme un damné pour évacuer la terreur qui vous étreint, vous jaillissez hors de la cabane puis foncez dans la rue principale en direction du saloon. Il vous faut traverser tout le village mais celui-ci est si petit et la distance à franchir si courte que vous pensez réussir avant que les rampants ne vous atteignent.

Sur votre gauche, vous devinez des silhouettes ballonnées élancées à votre poursuite.

Vous n'osez tourner la tête dans leur direction tant vous avez peur de flancher mais vous les imaginez en train de rouler entre les bâtisses de manière à vous couper la route. Votre objectif est en vue. Encore cent mètres et vous serez à l'abri. Des canons de fusils dépassent de toutes les fenêtres du saloon et certains commencent à cracher du plomb pour couvrir votre fuite.

Vous voyez alors un homme barbu agiter les bras pour vous inciter à accélérer l'allure. Vous regardez en arrière par réflexe et apercevez cinq ou six horreurs roses sur vos talons. L'angoisse se répand dans tout votre être quand vous réalisez que vous ne vous rapprochez plus de l'édifice en bois. Vous courez toujours mais n'avez pourtant plus le sentiment d'avancer. Ou si peu. Comme si vous deviez lutter contre un vent contraire. Le décor autour de vous évolue au ralenti, vos jambes semblent à présent peser des tonnes et vous ne pouvez plus que trotter avec la sensation d'avoir des sacs de sable attachés à vos chaussures. Pourtant, les rampants derrière vous ne connaissent sûrement pas les mêmes difficultés. Vous en avez la poignante certitude.

Perdez 2 points de Santé Mentale.

Il vous faut vaincre votre sentiment de terreur afin d'échapper à cette malédiction. *Lancez deux dés et additionnez le résultat à votre Volonté.*

Si vous obtenez un total supérieur à 9, vous réussissez à atteindre la porte principale du saloon et à vous y engouffrer, rendez-vous alors au 69 ; sinon, les créatures vous rattrapent et vous lacèrent férocement de leurs griffes démesurées, allez dans ce cas au 10.

54

Lorsque vous parvenez devant le bureau en bois exotique, les trois hommes se retournent vers vous, visiblement mécontents d'être dérangés dans leur conversation. Cependant, le visage racorni de l'éditeur se détend quand il vous reconnaît et il incite ses deux acolytes aux pardessus à s'éclipser sur-le-champ. Une fois que ceux-ci se sont éloignés, il se redresse en posant les poings sur le pupitre.

- Vous tombez bien, on a besoin de gars comme vous en ce moment. Si vous savez vous servir d'un flingot, vous n'avez qu'à prendre une position, là où ça vous chante. Sinon, j'aurais besoin de quelques gars pour aller chercher de la dynamite avant qu'il ne soit trop tard pour sortir.

- Euh... vous êtes sûr que vous ne me confondez pas avec quelqu'un d'autre?
- Mais non! Vous êtes bien le gars qui écrit des histoires avec des monstres, c'est ça?
- J'ai fait deux nouvelles fantastiques en effet, répondez-vous prudemment. Mais je ne vois pas le rapport...
- Parfait alors, vous coupe le directeur de *Contes Obscurs*. Les bestioles qui vont nous tomber dessus ne vous changeront pas de l'ordinaire.
- Les bestioles?
- Les rampants. C'est pour ce soir au cas où vous viendriez d'une autre planète! Il va falloir défendre notre peau d'ici peu de temps. Il ne reste plus beaucoup de lumière et c'est le soir qu'ils arrivent...

En regardant par les fenêtres, vous êtes en effet surpris de constater que le ciel a déjà pris une teinte crépusculaire. Vous êtes pourtant persuadé d'avoir quitté New York ce matin. Il faut croire que vous avez sérieusement traîné en chemin depuis le manoir ce qui expliquerait pourquoi vous vous sentez si las. Une fatigue telle que vous absorbez les paroles de votre interlocuteur sans en comprendre véritablement le sens et la portée.

- Alors, vous vous décidez? Soit vous prenez un fusil et vous vous installez à une ouverture pour les canarder. Soit vous accompagnez Pete, Bob et Rupert pour les aider à me ramener ces saloperies d'explosifs. On est tous dans la même merde alors faut que tout le monde se bouge si on veut pas se faire bouffer par ces ordures!

Vous pourriez jurer qu'une véritable panique se dissimule derrière cet autoritarisme enflammé. Il est mort de trouille, c'est une évidence. Sa peur finit par vous contaminer lorsque vous comprenez que votre vie est réellement en danger tout comme celle de Sonia et de tous les autres. Cette attitude et ce discours confirment le funeste pressentiment qui vous taraudait avant de parvenir à Kingwich.

Si vous attrapez un fusil disponible pour vous poster à une fenêtre, rendez-vous au 60 ; si vous rejoignez les trois individus équipés de gibecières dénommés par le directeur, allez au 68.

55

Connaissant votre maladresse et votre ignorance dans les travaux d'ordre pratique, une blessure accidentelle était à prévoir. Votre main tremble au moment de passer le filament dans le culot et une onde de douleur vous traverse aussitôt tout le corps. La souffrance est insoutenable. Quelques instants plus tard, vous vous retrouvez étendu sur le sol et entouré par une foule de visages inquiets. *Perdez 6 points de Vitalité.*

Encore estourbi par le choc, vous sentez que l'on s'empare de vous afin de vous mener à l'étage. Les yeux dans le vague, vous devinez que l'on vous allonge sur un lit et qu'une femme vous passe un linge humide sur le front. Sonia? Vous n'avez pas la force de tourner la tête pour vous en assurer.

Vous vous retrouvez bientôt seul dans cette chambre au style datant du siècle dernier et la nuit est quasiment tombée au-dehors. Vous êtes pourtant persuadé d'avoir quitté New York ce matin. Il faut croire que vous avez sérieusement traîné en chemin depuis le

manoir ou que votre évanouissement a duré bien plus longtemps que vous l'avez d'abord cru. Vos idées s'éclaircissent peu à peu et il vous semble entendre du remue-ménage dans les autres pièces à l'étage, des cris, des interpellations et des bruits de course.

Vous vous levez, jetez un regard par la fenêtre et découvrez par la même occasion l'origine du tumulte qui vous a extirpé de votre somnolence. Parmi les bâtiments de Dunwich, louvoyant entre les baraques en bois en bondissant d'ombres en ombres, d'ignobles créatures convergent vers le saloon. Grandes comme des couguars, elles avancent en roulant sur elles-mêmes à la manière d'immondes baudruches vivantes. De leur corps ovoïde émergent deux appendices tentaculaires semblables à des bras distendus et se terminant par un nombre effarant de griffes. Les monstres ne semblent avoir ni yeux ni tête. Quant à leur épiderme souple et élastique, il est d'un rose aussi répugnant que celui d'un porc ou d'un ver de terre. *Perdez 3 points de Santé Mentale.* Cet incroyable spectacle achève de vous réveiller complètement et vous détez dans le couloir. Des hommes, des femmes et même des enfants courent en tous sens, certains avec des armes à feu dans les mains. Ils se réfugient dans des chambres telles que celles que vous venez de quitter ou se postent à des encadrements de fenêtres.

Si vous descendez l'escalier pour regagner la salle principale, rendez-vous au 96 ; si vous pensez être plus en sécurité à l'étage, allez au 94.

56

Votre vigilance à cet endroit n'avait rien de superflu car un mouvement au pied de la fenêtre attire bientôt votre attention. L'un des rampants a échappé aux multiples coups de feu tirés par leurs proies et s'est approché subrepticement de votre ouverture. L'ignoble créature ne se trouve plus qu'à trois mètres quand vous lui tirez dessus. La cible est proche mais si répugnante avec sa forme d'ouïe et ses membres flageolants que vous avez bien des difficultés à maîtriser les tremblements de vos mains.

Lancez deux dés puis additionnez le résultat avec la somme de votre Adresse et de votre Volonté. Si vous obtenez 12 ou moins, rendez-vous au 8 ; 13 ou plus, allez au 35.

57

Vous traversez la pièce en quelques enjambées puis appuyez comme un forcené sur la poignée au risque de la briser. Fermée! Comment avez-vous pu oublier ça? Vous maudissez alors votre paranoïa qui vous incite chaque soir à verrouiller l'accès à votre appartement puis à garder la clé dans le tiroir de votre table de chevet. Retourner dans votre chambre pour la récupérer va de surcroît s'avérer difficile car Sonia fait obstacle de son corps en mutation, s'approchant d'un pas lent mais inéluctable.

Son hideux sourire s'élargit devant votre déconfiture.

- Reste donc avec moi. J'ai tant à te montrer, mon amour.

Cette voix étrangère qui sort de la bouche immonde de ce que fut votre épouse vous déchire le cœur aussi sûrement qu'un coup de poignard. Ses doux cheveux sont tombés de son crâne à présent mis à nu mais les filaments sur sa gorge se sont tellement allongés qu'ils forment comme une coiffe vivante et frétilante autour de sa tête.

*Si vous souhaitez mettre la main sur un objet capable de vous protéger du monstre, rendez-vous au **42** ; si vous tournez autour de manière à vous approcher du seuil de la chambre, allez au **83** ; si vous vous dirigez vers les fenêtres pour tenter de fuir par la façade extérieure, rendez-vous au **45**.*

58

En dépit du vent glacial qui vous malmène et manque de vous faire lâcher prise, vous progressez sur le rebord en tâchant de ne pas regarder vers le bas. Vous craignez que la créature ne cherche à vous imiter mais elle n'apparaît pas à la fenêtre que vous avez ouverte. Encouragé par son manque de réaction, vous surmontez votre vertige pour vous retrouver à la hauteur de l'appartement du couple Sharpe. Celui-ci est encore plongé dans l'obscurité même si la nuit approche de son terme.

Une forte poussée de la main vous suffit à forcer la fenêtre et vous atterrissez sur la moquette qui tapisse le salon des septuagénaires. Une lumière se déclare alors sous le pas de leur porte de chambre mais vous n'attendez pas de justifier votre intrusion nocturne. Vous franchissez sans discrétion l'espace qui vous sépare de la porte d'entrée, tournez hâtivement la clé restée dans la serrure puis vous engouffrez sur le palier pour dévaler les marches et fuir l'être abominable qui a pris la place de votre épouse. *Rendez-vous au **100**.*

59

Quelques fuyards vous dépassent sans vous prêter attention alors que vous vous êtes arrêté à la limite du hameau. Les champs cultivés parsemés de haies bocagères s'offrent à votre regard, un paysage rassurant par rapport au champ de ruines qu'est en train de devenir Kingwich. Dans cette nature encore vierge des horreurs dont vous venez d'être témoin, vous n'avez cependant pas la certitude de trouver le refuge idéal et d'échapper définitivement à l'entité cyclopéenne.

*Si vous fuyez néanmoins le village à toutes jambes, rendez-vous au **84** ; si vous entrez dans la maison la plus proche avec l'intention de vous dissimuler dans la cave, allez au **31**.*

60

Des hommes au visage fermé ont déjà pris place à chacune des fenêtres. Ils se sont regroupés par paires, les ouvertures étant assez larges pour permettre à deux tireurs de surveiller l'extérieur sans trop se gêner. L'unique place de libre se situe à côté d'un gaillard de solide carrure et mal rasé posté à l'encadrement qui donne accès à une ruelle adjacente. Une cigarette éteinte est nichée au coin de ses lèvres. Il vous lance un bref clin d'oeil lorsque vous approchez.

- Juste à voir comment tu le tiens, t'as jamais appris à te servir d'un fusil. Pas vrai?
Vous opinez d'un air gêné et le rustaud ouvre sa propre arme d'un coup sec, dégageant la

chambre où sont logées les munitions. Il vous tend un ceinturon garni d'une vingtaine de petits cylindres.

- Tu vois, c'est pas compliqué. Tu mets tes deux cartouches là. Voilà, très bien... Puis tu refermes comme ça et tu te cales la crosse sous le bras. Non, serre pas trop contre la poitrine ou ça va te faire drôlement mal quand tu vas tirer. C'est le recul le plus terrible mais quand on y est préparé, c'est un jeu d'enfant. Vas-y, mets-toi en position et tire sur le poteau là-bas, pour voir.

Vous suivez ses directives avec un peu d'appréhension puis appuyez sur la gâchette pour la première fois. Le choc est rude et la détonation assourdissante. Votre cible ne porte pas trace de la moindre éraflure mais votre compagnon ne s'en formalise pas.

- T'inquiète pas, ça va venir. Ce n'est pas passé loin en plus.

Vous vous demandez comment il a pu suivre la direction prise par les plombs car vous n'avez rien vu pour votre part. Vous faites mine de retenter votre chance mais le barbu vous en dissuade en invoquant le gaspillage des munitions.

- Ils vont être nombreux, t'auras de quoi t'entraîner. Tiens, les voilà justement.

Des ombres animales semblent effectivement s'agiter au-dehors à la faveur de la nuit tombante. Les déplacements sont furtifs, saccadés, comme si des chiens errants s'approchaient du saloon en bondissant d'encoignures de portes en citernes d'eau pour ne pas être repérés. Mais les étoiles les plus précoces et la lune gibbeuse vous révèlent par intermittence des créatures dépassant l'entendement commun.

Grandes comme des couguars, elles avancent en roulant sur elles-mêmes à la manière d'immondes baudruches vivantes. De leur corps ovoïde sortent deux appendices tentaculaires semblables à des bras distendus et se terminant par un nombre effarant de griffes. Les monstres ne semblent avoir ni yeux ni tête. Quant à leur épiderme souple et élastique, il est d'un rose aussi répugnant que celui d'un porc ou d'un ver de terre.

Perdez 3 points de Santé Mentale.

Un coup de feu tiré par votre compagnon vous sort de l'immobilisme dans lequel vous avait plongé cet insoutenable spectacle. Son tir fait mouche en atteignant l'un des rampants au moment où il sortait de son abri pour rejoindre le porche de la maison voisine et une gerbe de fluide noir jaillit de la blessure tandis que la créature roule sous les marches séparant le sol de la porte extérieure. Une deuxième détonation retentit : la forme inhumaine s'immobilise définitivement sous les planches.

La mort du rampant vous insuffle un nouveau courage et vous pointez votre arme vers l'extérieur.

Si vous tirez sur l'un d'eux qui est en train de traverser la grande rue pour atteindre la façade du saloon, rendez-vous au 17 ; si vous attendez le premier qui essaiera de s'approcher de votre fenêtre, allez au 56.

61

Vous sortez quelques bouteilles au hasard et recueillez ainsi sur les mains quantité de poussière, le père de Sonia ne les ayant visiblement pas déplacées depuis des lustres. Un vin rouge français daté de 1913, une bonbonne en verre contenant un liquide sombre et dépourvue d'indication manuscrite, une fiole ventrue de whisky provenant de l'Alberta,

une autre renfermant du bourbon... Vous vous sentez légèrement honteux de toucher ainsi à ces trésors dont certains doivent posséder une réelle valeur monétaire.

Vous percevez soudain une résistance en voulant tirer doucement sur le goulot en grès d'une réplique d'amphore. Le récipient semble réellement coincé malgré vos efforts pour l'extraire de sa cavité. L'idée vous vient alors de le pousser et cette action a pour effet de déclencher un mécanisme.

Vous vous écartez d'un bond lorsque la rangée de casiers s'ébranle dans un affreux crissement. Sous vos yeux éberlués, le meuble pivote avec lenteur sur le sol de pierre et ne s'immobilise qu'une fois dévoilée dans le mur derrière lui une porte en bois, auparavant inaccessible.

Ce passage dissimulé éveille en vous une attirance viscérale, bien plus forte qu'un simple sentiment de curiosité. Délaissant toute prudence, vous poussez l'huis qui laisse alors s'engouffrer dans la cave la lumière du jour. Mû par l'irrésistible désir de retrouver la chaleur du soleil et l'air non vicié de la campagne, vous vous empressez de sortir du manoir et de vous en éloigner sans même penser à vous retourner pour repérer l'emplacement extérieur de la porte dérobée. *Rendez-vous au 14.*

62

Votre femme se retourne en vous entendant courir. Ses traits n'expriment qu'une angoisse très relative alors que la terre tremble sous le poids des piliers de chair qui supportent l'entité. Juste avant d'atteindre Sonia, vous avez l'occasion de voir un tentacule s'élever dans les airs en enserrant à son extrémité une poignée de villageois condamnés. Les malheureux s'égosillent jusqu'à ce que leurs corps éclatent sous la formidable pression et le gigantesque appendice se déploie pour laisser couler au sol un simple magma de chairs sanguinolentes. *Perdez 2 points de Santé Mentale.*

Détournant les yeux de ce spectacle qui risque de vous faire perdre la raison, vous attrapez la main de votre épouse et l'incitez à reprendre la fuite à vos côtés.

En dépit du grand nombre de victimes proposées aux pulsions meurtrières du monstre, vous sentez que celui-ci est à votre recherche. Pour quel obscur motif, vous ne sauriez le dire ; mais vous en avez la terrifiante certitude. Il est là pour vous et n'aura de cesse de vous traquer.

Quelques bâtisses vous séparent à présent du mastodonte et vous hésitez maintenant à profiter de cette avance afin de fuir à travers la campagne ou pour vous trouver une cachette dans l'une des maisons. Mais Sonia ne vous laisse pas le temps de réfléchir à ces alternatives car elle se libère subitement de votre poigne pour courir dans une direction qui va la ramener dans la rue principale... et tout près du monstre par la même occasion.

Comme il ne vous vient pas un instant l'idée de l'abandonner, vous courez derrière elle en la suppliant de s'arrêter. Vous gagnez du terrain et l'avez quasiment rejointe quand une ombre démesurée s'étend soudain au-dessus de vos chétives silhouettes. Vous plongez bras en avant pour plaquer votre épouse au sol.

Lancez deux dés et ajoutez votre Adresse au résultat. Si vous obtenez un total supérieur à 8, rendez-vous au 32 ; si celui-ci est inférieur à 9, allez au 87.

63

L'un des monstres se jette sur vous avant que vous n'ayez eu le temps d'esquisser le moindre pas de recul. Tout juste pouvez-vous lui flanquer un coup de pied au moment d'être écrasé par sa masse et votre riposte vous permet d'échapper à une mort certaine. Votre pied s'enfonce dans son corps, si flasque que vous avez l'impression d'entrer en contact avec de la boue épaisse. Mais le rampant est en partie repoussé et ses longs bras griffus ne parviennent qu'à déchirer partiellement votre chemise et à vous causer une longue estafilade. *Perdez 2 points de Vitalité.*

Le choc vous a envoyé culbuter sur le plancher. Craignant un nouvel assaut de la créature, vous vous redressez sur vos coudes pour reculer précipitamment hors d'atteinte. L'horreur rose est en effet prête à vous sauter dessus de nouveau mais elle n'a pas remarqué l'homme qui la braque à présent de son fusil. Le coup part dans un nuage de fumée et un sang noir comme de l'encre jaillit à l'endroit où le monstre a été atteint. Celui-ci s'affaisse comme une baudruche crevée. En dépit du chaos ambiant, vous demeurez de longues secondes à contempler la dépouille tout droit sortie des sept enfers. Vous vous rendez finalement compte que Sonia vous tend une main secourable pour vous aider à vous relever. Vous lui rendez un pauvre sourire avant d'accepter son aide.

Rendez-vous au 50.

64

Vous appuyez avec les doigts sur les deux fermoirs cuivrés mais l'un d'eux semble coincé. Saisissant à deux mains la pièce récalcitrante, vous vous apprêtez à tirer dessus quand la malle se met soudain à bouger. Sentant une présence proche, la personne enfermée s'agite à l'idée d'être délivrée.

- Du calme! Je n'arriverai pas à vous sortir de là si vous n'arrêtez pas!

Une voix masculine étouffée vous répond.

- Faites vite par pitié! Ils arrivent! Je sens qu'ils sont tout près.

Vous jetez un regard à la ronde et avez alors l'impression que des ombres se déplacent un peu partout au pied des bâtiments qui vous entourent. Les mouvements sont invisibles. Vous ne les devinez que du coin de l'oeil et ils cessent dès que vous vous attardez sur l'endroit où il vous avait semblé discerner quelque chose.

Perdez 1 point de Santé Mentale.

Lancez ensuite un dé en retranchant 1 au résultat. Si le résultat est supérieur à votre Volonté, vous perdez un second point de Santé Mentale puis cédez à la panique en courant vers le saloon. Rendez-vous alors directement au 78.

Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre Volonté, vous conservez votre sang-froid pour tenter de forcer le bouton métallique. Lancez alors à nouveau un dé.

Si le résultat est supérieur ou égal à votre Force, vous ne parvenez toujours pas à vos fins. Les suppliques du prisonnier vous font perdre 1 autre point de Santé Mentale mais vous pouvez à nouveau relancer le dé et comparer le résultat à votre Force. Cependant, vous perdez 1 point de Santé Mentale à chaque échec.

Vous pouvez à tout moment renoncer et vous réfugier dans le saloon. Allez dans ce cas

au **78**.

*Si vous obtenez un chiffre inférieur à votre Force, rendez-vous au **27**.*

65

Vous surmontez votre terreur et vous rapprochez prudemment de l'abomination, bien décidé à lui asséner une attaque digne d'un lutteur de savate pour l'écarter de votre passage. Mais celle-ci s'avance à son tour dans la chambre, les bras tendus comme pour vous serrer contre son sein. Une haine irrationnelle s'empare de vous à la vue du sourire cruel qui s'élargit sur le visage cendré de Sonia mais vous constatez dans le même temps qu'elle libère l'espace vous permettant de regagner le séjour.

*Si vous comptez sur la relative lenteur du monstre pour l'esquiver et gagner la porte d'entrée à présent qu'il ne vous bloque plus le passage, rendez-vous au **70** ; si vous prenez l'initiative en lui balançant dans le ventre votre jambe tendue, allez au **6**.*

66

- Vous savez, elle fait sa timide maintenant mais elle vous réclamait avant que vous n'arriviez, répond votre voisine de sa voix aigrelette. Elle compte sur vous, évidemment.

- Mais que puis-je faire?

Vous avez posé la question avec toute l'impuissance et le désespoir accumulés depuis le début de la maladie. L'homme s'avance d'un pas en vous posant affectueusement une main noueuse sur l'épaule.

- Vous devez le savoir pourtant. Vous aviez prévu cela dans votre journal. C'est écrit noir sur blanc.

- Mon journal?

- Oui, votre journal intime. Votre épouse m'a permis d'y jeter un oeil. Oh, rassurez-vous, je ne me suis pas montré indiscret. J'ai seulement lu les pages les plus récentes. Je ne me serais pas permis de regarder les passages de votre enfance!

- Mais... Comment...?

- Ne vous inquiétez pas, vous coupe-t-il. Je l'ai remis dans sa cachette habituelle, sous la cheminée. Voulez-vous que je vous y accompagne? Vous pourrez en juger par vous-même.

Les mots vous manquent tandis que vous réfléchissez à toute allure avant que votre volubile voisin ne vous assomme de nouvelles révélations. Que peut bien faire ici votre journal intime? Vous ne vous souvenez même pas avoir dit un jour à Sonia que vous en écriviez un depuis vos huit ans.

La vieille femme reprend alors son mari en vous regardant d'un air mystérieux.

- Ce n'est peut-être pas une bonne idée. On ne résout pas ses problèmes en vivant dans le passé. Au contraire, il s'agit souvent du meilleur moyen pour commettre encore et toujours les mêmes erreurs...

*Si vous suivez votre voisin, celui-ci descend dans le hall et s'approche d'une porte que vous n'aviez jamais remarquée. Rendez-vous alors au **18**.*

Si vous suivez le conseil de sa femme, vous les laissez sur place pour quitter le manoir. Allez dans ce cas au 14.

67

D'une emprise ferme sur ses épaules, vous la forcez à vous regarder en face. Vous-même tâchez de maîtriser vos nerfs pour lui parler calmement.

- Donne-moi vite une seule bonne raison pour ne pas démarrer la voiture et prévenir les autorités. Bon sang, Sonia! C'est le seul moyen de sauver tous ces gens!

- Tu ne comprends pas, c'est déjà trop tard pour revenir en arrière. Tu l'as éveillé. Maintenant, c'est lui qui va tous nous faire renaître.

- Mais qui ça, *lui?* rétorquez-vous en perdant patience.

- Le Chaos incarné. Le Héraut des dieux. Le Maître des Masques...

Sonia a désigné de son doigt livide la bête colossale. Las de ses élucubrations, vous faites une dernière tentative pour savoir où votre femme veut en venir.

- Pourquoi dis-tu que nous allons renaître?

- Oh, pas tout le monde. Pour toi mon amour, ce n'est plus possible. Tu as rempli ton rôle, tu l'as appelé comme cela était prévu. Mais tu n'as pas été choisi pour continuer. Vous reculez d'un pas. Les fins cheveux châtain de Sonia s'effilochent en paquets dans l'herbe sous vos yeux exorbités par l'horreur. Sa bouche s'élargit grotesquement jusqu'à déformer les contours de son visage tandis qu'elle s'approche comme pour vous embrasser. À présent paralysé, vous ne pouvez remuer un cil quand ses doigts passent sous votre chemise pour s'enfoncer dans votre abdomen. Ses ongles traversent la chair puis elle entreprend de vous agripper les entrailles.

Lorsque vous pouvez enfin réagir, votre premier réflexe est de claquer les mâchoires sous l'effet de la douleur et vous sentez toutes vos dents se déchausser, tomber sur votre langue, baigner un instant dans votre salive pour finalement glisser au fond de votre gorge.

- *Nous arrivons. Nous sommes déjà là,* gronde Sonia à votre oreille.

Rendez-vous au 85.

68

- Il paraît que je dois vous accompagner, déclarez-vous sur un ton qui se veut nonchalant alors que vous n'en menez pas large face à ces trois gaillards aux mines patibulaires.

Le plus petit de la bande, un homme basané, trapu avec des cheveux hirsutes, vous détaille de la tête aux pieds.

- Okay, finit-il par répondre après quelques lourdes secondes. Tu peux nous suivre.

- Il paraît qu'on va chercher de la dynamite. Elle se trouve où exactement?

- Planquée dans la grange du vieux Jones, de l'autre côté du bourg. Faut faire fissa avant qu'ils arrivent.

- Magne-toi, Pete! lance au même moment l'un des deux autres au petit brun.

Vous les rejoignez près d'une porte menant sur le côté du saloon. Celui qui vous a interpellés, Bob ou Rupert d'après le directeur, passe la tête au-dehors puis fait signe que la voie est libre. Vous voici maintenant en train de trotter sur la route derrière vos trois nouveaux compagnons, soulevant à chaque pas des tonnes de poussière rougeâtre. Le silence au milieu des maisons désertées vous angoisse quelque peu après le tumulte du saloon. Vous vous sentez exposé au danger et cette crainte pourrait bien être fondée à en croire les allusions sur ces fameux « rampants ».

Vous vous arrêtez devant une bicoque un peu à l'écart, tout juste une cabane en rondins mal équarris mais derrière laquelle se profile une longue bâtisse à étage passablement entretenue. Vous entendez alors Pete chuchoter.

- Suis-moi, Bob. On va chercher les explosifs tous les deux. Il en faut un dans la cabane pour surveiller la route et un qui monte se poster là-haut.

Il indique du doigt une échelle rivée au mur latéral de la grange qui permet d'accéder à la charpente par le biais d'une ouverture parfaitement circulaire. Rupert n'a pas encore bronché.

Si vous vous proposez pour grimper sur le toit, rendez-vous au 2 ; si vous préférez vous planquer dans la cabane, allez au 91.

69

La porte claque violemment derrière vous mais ce son résonne à vos oreilles comme l'écho d'une merveilleuse mélodie. Éreinté par cette course éperdue, vous tombez dans les bras d'inconnus qui vous soutiennent pour vous empêcher de vous écrouler complètement. Un bref instant plus tard, le battant s'ouvre de nouveau pour laisser passer Pete et Bob qui ont réussi par miracle à conserver leur chargement d'explosifs. En tournant la tête de leur côté, vous avez juste le temps d'apercevoir la silhouette grotesque d'un rampant dans l'embrasement avant que l'huis ne soit brutalement refermé et que ne reprenne de plus belle la fusillade.

Alors que vous avez frôlé la mort de si près, le directeur du magazine donne de nouvelles directives sans prendre la peine de vous remercier pour la réussite de votre tâche. Même la disparition de Rupert ne semble pas l'émouvoir. *Rendez-vous au 50.*

70

Vous reculez d'un pas puis d'un autre pour attirer l'abomination un peu plus loin de l'ouverture. Alors qu'elle est toute proche de vous agripper, vous bondissez sur le lit en espérant la prendre au dépourvu. Ses mains battent l'air mais ne parviennent qu'à frôler votre gilet sans parvenir à s'en saisir. Vous roulez sur le matelas, vous rétablissez promptement de l'autre côté puis sortez en trombe de la chambre à coucher. Plus rien ne vous sépare désormais de la porte d'entrée. *Rendez-vous au 99.*

71

Vous avez beau triturer dans tous les sens les filaments métalliques, aucune étincelle ne surgit à l'intérieur des ampoules oblongues. August hausse les épaules en vous voyant renoncer.

- Inutile d'insister, je crois que toute l'installation est défectueuse.

- C'est même certain, faites-vous en descendant du tabouret. Pourquoi tu devais t'occuper de ça?

- Faut demander au Chef. D'ailleurs, il a sûrement quelque chose pour toi. C'est lui qui est responsable de tout le monde ici.

Vous observez longuement le directeur du magazine avant de vous décider à vous présenter à lui. Après tout, s'il dispose d'une telle influence auprès des habitants de Dunwich, peut-être est-il en mesure d'aider Sonia? *Rendez-vous au 54.*

72

Se battre comme un chiffonnier à travers cette mêlée humaine risque de ne vous attirer que quelques mauvais coups et ne vous permettra guère de gagner rapidement l'étage. La balustrade est hors de portée mais en grim pant sur le bureau utilisé peu avant par le directeur de *Contes Obscurs*, vous pourrez vous y accrocher et vous hisser sur le palier supérieur d'une simple détente. Il faut cependant vous hâter.

Une fois debout sur le meuble, la balustrade vous paraît déjà plus difficile à atteindre que vous ne l'aviez jugé. Mais deux rampants s'approchent en roulant pour vous attraper les jambes et vous n'avez désormais plus la possibilité de vous fondre dans la foule. *Lancez un dé et réduisez de 1 point le chiffre obtenu.*

Si le résultat est inférieur ou égal à votre Adresse, vous agrippez la rampe dès le premier saut. Dans le cas contraire, il vous faut une seconde tentative pour l'atteindre et l'un des rampants en profite pour vous griffer la jambe. Perdez alors 4 points de Vitalité.

La panique vous insuffle une vigueur dont vous n'êtes pas coutumier mais qui vous permet de vous hisser à l'étage à la seule force de vos bras. Sans un regard pour les villageois qui se bousculent en hurlant dans la cage d'escalier, vous vous relevez et courez dans le couloir qui traverse l'étage jusqu'à atteindre une fenêtre ouverte vers l'extérieur, tout à son extrémité. Un regard au dehors vous assure qu'aucune créature ne rôde dans les parages, toutes s'étant amassées dans la salle du bas pour participer à la curée.

D'un bond audacieux, vous atterrissez dans l'herbe moelleuse puis traversez sans faiblir la grande route. Vous observez les environs quand le sol se brusquement à gronder sous vos pieds. La secousse s'amplifie et vous devez vous plaquer contre la maison la plus proche pour ne pas vaciller. *Rendez-vous au 3.*

73

Pendant une insoutenable seconde, la flamme du briquet ne semble pas réussir à brûler l'extrémité de la cordelette. Mais une brusque étincelle vous aveugle soudain. Dans un

chuintement continu, le feu se met à dévorer rapidement le fil et vous vous empressez de bondir à l'extérieur en interpellant le directeur du magazine.

- Ils arrivent! Ils arrivent!

Vous avez parcouru la moitié de la distance qui vous sépare de votre allié quand le souffle d'une première explosion vous envoie bouler dans l'herbe.

Perdez 4 points de Vitalité.

Le sol tremble. Une pluie de terre et de petits cailloux vous arrose tandis que retentissent successivement les autres détonations. Lorsque cesse enfin le vacarme, vous êtes encore allongé, cramponné par les deux poings à des végétaux aux solides racines. De la poussière s'est insinuée sous vos paupières et vous papillonnez longtemps des yeux avant de réussir à y voir plus clair.

Votre compagnon est debout près de vous. Mais alors qu'il s'apprêtait à vous aider, son attention est détournée vers le silo et son visage buriné perd soudain toute couleur.

- Il y en a qui sortent! Nous sommes perdus!

Ébahi, vous voyez l'homme qui s'était montré si déterminé pour haranguer les villageois tourner les talons en hurlant. La terreur le pousse même à lâcher son arme et déguerpir à toutes jambes en direction du saloon, vous abandonnant sans scrupule à votre sort.

Vous vous retournez pour voir une demi-douzaine de rampants émerger de la fumée qui entoure la butte abritant la réserve de grains. Leur cuir élastique est marqué par de larges cloques brunâtres mais ces survivants se dirigent par petits bonds hésitants dans votre direction.

Si vous filez à la suite du directeur, rendez-vous au 75 ; si vous vous emparez du pistolet-mitrailleur abandonné pour le tourner contre les créatures, allez au 21.

74

Vos réflexes vous ont sans doute sauvé la vie mais le lourd meuble tombe néanmoins sur votre tibia. La douleur est fulgurante. *Lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre indiqué : le résultat correspond au nombre de points de Vitalité que vous perdez.*

Vous parvenez finalement à dégager votre jambe que vous massez aussitôt frénétiquement. Vous ne semblez par miracle ne rien avoir de cassé et parvenez même à vous remettre debout en serrant les dents. Des tomes sont éparpillés dans toute la cave mais la plupart forment aux abords de la bibliothèque écroulée un pitoyable monticule. À présent que vous voilà remis de vos émotions, vous êtes en mesure d'enjamber le tas de livres pour vous intéresser aux autres éléments de la pièce que vous espérez de tout coeur moins dangereux.

Si vous vous approchez de la cheminée, rendez-vous au 4 ; si vous examinez les casiers à bouteilles, allez au 61.

75

Votre acolyte n'est plus qu'une silhouette mouvante parmi les habitations de Kingwich. Vous espérez l'imiter pour échapper à vos abominables poursuivants mais un sentiment d'effroi vous saisit soudainement quand vous sentez un poids surnaturel alourdir vos

jambes. Vous avez beau courir de toutes vos forces, vous n'avancez que trop lentement, comme si vous traînerez des boulets invisibles accrochés à vos chevilles. Un regard en arrière vous permet de constater que les rampants se sont rapprochés. Ils ne vont pas très vite mais vous progressez encore plus lentement et ce n'est plus qu'une question de secondes avant qu'ils ne vous rattrapent. *Perdez 1 point de Santé Mentale.*

Comme si vous déchiriez un voile invisible, vous brisez soudain le maléfice qui vous paralysait et vous retrouvez à foncer à perdre haleine entre les maisons en bois. Un nouveau coup d'oeil vous apprend que vous avez distancé les monstres si bien qu'ils ont disparu de votre champ de vision. Il n'est pour autant pas question de ralentir l'allure. Mais à peine avez-vous atteint la route séparant en deux le hameau que le sol se brusquement à gronder sous vos pieds. La secousse s'amplifie et vous devez vous plaquer contre la maison la plus proche pour ne pas vaciller. *Rendez-vous au 3.*

76

Regarder vers le bas vous inspire une forte nausée mais la chose qui vous attend de l'autre côté du mur est une menace bien plus dangereuse que votre peur du vide. L'étroitesse du rebord vous dissuade de vous laisser choir en espérant bien vous réceptionner. C'est pourquoi vous entreprenez plutôt de descendre le long de la plus proche gouttière qui longe la façade du toit jusqu'à la rue. Vous croyez pendant les premières secondes que l'opération sera aisée, le tuyau étant fermement rivé dans le béton et subissant votre poids sans broncher. Mais le métal est glacé.

La peau exposée de vos mains semble y être collée par le froid mordant et vous avez le malheureux réflexe de vouloir trouver une meilleure prise. Vous perdez alors prise, battez désespérément des bras dans le vain espoir de vous raccrocher à quelque saillie, puis basculez en arrière. Vous avez la fugitive vision de la fenêtre ouverte de votre appartement qui s'éloigne avant de tomber sur le dos dans la rue enneigée.

La colonne vertébrale brisée, vous sombrez dans l'inconscience. Le froid a tôt fait de vous ôter votre dernier souffle de vie avant qu'un passant n'ait pu vous secourir.

77

Ignorant superbement les deux ancêtres, vous vous approchez de votre épouse qui détourne lentement le regard pour contempler de nouveau la tapisserie lie-de-vin. Votre main se pose sur son épaule en un geste tendre mais vous la retirez aussitôt en laissant échapper un cri de surprise.

La peau de Sonia est si froide que vous ne pouvez endurer plus longtemps son contact. Vous n'avez jamais touché de cadavre mais même un mort vous aurait paru moins glacé. *Perdez 3 points de Santé mentale.*

Elle ouvre alors les lèvres pour murmurer d'une voix atone.

- Tu ne peux rien pour moi, je ne te reviendrai pas. Si tu veux vraiment m'aider, éveille-Le. Appelle le Héraut des dieux. Dis-lui de tenir la promesse qu'il m'a faite.
- De qui parles-tu? Je ne comprends pas.
- Il n'est pas loin. Sors d'ici, va au village. Les rampants te guideront.

- Les rampants?
- Fais-le si tu m'aimes.

Même vos si peu discrets voisins gardent le silence. Vous regardez avec effarement Sonia en attendant qu'elle ajoute quelque chose mais elle demeure muette, les yeux toujours fixés devant elle, aussi pâle et figée qu'une statue. La malheureuse est en train de perdre la raison. Ses tourments physiques sont évidemment en train de ronger son esprit et la douleur devient sans doute insupportable. Pourtant, au milieu de ses propos incohérents, elle a mentionné le village. C'est ainsi qu'elle et ses parents ont l'habitude de désigner le bourg de Kingwich que vous traversez avant de parvenir jusqu'ici, un hameau situé à même pas deux miles du manoir.

*Si vous vous hâtez de quitter la résidence pour gagner le village, rendez-vous au **14** ; si vous interrogez les deux vieillards à propos de Sonia, allez au **66**.*

78

Des planches ont été dressées derrière les portes battantes de manière à condamner cet accès au bâtiment. Vous frappez du poing contre l'obstacle et vous entendez une voix provenant de l'intérieur.

- C'est bon, laissez-le passer. Je l'ai vu arriver par la fenêtre.

Les planches disparaissent alors et vous poussez les vantaux pour pénétrer dans une salle bien plus vaste que ne le laissait envisager l'aspect extérieur du saloon. Une foule nombreuse a investi la place comme si toute la population de Kingwich s'y était donné rendez-vous. Détail étrange, tous semblent habillés à la mode citadine et personne ne semble prêter attention à votre venue. Les locaux bavardent entre eux par petits groupes, certains astiquent des fusils, d'autres se remplissent des gobelets sous le robinet d'un tonnelet de bière. Vous reconnaissez cependant plusieurs visages familiers au milieu de ces anonymes.

Le directeur de *Contes Obscurs* est assis à un pupitre installé près du mur attenant au bar. Vous ne l'avez vu personnellement qu'une seule fois, lors de la signature du contrat pour la parution du « Premier Homme », mais vous ne pourriez oublier ses yeux d'un gris métallique et sa trogne aussi fripée et brunie que celle d'un vieux pruneau desséché. Plusieurs journaux sont ouverts devant lui tandis qu'il discute avec deux hommes revêtus de sombres imperméables. Non loin de lui, August est juché sur un tabouret. Le voir en train de manipuler les ampoules d'un lustre vous amuse tant votre jeune ami est comme vous bien plus à l'aise avec un stylo ou une machine à écrire entre les mains qu'avec un quelconque outil de bricolage. Enfin, Sonia est debout dans un coin de la bruyante salle. Elle converse gaiement avec l'une de vos anciennes connaissances de lycée, Elaine Goldberg. Cela fait des années que vous ne l'avez pas vue mais votre attention se porte plutôt sur votre épouse qui présente enfin une mine réjouie et pleine de santé.

*Si vous vous approchez d'elle pour lui révéler votre présence, rendez-vous au **25** ; si vous avancez vers votre ancien éditeur, allez au **54** ; si vous apostrophiez August, rendez-vous au **46**.*

79

Vous repérez malgré le faible éclairage des tasseaux qui soutiennent les poutres nichées sous le clocher. En vous y accrochant, vous pourriez grimper dans l'armature en bois pour découvrir la cachette d'Élaine. Votre tentative s'avère concluante jusqu'à ce que vous tentiez de vous hisser sur l'ultime madrier, celui placé sous le faîte de l'édifice. Une main surgit alors des ténèbres et appuie sur votre poitrine pour vous repousser. Vous lâchez prise en criant et culbutez sur le plancher qui vous réceptionne sans la moindre douceur. *Lancez un dé : le chiffre obtenu représente votre perte de Vitalité.*

Des ombres du plafond se font entendre la voix juvénile de votre ancienne camarade de lycée.

- Je n'avais pas le choix. J'appartiens à ton passé et tu dois m'oublier. Fuis avant qu'il ne revienne. C'est toi qu'il poursuit. Seulement toi.

La lumière faiblit soudain quand la silhouette massive du cyclope se déplace de manière à masquer l'une des lucarnes. Cette dernière explose sous la pression d'un gigantesque tentacule.

L'adrénaline qui submerge vos sens vous permet d'oublier toute douleur et vous vous remettez debout pour fuir dans l'escalier. Sans avoir eu la sensation de dévaler les marches ni d'avoir franchi le seuil de l'église, vous vous retrouvez l'instant suivant à courir dans l'air frais du petit matin entre les habitations, le plus loin possible de l'abominable entité. Vous êtes seul. Derrière vous, les destructions, les hurlements et le massacre ont repris. *Rendez-vous au 59.*

80

Un large sourire fendille les replis de sa face parcheminée lorsque vous avancez en direction du bureau.

- Parfait! s'exclame-t-il. Je me doutais que vous en aviez dans le ventre, vous. Allez-y, mettez les explosifs là-dedans.

Il vous tend un large sac en toile de jute et vous obtempérez sous les regards inquiets de l'assemblée. Tout le monde semble retenir son souffle tandis que le directeur sort un petit rectangle métallique de sa poche de pantalon. Il secoue le briquet, en soulève le couvercle puis presse énergiquement la molette afin d'en faire surgir une jolie flamme bleutée. Il le referme ensuite d'un claquement sec et vous le tend. *Notez le briquet sur votre Feuille d'aventure.*

- C'est bon, il reste encore assez de liquide. Nous n'avons plus de temps à perdre : en route!

Son fusil-mitrailleur pointé devant lui, le directeur se dirige vers la porte secondaire du saloon qui mène dans la ruelle transversale à l'axe principal de Kingwich. En le suivant, vous croisez le regard de Sonia. Celui-ci est embué de larmes et elle se tord nerveusement les mains. Curieusement, vous n'êtes pas certain que le risque auquel vous allez vous exposer soit la cause de son affliction. Le coeur lourd, vous sortez dans l'air frais de la nuit qui est entièrement tombée sur le village.

En examinant votre protecteur, vous songez que son arme de guerre jure avec le costume de flanelle blanche et la veste surannée dont il est affublé. Sans prononcer le moindre mot, il traverse la grande rue puis se réfugie sous le porche de la maison qui fait face au saloon. Vous le suivez en regrettant toutes ces étoiles et cette lune par trop radieuse qui vous permettent de voir quasiment comme en plein jour... et d'être facilement découvert par la même occasion.

Comme rien ne bouge parmi les ombres et qu'un silence total plane dans les environs, vous reprenez votre course discrète pour gagner la périphérie de Kingwich. Le directeur s'arrête à nouveau, s'accroupit à l'ombre d'une palissade séparant deux potagers puis vous désigne un petit mamelon rond couvert d'herbes. Le talus situé à une centaine de mètres au milieu d'un champ en friches semble trop hémisphérique pour être d'origine naturelle. Vous repérez bientôt une ouverture dans son flanc, un accès qui a été forcé au vu du battant fracassé qui gît au sol.

- À toi de jouer maintenant. Ne t'inquiète pas, je te couvre.

La voix du directeur n'est plus qu'un murmure et son assurance de naguère semble avoir fondu comme neige au soleil. Le tutoiement qu'il s'est autorisé vous semble naturel puisque vous pouvez périr tous les deux dans les minutes qui viennent si son plan venait à échouer.

*Si vous avancez lentement sans le moindre bruit pour atteindre la porte démolie, rendez-vous au **44** ; si vous courez plutôt jusqu'à l'entrée en privilégiant la rapidité d'exécution, allez au **19**.*

81

Enflammé par le souffle d'un héroïsme dont vous n'êtes guère coutumier, vous cessez de courir pour faire face à la cohorte des démons. Une petite voix vous souffle alors que vous n'aurez jamais le temps de leur échapper en compagnie de Rupert mais il est à présent trop tard pour revenir sur votre décision.

D'une main ferme, vous relevez le moribond qui continue à hurler. Il trouve néanmoins la force de sauter à cloche-pied en passant un bras sur vos épaules devant l'imminence du danger. Malheureusement, vous ne parviendrez jamais à regagner le saloon.

Une masse vous percute violemment dans le dos. Vous tombez tous les deux à terre et tentez désespérément de repousser les rampants de vos mains nues, bouclier dérisoire face à la meute aux griffes mortelles. *Rendez-vous au **10**.*

82

Vous parvenez à repousser suffisamment le battant pour vous faufiler au-dehors. Votre premier regard est pour l'obstacle derrière la porte et vous reculez d'un pas en découvrant le cadavre.

Un homme corpulent gît recroquevillé sur le perron, les vêtements lacérés, réduits en lambeaux, et des plaies à vif partout sur le corps. Le sang qui s'écoule des multiples griffures forme une mare visqueuse qui a déjà souillé la semelle de vos chaussures. En découvrant l'expression terrorisée sur le visage de la victime, vous vous retrouvez

submergé par une vague de panique et *perdez 2 points de Santé Mentale*.

Lorsque vous recouvrez finalement vos moyens, vous descendez rapidement les marches menant à la roseraie. Sur la dernière repose un revolver qui est probablement tombé de la main de l'homme juste avant que celui-ci ne se soit fait écharper. Vous n'avez jamais possédé une arme à feu mais vous la prenez cependant et réussissez instinctivement à ouvrir le barillet. Trois balles y sont logées. D'un geste fébrile, vous glissez le revolver dans votre poche de pantalon. *Notez-le sur votre Feuille d'aventure en compagnie des munitions*.

Cette trouvaille vous insuffle un regain de confiance mais vous avez néanmoins hâte de vous éloigner de cette scène d'épouvante afin de rechercher de l'aide. *Rendez-vous au 14*.

83

Vous marchez de biais et Sonia pivote lentement sur elle-même pour vous suivre. Ses gestes sont presque mécaniques. Elle semble avoir des difficultés à déplacer son corps boursoufflé, visiblement gênée par la répugnante métamorphose dont elle est la victime. Profitant de cette relative apathie, vous vous élancez soudainement pour vous faufiler jusqu'à la chambre. C'est alors que se réveille la douleur dans votre hanche meurtrie et vous trébuchez avant d'avoir atteint votre objectif. Quand le monstre vous agrippe au passage, des dizaines de dents minuscules s'enfoncent dans le gras de votre bras. Vous sentez en une fraction de seconde le sang affluer afin d'abreuver la bouche vampirique nichée au creux de la main qui s'est refermée sur vous.

D'un furieux coup d'épaule, vous bousculez votre épouse, perdez un morceau de chair dans la bataille puis disparaissez dans la chambre à coucher. *Rendez-vous au 30*.

84

Les talus ou les fossés ne sont que d'infimes obstacles que vous franchissez sans y réfléchir tant vous semblez voler par-dessus l'herbe dans votre fuite éperdue. Un ruisseau en travers de votre chemin vous fait à peine ralentir, juste le temps de repérer un peu plus loin un tronc abattu sur lequel vous vous engagez sans la moindre appréhension. Sitôt le cours d'eau franchi, vous reprenez votre course éperdue pour vous frayer ensuite un passage au travers d'un bosquet de hêtres aux feuillages partiellement dégarnis. Les branches vous fouettent sauvagement le visage mais vous les ignorez, tout comme les ronces qui s'accrochent à vos vêtements de nuit.

Lorsque vous retrouvez un terrain plus dégagé, vous vous arrêtez pour regarder en direction du hameau. Un frisson court le long de votre échine à la vue du mastodonte qui s'agite au centre de l'agglomération, ses membres élastiques fouaillant l'air en un sinistre ballet. Vous reprenez votre course mais à une allure plus modérée pour ne pas défaillir, quelque peu soulagé en constatant que la bête ne vous a pour le moment pas suivi. Elle ne s'est visiblement pas aperçue de votre escapade en pleine nature.

Vous parvenez bientôt aux abords d'une route, probablement la même qui traverse Kingwich. Une automobile beige et rutilante est arrêtée sur le bas-côté avec une femme adossée contre sa portière du côté passager. Sonia.

Une fois parvenu à sa hauteur, votre premier réflexe est de la prendre dans vos bras mais l'absence d'expression sur son beau visage vous arrête au dernier moment. Elle vous toise en silence sans manifester le moindre sentiment, monolithique comme une figure de proue. Vous lui prenez le bras et ouvrez en hâte la portière.

- Allez, on se sauve.

- Non.

Vous suspendez votre mouvement.

- Non, on y retourne, rétorque Sonia d'une voix râpeuse et dépourvue d'inflexions.

Votre épouse a le regard dirigé sur la lointaine silhouette en train d'anéantir le village.

Si vous exigez des explications, rendez-vous au 67 ; si vous la poussez dans l'habitacle avant de vous installer derrière le volant, allez au 9.

85

Une douleur brûlante s'est déclarée dans votre hanche que vous frottez vigoureusement. Puis vous percevez le froid ; et enfin, l'obscurité lorsque vous ouvrez les yeux.

Dieu merci, ce n'était pas réel, pensez-vous en tâchant de redonner un rythme convenable à votre respiration haletante. Vous étiez persuadé d'être en robe de chambre mais vous vous souvenez soudain vous être couché dans le lit, tout habillé de surcroît. Vos vêtements d'intérieur ne représentent cependant qu'une bien mince protection face à la température glaciale de la chambre.

Vous vous redressez sur votre séant et tâtez le drap qui pend du matelas. Visiblement, votre cauchemar vous a fait choir du lit ce qui explique pourquoi vous vous êtes fait si mal sur le côté. Vous vous appuyez contre le mur d'une main tremblante pour vous relever. Ces frissons ne sont cependant pas dus qu'au froid car votre mauvais rêve est encore bien trop présent à votre esprit. Il était si réaliste. Pourtant, maintenant que vous voilà réveillé, il s'efface déjà de votre souvenir. Vous vous tournez vers Sonia lorsque les dernières images vous reviennent subitement.

Vous vous êtes habitué à la pénombre et pouvez désormais voir sa silhouette qui forme une bosse dans l'amas d'épaisses couvertures. L'ultime scène de votre cauchemar s'impose alors avec une telle force que vous en êtes momentanément étourdi. Cela n'avait beau être qu'un songe issu de votre imagination fertile, vous ne pouvez vous empêcher de reculer jusqu'à la porte séparant la chambre du séjour, le regard rivé sur votre épouse endormie.

Après une minute à attendre que les battements de votre cœur s'atténuent, vous vous étonnez que votre chute ne l'ait pas réveillée. Toujours dans l'embrasement de la porte ouverte, vous êtes en train de masser votre flanc endolori quand votre femme se met soudain à s'agiter et vous la devinez en train de se hisser sur ses coudes.

- Je t'ai réveillée, Sonia?

Elle s'immobilise au son feutré de votre voix mais ne répond pas. Le silence qui suit vous fait l'effet d'un bloc de glace coincé dans vos entrailles. Quelque chose ne va pas. Vous pensez en un bref éclair de lucidité être encore traumatisé par votre rêve et que Sonia est simplement en train de souffrir à cause de sa grave maladie. Mais elle bouge de nouveau pour s'extirper du lit. Maintenant qu'elle est debout, vous remarquez les protubérances qui déforment sa silhouette.

- Non, non, non... ce n'est pas possible, geignez-vous en reculant au fur et à mesure

qu'elle s'approche d'un pas traînant, hésitante... la démarche d'un paralytique qui recouvrerait subitement l'usage de ses jambes.

Le clair de lune qui se faufile autour des rideaux trop fins du salon éclaire d'une lueur bleutée la pièce principale de l'appartement. Vous poussez un long hurlement à la vue de votre épouse quand celle-ci émerge à son tour de la chambre à coucher. Des bourgeons de chair ayant poussé dans la nuit déforment sa chemise de nuit au niveau des coudes et des épaules. Mais cela n'est que de faible importance par rapport aux longs filaments blanchâtres qui émergent de son col, comme si une anémone de mer s'était accrochée à sa poitrine. Un sourire édenté fleurit alors sur son visage tavelé tandis qu'elle s'approche en tendant les bras dans votre direction, vous permettant ainsi de remarquer les trous suintants et bordés de crocs qui se sont ouverts dans les paumes de ses mains.

- Viens mon amour, siffle la chose d'une voix gutturale.

De votre épouse, seuls subsistent vraiment ses yeux en amande même si une lueur mauvaise et avide y scintille tandis qu'elle réduit lentement l'écart qui vous sépare d'elle. Vous savez que vous ne rêvez plus et cette certitude vous donne l'envie de mourir. Même si votre existence ne s'achevait pas en cette nuit funeste, seules la folie et la souffrance vous accompagneraient pendant le restant de vos jours. Malgré tout, votre instinct de survie s'avère le plus fort.

Si vous vous ruez sur la porte d'entrée, rendez-vous au 57 ; si vous cherchez une arme improvisée pour vous défendre, allez au 42.

86

Votre appel résonne un court instant dans la vaste pièce avant de se perdre dans les hauteurs. Nulle réponse ne vous parvient, personne ne surgit pour vous accueillir mais la discussion que vous aviez cru percevoir à l'étage s'est éteinte.

Vos sens aux aguets détectent soudain un son difficilement identifiable de l'autre côté de la porte tapissée menant au séjour. Un bruit croissant, rappelant les aboiements frénétiques de chiens enfermés dans un chenil mais étouffés, comme s'ils vous parvenaient de très loin ou au travers d'un mur particulièrement épais.

Le vacarme gagne rapidement en intensité. Les bêtes se rapprochent et vont bientôt se jeter sur la porte pour la déchiqueter de leurs crocs tant elles semblent animées par la rage. Vous alliez prendre la fuite quand les aboiements cessent brusquement.

Un filet de sueur glacée glisse le long de votre nuque tandis que vous attendez en tremblant dans le hall à nouveau silencieux. *Perdez 1 point de Santé Mentale.*

Plusieurs explications fusent sous votre crâne mais la seule qui vous semble plausible est celle de molosses récemment achetés par vos beaux-parents pour dissuader d'éventuels cambrioleurs. L'unique solution pour s'en assurer est d'ouvrir cette porte. Vos jambes flageolent cependant à l'idée de vous en approcher.

Si la curiosité l'emporte sur la prudence, rendez-vous au 18 ; si vous vous engagez plutôt dans l'escalier, allez au 28 ; si vous sortez de la demeure, rendez-vous au 97.

87

Vos doigts frôlent en vain l'étoffe de la jupe avant que vous ne tombiez au sol, emporté par votre élan. Vous levez alors la tête pour voir la masse incroyable d'un tentacule s'abattre sur Sonia. Lorsque l'appendice membraneux se redresse, il ne reste plus de votre femme qu'une purée de chairs sanguinolentes éparpillées dans la poussière rougeâtre de la rue. Une lueur s'éteint quelque part dans votre esprit hagard puis un voile opaque s'abat sur votre conscience. *Rendez-vous au 20.*

88

Les monstres aux corps sphériques s'immobilisent un court instant lorsqu'ils atterrissent sur le plancher de la salle, permettant ainsi à la majeure partie des villageois de reculer tandis que les plus courageux ripostent par quelques coups de feu. Les rampants se ressaisissent néanmoins mais leurs bonds sont plus courts et quelque peu désordonnés, ces êtres de la nuit étant visiblement indisposés par le vif éclairage combiné du lustre et des lampes à pétrole.

Malgré leur gêne, ils sont bien trop nombreux pour être combattus. Vous vous ruez donc vers l'escalier, la seule issue visible non encore bloquée par l'une de ces créatures. Toutes les personnes présentes ont cependant le même réflexe et vous devez vous frayer un passage au milieu de la foule paniquée afin de gagner l'étage. Des cris vous vrillent les oreilles. Des coups sont échangés, chacun essayant désespérément d'échapper aux intrus qui taillent des plaies sanglantes et mortelles dans le dos des malheureux restés en arrière. *Lancez un dé.*

Si le résultat est supérieur ou égal à votre Volonté, cette vision achève de vous faire perdre tout votre sang-froid. Rendez-vous alors au 52 si vous possédez un tranchoir ou au 37 dans le cas contraire.

Si le chiffre obtenu est inférieur à votre Volonté, allez au 72.

89

Vous vous tournez vers votre voisin pour l'interroger mais à sa place se tient le père de Sonia. Son éternelle moustache retroussée et ses bacchantes poivre et sel semblent vous hypnotiser tandis que la surprise vous cloue sur place. Vous demeurez ainsi de longues secondes à vous observer l'un et l'autre avant qu'il ne finisse par se déplacer pour appuyer de sa main velue sur un endroit précis du mur. Un raclement dans l'âtre attire alors votre attention. Une des briques s'est partiellement descellée de l'intérieur du conduit, laissant apparaître une fragile reliure en osier. Vous vous agenouillez en tremblant légèrement puis sortez de sa cachette votre vieux journal.

C'est bien lui. Les pages maladroitement attachées entre elles par un mince bout de ficelle défilent sous vos doigts tandis que votre beau-père s'approche à pas lents. *Ajoutez le journal intime à vos possessions.*

- Maintenant que tu as ce que tu veux, file d'ici pour sauver ma fille.

Vous vous relevez en serrant le manuscrit contre votre poitrine. Le père de Sonia vous a toujours intimidé en raison de sa stature d'ours, de ses manières agressives mais surtout de par son animosité irrationnelle à votre égard. Il ne vous a jamais beaucoup porté d'affection et n'a donné qu'à contre-cœur son accord pour le mariage.

- C'est vous qui m'avez volé mon journal et qui l'avez caché ici? J'étais persuadé de l'avoir laissé dans mon secrétaire à Brooklyn.

- Arrête de tergiverser. Tu as peur comme d'habitude. Mais là, tu n'as pas une minute à perdre. Fais ce que tu dois faire et guéris-là puisque tout est de ta faute. Si Sonia devait mourir, sois certain que je te le ferais payer de ta propre vie.

Vous reculez contre la paroi devant l'éclair de démente qui a traversé son regard courroucé. Il se retourne alors, se dirige vers l'alignement de bouteilles d'alcool puis se penche sur l'une d'elles pour la manipuler sans la sortir de son logement. Ce geste déclenche un nouveau mécanisme secret qui ébranle la volumineuse rangée de casiers. Au milieu d'un insoutenable crissement, le meuble pivote lourdement sur le sol de pierre et ne s'immobilise qu'une fois dévoilée dans le mur derrière lui une porte en bois, auparavant inaccessible.

- Vas-y, vous intime le maître des lieux en désignant la nouvelle issue. File au village et trouve le moyen de réparer tes erreurs.

- Mais qu'ai-je fait? vous criez-vous d'une voix implorante.

Il ne vous répond que par un sévère froncement de ses sourcils broussailleux.

Une fois ouvert, l'huis laisse s'engouffrer dans la cave la lumière du jour. Mû par l'irrésistible désir de quitter le père de Sonia tout comme par celui de retrouver la chaleur du soleil et l'air non vicié de la campagne, vous vous empresses de sortir du manoir et de vous en éloigner sans même penser à vous retourner pour repérer l'emplacement extérieur de la porte dérobée. *Rendez-vous au 14.*

90

Vous poussez contre le battant la table alourdie par tout le bric-à-brac. Ceci fait, vous vous aplatissez contre les planches de la cloison tout en observant les abords par la lucarne au verre encrassé. Les rampants progressent dans un silence aussi effroyable que leur apparence en direction de la grange. Ne présentant à la surface de leur corps ballonné aucun orifice susceptible de leur permettre de pousser des cris ou des grognements, ils avancent sans autre bruit que celui de l'herbe dérangée par leur masse sphérique.

Un choc sourd ébranle soudain la porte de votre abri, vous faisant lâcher un glapissement effrayé. Devinant la présence d'une proie vulnérable, l'être qui vous assiège s'élance de nouveau contre le panneau qui résiste vaillamment au choc. Pétrifié de terreur, vous guettez le troisième impact en serrant les dents mais celui-ci se fait attendre. Le sang se glace dans vos veines lorsque vous apercevez deux appendices roses et griffus s'infiltrer dans la cabane par la fenêtre opposée. Tout l'encadrement est alors bouché par la forme monstrueuse et élastique du rampant qui tente de se faufiler dans l'espace étroit.

Si vous possédez un revolver chargé, rendez-vous au 47 ; sinon, allez au 29.

91

Vous retrouver seul alors qu'un danger inconnu semble vous menacer dans ce village a de quoi vous inquiéter mais l'intérieur de la cabane vous convainc finalement que vous serez autant en sécurité ici que dans la grange. Une lucarne permet de surveiller les abords de cette dernière tandis qu'une seconde s'ouvre sur la rue et la majeure partie de Kingwich. Une pile de rondins jouxte un vieux poêle recouvert par une collection de pots noircis et de casseroles ébréchées. Au milieu des bouteilles vides qui jonchent une table basse se trouvent divers ustensiles métalliques, à priori sans intérêt. Mais parmi les cuillères tordues, rabots de menuisier, bassines, écumoirs, marteaux et pinces rouillées se trouve un redoutable tranchoir de cuisine à la lame encore intacte. Vous vous en emparez sans remord, toujours intimement persuadé qu'un danger vous guette. *Ajoutez le tranchoir à vos possessions.*

Le crépuscule tombe sur Kingwich, allongeant les ombres des bâtiments environnants. De votre poste d'observation, vous pouvez voir la façade du saloon à l'autre bout du hameau et regrettez la foule rassurante qui y est réunie. Votre sentiment d'isolement s'en trouve encore accentué.

Ces pensées moroses disparaissent quand un mouvement à la périphérie de votre champ de vision vous alerte. Des choses bougent dans les ténèbres! Vous ne pouvez retenir un cri d'horreur en découvrant l'apparence des rampants qu'avait mentionnés le directeur de *Contes Obscurs*.

Grands comme des couguars, ils avancent en roulant sur eux-mêmes à la manière d'immondes baudruches vivantes. De leur corps ovoïde émergent deux appendices tentaculaires semblables à des bras distendus et se terminant par un nombre effarant de griffes. Les monstres ne semblent avoir ni yeux ni tête. Quant à leur épiderme souple et élastique, il est d'un rose aussi répugnant que celui d'un porc ou d'un ver de terre. *Perdez 3 points de Santé Mentale.*

Ils ont dû sentir votre présence car c'est par dizaines qu'ils s'approchent de votre cachette. La plupart se dirigent vers la grange mais nombreux sont ceux qui roulent en direction de la cabane. À cet instant précis retentit le cri d'alarme de Rupert.

Si vous sortez pour fuir à toutes jambes vers le saloon, rendez-vous au 53 ; si vous bloquez la porte en attendant le retour imminent de vos trois complices, allez au 90.

92

Vous entendez Rupert pousser un hurlement déchirant tandis que les rampants lacèrent le malheureux de leurs serres monstrueuses mais vous continuez de courir pour échapper à semblable destin. *Perdez 1 point de Santé Mentale.*

Bob fuit à vos côtés et vous le voyez sortir un bâton de dynamite sans ralentir. D'un adroit coup de briquet, il en allume l'extrémité puis lance en arrière le projectile enflammé. La mèche devait être très courte car son geste est suivi d'une assourdissante détonation, puis d'un souffle puissant qui manque de vous faire choir au sol. Espérant sincèrement que cela suffira à ralentir les monstres, vous puisez dans vos ultimes réserves pour franchir sans faillir la dizaine de mètres qui vous séparent encore du saloon. *Lancez*

deux dés et additionnez le résultat à votre Force.

*Si vous obtenez un total supérieur à 6, vous réussissez à atteindre la porte principale du saloon et à vous y engouffrer, rendez-vous alors au **69** ; sinon, les créatures vous rattrapent et vous lacèrent férocement de leurs griffes, allez dans ce cas au **10**.*

93

Sonia est déjà morte, pensez-vous en poignardant la chose en plein coeur. Vous avez frappé avec une telle rage que le couteau vous a échappé des mains et est resté fiché dans le sein de la femme contrefaite. Le sang qui jaillit à gros bouillons en imbibant entièrement la chemise de nuit est trop sombre. Malgré le très faible éclairage, vous prenez conscience qu'il est aussi noir que celui des rampants de votre cauchemar.

Le désespoir s'empare de votre âme car la chose ne s'est même pas arrêtée sous l'assaut. La blessure ne lui a causé ni gêne ni douleur et ses bras vous enserrant pour vous attirer contre son corps mouvant. Les dizaines de filaments visqueux glissent sur votre peau, des dents minuscules rongent votre chair au creux de votre dos, là où l'être mutant a apposé les bouches apparues à l'intérieur de ses mains. Vous vous débattez faiblement et vous raccrochez à l'une des bosses qui déforment l'épaule de Sonia. La sensation au toucher est lisse, écailleuse. Mais vivante aussi.

- Là, mon amour. Vois comme nous sommes bien tous les deux. Tu es des nôtres maintenant.

La voix rocailleuse se dissipe alors que vous laissez avec soulagement s'effiloche le fil de votre existence.

94

Les habitants de Dunwich sont si nombreux à se presser à l'étage afin d'échapper aux rampants qu'il vous est difficile de vous y mouvoir. Les chambres, la salle de bain, les toilettes aussi bien que le couloir et même l'escalier sont occupés par des femmes, des enfants ou des hommes apeurés qui cherchent vainement une cachette salvatrice au cas où les monstres s'introduiraient dans le bâtiment. Vous voyez August en train de parler fébrilement à un vieux débris coiffé d'un chapeau de paille. Le villageois est posté à une fenêtre s'ouvrant sur le mur opposé à la cage d'escalier, une carabine antique logée entre ses mains parcheminées. Votre ami tente visiblement de le convaincre de faire quelque chose mais son interlocuteur secoue la tête de gauche à droite avec une expression butée sur le visage.

*Désireux de vous rapprocher d'August dont la présence familière vous rassure au milieu de ces inconnus paniqués, vous bousculez quelques personnes et recevez au passage un violent coup dans le tibia. *Perdez 1 point de Vitalité.**

Vous n'êtes plus qu'à quelques pas d'eux lorsque apparaissent sur le rebord de la fenêtre deux serres démesurées. La stupeur vous cloue sur place et vous voyez le corps ballonné d'un rampant se hisser jusque dans l'encadrement.

Absorbés par leur discussion, les deux hommes n'ont pas encore pris conscience de sa présence et vous poussez un cri, autant de frayeur que pour les alerter. Ils se retournent

mais le monstre est déjà sur le point de leur sauter dessus.

*Lancez un dé et retranchez 1 au chiffre obtenu. Avec un résultat inférieur ou égal à votre Volonté, vous trouvez le courage nécessaire pour foncer sur le rampant afin de les sauver. Si tel être votre souhait, rendez-vous au **34**.*

*Si le résultat est supérieur à votre Volonté ou si vous préférez reculer, allez au **22**.*

95

Négligeant toute prudence, vous dévalez les échelons bien plus vite que vous ne les avez gravis, la peur des créatures prenant désormais le pas sur toute forme d'acrophobie. Mais alors que quelques malheureux mètres vous séparent encore du sol où vous comptez prendre vos jambes à votre cou, votre épaisse chaussure rate un barreau. *Lancez un dé.*

Si le résultat est supérieur ou égal à votre Adresse, vous chutez lourdement dans l'herbe et perdez 3 points de Vitalité. Sinon, vous conservez votre équilibre.

Une fois l'échelle descendue, vous courez derrière vos acolytes qui se trouvent quasiment à la hauteur de la cabane où s'est dissimulé Rupert. Les événements défilent alors très vite devant vos yeux tandis que vous galopez comme jamais vous ne l'avez encore fait.

Les rampants les plus proches ont atteint les abords de la maisonnée et l'un d'entre eux bondit à travers une fenêtre dans un éclat de verre brisé, suivi par un congénère. Un coup de feu retentit à l'intérieur qui cloue sur place Pete et Bob au moment où ceux-ci allaient dépasser le lieu du drame. Surgissant comme un diable de son refuge, vous voyez sortir par la porte un Rupert titubant, la chemise en lambeaux et tachée d'écarlate, le regard fou, un revolver à la main. Il aperçoit ses compères, les rejoint péniblement en manquant de trébucher à chaque pas puis finit par s'écrouler dans les bras de Pete. Dans le même temps, une des boudruches vivantes sort à son tour de la cabane, ses griffes souillées de sang frais. Bob l'aperçoit, pousse un hurlement qui incite Rupert à se retourner. Ce dernier tire deux fois. Le monstre s'écroule l'instant d'après, stoppé en plein élan.

Vous n'avez cessé de courir pendant ce temps et rejoignez les trois hommes au moment où ceux-ci s'appêtent à déguerpir pour échapper à la meute silencieuse. Il s'agit peut-être du détail qui vous terrifie le plus : ces créatures de cauchemar roulent et bondissent sans un cri, ne possédant aucune sorte de bouche à la surface de leur corps ballonné. Seul le bruissement des herbes écrasées sur leur passage atteste que vous n'êtes pas sujet à une illusion visuelle. *Rendez-vous au **43**.*

96

Seuls les plus résolus demeurent au rez-de-chaussée, les autres s'étant tous amassés à l'étage dans l'espoir d'échapper aux rampants. L'odeur de la poudre vous fait suffoquer. Vos oreilles bourdonnent sous l'assaut sonore des multiples détonations. Sonia a dû se réfugier en haut mais votre ancienne amie de lycée est par contre toute proche, une bouteille vide à la main. Elaine semble surveiller le déroulement des combats, prête à se défendre farouchement contre la première horreur qui parviendrait à s'introduire dans la pièce. Vous la rejoignez et elle sursaute en poussant un petit cri quand vous lui touchez le bras.

- Désolé. Tu sais où est Sonia?

- Non, pas la moindre idée. Je l'ai perdue de vue quand ils sont arrivés. Attention! Les planches à l'entrée ont craqué sous la pression de trois assaillants qui se sont jetés dessus de toute leur masse inhumaine et les créatures roulent à l'intérieur du salon au milieu d'un concert de hurlements. *Perdez 1 point de Santé Mentale.*

L'une est abattue sur-le-champ mais les deux autres se sont immobilisées et s'appêtent à bondir, toutes griffes dehors. *Lancez deux dés et additionnez votre Force au résultat.*

Dans le cas où vous auriez rallumé le lustre, ajoutez encore deux points car les rampants sont affaiblis par son éclat.

Si vous obtenez 10 ou moins, rendez-vous au 40 ; 11 ou plus, allez au 63.

97

La double porte gardant l'accès au manoir résiste lorsque vous tirez sur le loquet. Elle s'est légèrement entre-baillée mais une lourde masse à l'extérieur butant contre le bois vous empêche de la pousser plus loin. Pourtant, rien ne vous a gêné pour l'ouvrir quelques instants plus tôt, lorsque vous êtes entré avec Sonia. Ou étiez-vous seul et vous avait-elle donc devancé? Vous ne savez plus trop.

Décidé à ne pas vous laisser décourager par une porte rétive, vous pesez de tout votre poids contre les battants. *Lancez un dé et retranchez 1 au résultat.*

Si le total est supérieur à votre Force, l'obstacle résiste et vous êtes alors terrassé par un subit accès de lassitude. Vous perdez 1 point de Vitalité et vous vous résignez à emprunter l'escalier. Rendez-vous alors au 28.

Si le résultat est inférieur ou égal à votre Force, allez au 82.

98

La lucarne s'ouvre sans difficulté et vous ne voyez dans un premier temps que le bleu du ciel, puis la route de la terre en contrebas quand vous vous penchez. Un fort déplacement d'air vous avertit du danger. Vous vous rejetez en arrière juste avant qu'un tentacule ne passe devant la fenêtre.

Le monstre est tout proche et a bien failli vous arracher la tête. Son corps titanesque se déplace devant l'ouverture, plongeant dans la pénombre le réduit où vous vous dissimulez. Vous reculez sur les fesses et les mains en gémissant tandis que la masse membraneuse et violacée d'un appendice démesuré s'infiltré à travers la lucarne, éclatant sans effort le bois de l'encadrement pour se frayer un chemin vers vous.

Vous croyez votre dernière heure venue mais c'est sans compter sur la frêle silhouette qui tombe soudain du plafond pour s'interposer entre vous et le tentacule.

- Fuis!

Il s'agit de la dernière parole prononcée par Éleine avant que le bras de poulpe géant ne l'envoie valser contre la cloison comme une poupée de chiffons. Votre amie n'est plus qu'un pitoyable amas de chairs disloquées et d'os brisés.

Lancez deux dés : le résultat correspond à votre perte de Santé Mentale.

Sans avoir eu la sensation de dévaler les marches ni d'avoir franchi le seuil de l'église,

vous vous retrouvez l'instant suivant à courir dans le passage attenant. Le soulagement vous étreint quand vous apercevez soudain l'être que vous chérissez le plus.

Rendez-vous au 62.

99

Vous vous y reprenez à deux fois avant de réussir à loger la clé dans la serrure. Derrière, les craquements sur le parquet attestent que la chose est sur le point de vous assaillir. La porte s'ouvre enfin et vous vous engouffrez dans le palier en la claquant dans votre dos. Chez les Sharpe règne un certain remue-ménage mais vous ne pensez même pas à vous y réfugier tant vous êtes pressé de vous éloigner le plus loin possible du monstre.

Vous dévalez l'escalier à bride abattue. *Rendez-vous au 100.*

100

Un commis qui glissait des journaux dans les boîtes aux lettres du hall d'entrée s'écarte de votre passage pour ne pas se faire bousculer. Au-dehors, la rue est quasiment déserte même si l'aube commence à poindre et le ciel à perdre sa chape de nuages. Vous continuez à courir sans vous arrêter jusqu'à vous écrouler quelques minutes plus tard contre une benne à ordures.

À présent que retombe quelque peu l'adrénaline, vous réalisez enfin à quel point votre existence vient de basculer dans un abîme insondable. Vous avez tout perdu mais le pire est sans doute à venir si l'impossible devient réalité, si vos cauchemars ne sont que le reflet des horreurs ignorées par l'humanité. Vous sentez votre raison vaciller et couler comme du sable entre des doigts écartés. Vous savez cependant quoi faire pour repousser provisoirement le spectre de la démence.

Votre main massant votre front comme pour chasser les dernières scènes de votre mémoire, vous observez le décor environnant. Une grande structure métallique enjambe un canal : le pont suspendu de Manhattan. L'East River n'est pas prise sur toute sa largeur par la glace comme vous l'avait informé votre épouse mais gelée seulement à proximité des deux rives. Le poste de police est donc tout proche et vous vous y rendez pour avertir les autorités. Il est malheureusement encore fermé lorsque vous y parvenez aussi décidez-vous de calmer vos nerfs éprouvés par un passage dans le parc Commodore Barry.

L'aurore y fait scintiller l'eau placide d'un étang et vos lourdes jambes sont attirées par le banc vermoulu qui y fait face. Une dame corpulente affublée d'un chapeau plumé à larges bords est installée à une extrémité. Elle tourne la tête quand vous vous asseyez à l'autre bout mais vous ne lui rendez pas son regard, trop marqué que vous êtes par la perte de Sonia. Vous commencez néanmoins à nourrir l'espoir que des hommes de science sauront expliquer sa terrible transformation une fois que celle-ci aura été capturée et mise hors d'état de nuire. Peut-être qu'ils pourraient même la guérir de son mal. Vous vivez après tout dans une époque où l'homme repousse sans cesse les limites de ce que vos ancêtres croyaient purement impossible. Il est désormais capable de voler dans les airs, de parler à ses congénères situés à des centaines de miles grâce au téléphone, d'observer la surface des étoiles... N'est-il donc pas envisageable de restaurer l'apparence première de votre

compagne?

Perdu dans ces considérations, vous n'avez pas remarqué que la grosse femme s'est rapprochée sans dire un mot, sans s'excuser ni chercher à attirer votre attention. Un noeud se forme dans votre gorge et vous retenez votre souffle. Une voix vous incite à réagir, à lui demander qui elle est, à fuir, à la frapper, qu'importe plutôt que d'attendre. Mais vous n'en avez plus la force et les mots meurent dans votre bouche.

Quelque chose de froid et visqueux glisse le long de votre échine puis se met à frétiler sous votre menton. Un filament gélatineux et presque gris. Moins pâle en tout cas que ceux de Sonia.

Ce n'est qu'en entendant les mots susurrés à votre oreille que vous cachez votre visage entre vos mains pour sangloter doucement.

- *Nous arrivons. Nous sommes déjà là.*