

FREDERIC LAZON



LE DOMAINE DE LA MORT



une aventure
horrifique en 50
paragaphes

le domaine de la mort

Une aventure horrifique de 50 paragraphes

Bonjour, le récit que vous vous apprêtez à lire n'est pas traditionnel. Il s'agit d'un texte interactif. il convient donc de ne pas le lire dans l'ordre chronologique des paragraphes (qui sont numérotés), mais de s'intéresser uniquement à ceux qui vous sont indiqués. Déroger à cette règle entraînerait la lecture d'un texte incohérent et vous ferait perdre tous plaisirs...

les règles de cet ouvrage sont librement inspirées de celles des défis fantastiques.

CARACTERISTIQUE DE VOTRE PERSONNAGE

Votre personnage, pour exister dans cette aventure, devra avoir des caractéristiques qui vont lui permettre de vivre l'histoire et de prendre part aux combats. Ces caractéristiques sont représentées par trois valeurs : l'habileté, la peur et l'endurance.

L'habileté :

Elle représente votre adresse générale, que ce soit pour conduire, se battre, manipuler un objet. plus celle-ci est élevée, mieux c'est !

L'endurance :

Elle représente votre résistance physique, votre capacité à encaisser des coups et à subir des privations....

si cette dernière devient égale à zéro, Cela signifiera la mort de votre personnage et, aussi, la fin de votre aventure.

Peur :

Elle représente le niveau de peur que vous ressentez. Plus se total est bas, mieux c'est. Si il dépasse sa valeur maximum, vous mourrez de peur.

détermination de votre habilité, endurance et peur.

Habilité : jetez trois fois un dé et retenez le plus gros chiffre. Ajoutez lui 6 pour obtenir votre total d'habileté.

Endurance : jetez trois fois deux dés et ajouter 12 au plus gros total. Cela vous donne votre total d'endurance.

Peur : Dans cette aventure vous allez avoir peur, très peur même. Votre personnage a un total de peur qu'il peut supporter d'une valeur de **4**. Vous débutez cette histoire avec un total de peur égale à **0**. A chaque évènement terrifiant, il vous faudra ajouter 1 ou plusieurs points à votre total de peur. Si, à un moment, ou un autre, ce total venait à dépasser vos 4 points maximum de peur, cela signifiera que vous êtes, littéralement, mort de peur. Dans ce cas, et uniquement dans celui là, vous devrez, alors qu'aucune instruction spécifique ne vous sera donnée, vous rendre au paragraphe **14**

comment combattre

lors de votre aventure il se peut que vous deviez combattre. Dans ce cas, vous trouverez dans le paragraphe concerné, l'habileté et l'endurance de votre adversaire.

si vous avez plusieurs adversaires à combattre, vous aurez des instructions spécifiques dans le paragraphe.

1 lancé 2 dès pour votre adversaire et ajoutez le total a son habileté.

2 lancé 2 dès et ajoutez le total a votre habileté.

3 si votre total est inférieur à celui de votre adversaire, allez au 4. S'il est supérieur, allez au 5. S'ils sont égaux allez au 6

4 votre adversaire vous a porté un coup ! retranchez 2 points à votre endurance. si vous êtes toujours en vie, allez à l'étape 1

5 vous avez touché votre opposant. retranchez 2 points à son total d'endurance. s'il est encore en vie recommencez l'étape 1

6 vous avez, tous les deux, raté votre cible. Personne n'a été blessé. Continuez, à l'étape 1, le combat

Depuis que vos parents vous ont emmenés voir le film « *S.O.S fantômes* », au cinéma, alors que vous n'aviez pas encore dix ans, le paranormal vous attire. Loin de prendre ce long métrage pour ce qu'il est, c'est-à-dire une vaste blague, vous l'aviez pris au premier degré. Depuis ce jour, vous êtes persuadé de l'existence des spectres et des revenants. Pendant votre adolescence, vous avez mis ce monde dans un coin de votre tête, car vous étiez plus intéressé par les copains, les filles et les conneries. Plus tard, vous avez regardé toutes les émissions sur le paranormal. Avec l'essor d'internet, vous avez pris contact avec d'autres personnes partageant ce centre d'intérêt. En parallèle, vous avez menée une vie professionnelle des plus classiques, faisant votre travail correctement, sans paresse mais sans zèle. Ce vendredi soir, après être rentré du boulot et avoir pris votre douche, vous vous connectez sur votre forum préféré : *Spectres et compagnie*. Après avoir discuté sur les sujets habituels : la vie après la mort – maison hantée - château écossais – les fantômes ont-ils des chaînes ordinaires ou des chaînes pour la neige en hivers ? Vous trouvez un nouveau post où l'on cherche des personnes afin de faire partie d'une étude sur une demeure où, toutes les nuits, des apparitions auraient lieu. Par curiosité, vous regardez où se trouve cette maison et vous constatez qu'elle est à moins de trente kilomètres de chez vous. Vous déposez votre candidature et laissez votre numéro de téléphone. Rendez-vous au **1**

1

Alors que vous dînez, la sonnerie de votre portable retenti. Vous attrapez l'appareil et constatez que c'est un numéro inconnu qui essaie de vous joindre. Vous répondez, curieux de savoir ce que l'on vous veut. C'est la voix d'une femme que vous entendez. Elle vous annonce que c'est elle qui cherche des gens courageux afin de passer une nuit dans un vieux manoir, du fin fond de la Seine-et-Marne, qui a pour réputation d'être hantée. Elle vous explique que c'est la nuit prochaine, du samedi au dimanche, que vous, si vous êtes d'accord, et vos compagnons devront mener l'enquête dans la résidence et découvrir si elle est habitée *par les ombres*, ou s'il s'agit d'une mystification. Vous acceptez cette tâche avec un plaisir non dissimulé, même si vous n'êtes pas vraiment sûr de ne pas être victime d'un canular. Vous avez beaucoup de mal, à cause de l'excitation, à dormir et, le lendemain, vous vous réveillez en début d'après-midi. Vous passez cette dernière à faire vos tâches ménagères et, une fois dix-sept heures arrivé, vous descendez au garage pour prendre votre voiture et vous vous rendez à l'adresse que la femme vous a communiquée. Vous vous gardez dans le parc d'une grande villa moderne. Vous êtes, de plus en plus, convaincu d'être la victime d'une méchante farce car vous n'arrivez pas à vous imaginer qu'une demeure aussi moderne soit hantée. Il y a trois autres voitures déjà garées. Une vieille Twingo dont le pare-chocs arrière tient par un morceau de corde. Une golf grise en bon état et une grosse Mercedes d'un noir immaculé. Vous descendez de votre automobile et vous vous dirigez vers la porte. Avant que vous ayez eu le temps de frapper, une femme au cheveux gris vous ouvre. Elle vous invite à entrer et à vous asseoir dans un moelleux canapé. Il y a deux autres personnes déjà assises dans des fauteuils. Le premier est un jeune homme blond, les cheveux longs, devant avoir tous juste la vingtaine. La deuxième est une femme d'une quarantaine d'années aux cheveux d'un noir absolu. La vieille dame s'assoit dans le dernier fauteuil et prend la parole pour prononcer un long monologue : *je me présente, je suis la comtesse de Blandy, dernière descendante d'une grande famille aristocratique française. Je viens d'acquérir un vieux manoir qui, jusqu'aux années 1900, appartenait à ma famille. Lors de la signature des papiers, chez le notaire, on m'a appris que cette demeure avait la réputation d'être hantée. Comme je ne crois pas aux fantômes, je n'ai tenu aucun compte de ces rumeurs et ai acheté la propriété. J'ai missionné une entreprise pour faire un rafraîchissement complet et refaire la*

plomberie et l'électricité. Il y a eu une série d'accidents inexplicables qui ont causé des blessures, certes légères, à plusieurs ouvriers. Ces derniers ont déclaré avoir entendu des rires démoniaques et vu des objets léviter. Ils ont refusé de poursuivre le chantier, préférant ne pas être payé pour le travail effectué, plutôt que de remettre les pieds à l'intérieur. Ces allégations, conjuguées aux légendes qui entourent cette résidence, m'ont conduit à chercher des personnes qui s'intéressent au paranormal afin de leur demander de découvrir ce qui se trame là-bas et comment l'exorciser. J'ai placé des offres sur les différents sites et forums dédiés aux fantômes et, tous trois, êtes les seuls à avoir répondu. Je vais vous emmener vers le domaine du moulin, la résidence concernée, et vous laissez passer la nuit à l'intérieur afin que vous vous fassiez une idée. Ensuite, selon les résultats de ces investigations, je verrai ce que je dois faire. Maintenant, je vais vous demander de vous présenter les uns aux autres.

Le blond se lève et dit qu'il se nomme Stéphane et qu'il est, dans la vie, étudiant en lettre. Ensuite, vous vous levez et leurs communiquez vos nom, âge et profession. A son tour, la femme se lève, lisse ses longs cheveux et dit qu'elle est une comptable et qu'elle se nomme Katia. Une fois les présentations faites et un café dégusté, vous vous installez dans la Mercedes et la comtesse vous conduit au manoir. Pendant le trajet, qui dure une petite demi-heure, vous discutez avec vos deux compagnons des phénomènes paranormaux. La voiture s'immobilise devant une vieille propriété ayant, au moins, deux cents ans d'âge. Il ne s'agit pas, comme le nom de manoir pouvait vous le faire supposer, d'une grande maison ou d'un châlelet mais d'un corps de ferme fortifiée. La propriété est ceinte par un mur de pierre de plus de deux mètres de haut. A l'intérieur il y a une maison d'habitation au fenêtres étroites, une écurie, une petite chapelle, un puit, un four à pain et un moulin. On se croirait en plein moyen-âge dit Stéphane. Vous êtes, tous trois, d'accord et, une fois descendu de la limousine, vous récupérez vos sacs et les lits de camp qui vous permettront de passer la nuit confortablement. La comtesse vous souhaite bonne chance et démarre en trombe. Vous jetez un coup d'œil au ciel et constatez que le soleil est déjà bas sur l'horizon. Qu'est ce que je fais là et dans quel guépier me suis-je encore fourré, vous demandez vous. Excusez-moi, dit la femme. Vous vous tournez vers elle et, pour la première fois, vous remarquez qu'elle mesure environ un mètre soixante dix et qu'elle est fine et jolie. Et bien, reprend t'elle, je ne sais pas si les fantômes existent vraiment, et s'ils habitent ici, mais nous devrions nous installer à l'intérieur avant que la nuit tombe et que nous soyons dans le noir. Puisqu'elle a, tout à fait, raison, vous faites ce qu'elle vient de dire et entrez dans la maison d'habitation. Le rez-de-chaussée est composé d'un grand séjour et d'une cuisine datant, au moins, des années 50. Au bout du salon, il y a une grande cheminée avec un tas de bois à côté et un escalier menant à l'étage. Que fait on, demande Stéphane. Vous avez le choix entre proposer d'installer votre couchage dans le séjour, en vous rendant au **12**, ou soumettre l'idée de s'installer dans les chambres qui doivent se trouver à l'étage en, allant au **38**

2

Le domaine ne comprend pas que la maison. Puisque l'apparition vous a retiré toute envie de dormir, vous décidez de jeter un coup d'œil sur les autres bâtiments. Vous dites à la jeune femme ce que vous comptez faire et elle vous annonce qu'elle va vous accompagner. Même si vous préférez ne pas le dire, vous êtes heureux de sa décision car vous avez, pour la première fois de votre existence, peur d'être seul. Vous commencez par l'étable qui est complètement vide, ensuite vous jetez un coup d'œil à la chapelle qui est également déserte. Il émane de ce lieu une aura de silence et de sérénité. Vous devez, à présent, choisir si vous allez, au **34**, examiner le four à pain ou, au **21**, jeter un coup d'œil au moulin

3

Vous montez l'escalier qui est fort raide et vous arrivez dans une nouvelle pièce circulaire de six mètres de diamètre. Il y a une table, avec une magnifique épée posée dessus, et deux bancs au centre. De nombreuses tentures décorent les murs. A l'autre extrémité de la pièce, un escalier monte vers une trappe ouverte par laquelle vous apercevez un croissant de lune. Mais où diable nous trouvons nous, demande Katia d'une voix terrifiée, pendant que vous ramassez l'arme. Vous n'avez aucune réponse à lui donner car vous êtes aussi désorienté qu'elle. Allez vous, en allant au **24**, chercher une porte derrière les tentures ou, au **33**, gravir l'escalier ?

4

Après le spectacle éprouvant du moulin, vous êtes, pour le moins, destabilisé, mais vous savez que si vous restez sans rien faire, vous ne passerez pas la nuit. Il vous faut donc fouiller, plus en détail, les bâtiments de la cour. Le moulin vous a tellement effrayé que vous êtes totalement incapable de vous en approcher, de nouveau. Katia vous tire par le bras et vous dit que vous pouvez fouiller l'écurie ou la chapelle. Qu'allez vous choisir ?

- Allez au **25** pour l'écurie
- Allez au **32** pour la chapelle

5

L'échelle ne vous inspirant aucune confiance, vous préférez poursuivre votre cheminement dans le tunnel. Vous marchez pendant une longue période, que vous n'auriez pu évaluer si Katia ne portait pas une montre. Le tunnel a fait tellement de méandres que vous n'avez aucune idée de la direction ou il vous a mené. Vous aboutissez, finalement, dans une pièce de forme hexagonale, dont les parois sont, comme les tunnels qui vous ont amené ici, creusé à même la terre. Au centre de cette pièce se trouve un sarcophage en marbre blanc. A peine avez-vous mis le pied à l'intérieur que, derrière vous, une herse se referme, vous coupant toute retraite. Il ne vous reste plus qu'à aller voir ce que contient le cercueil de pierre. Alors que vous n'avez, à peine, parcouru que la moitié de la distance qui vous sépare de lui, le couvercle se lève et bascule sur le côté. Un homme d'une trentaine d'années, vêtu d'un magnifique costume noir en sort. Il s'agit de ce que l'on pourrait appeler un *beau gosse*. Il vous salue d'un magnifique sourire puis se met à vous parler. Sa voix est d'une douceur inouïe et vous l'écoutez avec plaisir. Il vous dit qu'il est heureux de vous voir et que son nom est Vlad. Vous voyez, tous de suite, que son attention est tournée, uniquement, sur la belle jeune femme qui vous accompagne. Il l'invite à venir se reposer en s'asseyant sur le bord de son sarcophage. Katia, comme hypnotisé, avance d'un pas mécanique vers lui. Il ne fait, pour vous, aucun doute que si il arrive à ces fins, il vous tuera tous les deux. Allez vous, en vous rendant au **18**, l'attaquer ? Peut-être, en allant au **29**, préférez vous le laisser s'occuper de Katia et profiter qu'il est distrait pour chercher si vous pouvez trouver quelque chose d'utile ?

6

Doucement, sur la pointe des pieds afin de ne pas réveiller Stéphane, vous quittez votre chambre en vous éclairant avec votre smartphone. Vous refermez, le plus discrètement possible, la porte en évitant de faire du bruit. Vous vous tenez, à présent, dans le couloir où vous ne voyez rien d'anormal. Le silence, dans la vieille maison, est de nouveau total. Vous vous demandez si vous n'avez pas rêvé, ni été victime de votre imagination. Vous vous interrogez également sur la réaction que va avoir la femme quand elle va vous voir, vous qui êtes un inconnu, entrer dans sa chambre. Ne va-t-elle pas vous prendre pour un nase de dragueur ou, pire, pour un obsédé sexuel ? Si vous voulez retourner sur votre lit de camp et attendre de voir si, de nouveau, quelque chose se produit, rendez vous au **19**. Par contre, si vous persistez dans votre idée et allez rejoindre Katia dans sa chambre, vous verrez sa réaction au **42**

7

Une voix amicale ! Depuis votre entrée, hier soir, dans le domaine du moulin, c'est la première fois que vous rencontrez quelque chose qui ne vous est pas hostile. Vous demandez à la femme qui vous accompagne son avis et elle vous répond par un haussement d'épaule qui indique son incertitude. C'est à vous de choisir si vous allez continuer votre marche vers la voix, ou fuir. Vous vous remettez à avancer dans l'eau qui est toujours au niveau de votre ceinture. Ayant peur de tomber dans un trou caché, vous progressez, très doucement, en vous assurant, à chaque pas, de la solidité du terrain. Au bout d'une centaine de mètres, le terrain remonte et, rapidement, vous vous retrouvez à pied sec. Vous arrivez dans une caverne de forme irrégulière, éclairé par de nombreuses torches. Une belle femme est assise sur un confortable sofa, au centre. Elle est plongée dans la lecture d'un livre à la couverture relié en cuir pourpre. En vous entendant, elle lève la tête et vous dit de vous asseoir, en vous désignant de la main deux fauteuils d'aspect moelleux. Las comme vous l'êtes, vous acceptez. La femme vous dit qu'elle se nomme Marya et qu'elle est la fille de Vlad qui est le maître de ces lieux. Elle ajoute que son père est un être profondément maléfique et qu'elle essaie, dans la limite de ses possibilités, de protéger les mortels qui viennent passer la nuit dans le domaine du moulin. Vous vous demandez si vous avez trouvé le salut ou si vous êtes tombé dans un piège. Semblant lire dans vos pensées, Marya vous dit que si vous restez avec elle, elle vous protégera mais, si vous le préférez, elle peut vous renvoyer dans le tunnel à pente ascendante, juste après le croisement. Allez vous choisir, en vous rendant au **20**, de rester avec elle ou, en allant au **36**, lui demander de vous renvoyer dans les souterrains ?

8

Vous commencez à fouiller la pièce en vous éclairant à l'aide de vos smartphones. Il ne vous reste plus que trente pour cent de batterie. Pendant le premier quart d'heure de recherche, ni la jeune femme, ni vous, ne trouvez la moindre chose utile. Arrivé devant l'âtre, vous remarquez que le sol est recouvert de paille. Vous trouvez étrange qu'il y a un matériau inflammable devant le foyer d'une cheminée. Vous vous emparez d'un balai et commencez à faire le ménage. Demain, tu viens t'occuper de mon appartement, vous dit la femme. Vous souriez, en continuant à balayer et vous découvrez une trappe en bois équipé d'un gros anneau de fer. Vous l'attrapez à deux mains et tirez aussi fort qu'il vous est possible. Après avoir résisté pendant un certain temps, elle cède d'un coup et dévoile un escalier qui descend dans une cave, apparemment, très profonde. Vous descendez les marches en les comptant : Il y en a quarante neuf. Arrivé en bas, vous trouvez une vieille torche. La jeune femme, qui vous accompagne, sort de sa poche un briquet *zippo* et met le feu à la torche. Vous éteignez vos téléphones, afin d'économiser vos batteries, et commencez à avancer dans un tunnel voûté. Vu la constitution des murs, en gros bloc de pierre de taille, vous supposez que ces souterrains sont bien plus vieux que les bâtiments qui se trouve à la surface. Vous communiquez, à votre camarade de recherche, vos conclusions. Elle vous répond que vous devez vous trouver dans les oubliettes d'un castel du bas moyen-âge sur lequel a été édifié Le domaine. Vous êtes d'accord avec elle et vous vous demandez ou la galerie va vous conduire. Le tunnel forme un coude sur la gauche et, après, vous aboutissez dans une grande pièce ronde. Au centre, se trouve une table en marbre noir qui est un autel sacrificiel !!! Il y a eu des messes noires ici, vous dit Katia. Vous êtes sûr qu'elle a raison et que vous vous trouvez sur le terrain des forces occultes. Allez vous, maintenant, vous approchez de la table des sacrifices, en vous rendant au **27** ? Vous pouvez, aussi, traversez rapidement la pièce afin de poursuivre votre chemin, en allant au **48**

9

La jeune femme, a l'aide de son index et de son majeur, grossi la silhouette fantomatique. Il s'agit bien d'un être humain. Katia grossi, au maximum, le visage et pousse un cri d'horreur en fermant les yeux. Vous regardez, à votre tour, et voyez votre propre visage... Cette horrible image augmente, de 1 point, votre total de peur. Tu as vu, je suis déjà morte, vous dit votre collègue. Quoi, répondez vous, surpris. Vous ajoutez que c'est votre visage qui apparaît sur la photo. Vous voyez, à son expression qu'elle est aussi dubitative que vous. Regardons ensemble, proposez vous. Vous vous serrez, le plus possible, l'un à l'autre afin de pouvoir regarder ensemble la photo du spectre. Le visage qui, tout à l'heure, était le vôtre est, maintenant, complètement impersonnel. Vous ne voyez pas comment vous avez pu vous tromper à ce point. Vous êtes épuisé par l'épreuve que vous venez de subir et vous vous asseyez sur le sol de la salle à vivre pour attendre la suite des événements, en vous rendant au **30**

10

Bien, vous dit le sphinx, écoute mon énigme : « Une mère a 40 ans et son fils en a 10. Dans combien de temps l'âge de la mère sera le triple de celui de son fils ? »

Une fois que vous aurez trouvé la réponse, si vous la trouvez, ajoutez 39 et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne trouvez pas la réponse, au bout d'un moment, le sphinx vous dit que vous avez échoué et, d'un coup de griffe, il vous terrasse, Katia et vous.

11

Vous prenez le livre et l'examinez en détail. Il s'agit, en fait, d'un carnet à la couverture en cuir relié. Une dizaine de page porte des notes écrites à l'encre, probablement à l'aide d'une plume. Le papier est très ancien et fort jaunie. Vous lisez ce qui y est écrit. Il s'agit du journal d'une certaine Olympe qui vivait au XVIIIème siècle. Elle décrit les événements qui se déroulèrent en 1790 en ce lieu. Elle était la fille d'une famille aristocratique qui y résidait avec leurs domestiques. Un jour de Novembre, un commando révolutionnaire de sans-culottes débarqua pour arrêter tout le monde. Son père obtempéra, car il ne voulait pas de bain de sang. Malheureusement, le chef du groupe était un ancien domestique qui avait été renvoyé suite à de nombreux vols. Il n'était pas venu, dans le domaine, pour arrêter la famille mais pour les massacrer afin d'assouvir sa vengeance. Il trouva tout le monde, sauf moi qui étais caché sous terre. Fou de rage, il fit torturer les quatre domestiques avant de les faire pendre aux ailes du moulin. Il a, ensuite, brûlé vive ma mère, dans le four à pain, avant de crucifier, tête en bas, mon père dans la chapelle. Alors qu'il agonisait, l'ancien domestique lui promit de me retrouver et de me violer devant sa dépouille. Mon père, juste avant de rendre son dernier souffle, lança une terrible malédiction sur la demeure et les révolutionnaires.

Vous commencez à comprendre pourquoi le domaine est hanté et votre peur augmente de 1 points. Il ne vous reste plus qu'à redescendre, au rez-de-chaussée, pour continuer votre inspection en vous rendant au **8**

12

Puisque la maison est, selon les rumeurs, hantée, il vous paraît plus prudent de rester ensemble. Vous dévoilez les fruits de vos réflexions à vos deux compagnons qui vous écoutent silencieusement. Ils prennent, tous deux, le temps de réfléchir puis Stéphane répond que vous avez raison en dépliant son lit de camp. Vous vous tournez vers Katia, qui n'a toujours pas dit un mot, et l'interrogez du regard. Au bout de quelques secondes, elle vous répond que c'est oui, mais qu'il ne faut pas rêver : il est hors de question que l'un de vous vienne dans son lit, s'il a peur. Vous vous demandez si elle plaisante ou si elle est sérieuse. Tous trois, vous installez vos lits et, puisque le soleil disparaît et que les ténèbres commencent à envahir la pièce, vous décidez de vous coucher. Les ouvriers auraient pu installer la lumière avant de fuir comme des lâches, dit Katia, en se glissant dans son duvet. Vous partagez son avis et prenez la précaution de brancher votre smartphone sur une batterie additionnel que vous avez pris la peine d'emporter avec vous. Stéphane vous souhaite une bonne nuit. Katia et vous faites de même. Vous vous allongez sur le dos et vous vous mettez, les yeux fermés, à réfléchir. Au bout d'une moment, dont vous êtes incapable d'estimer la durée, vous entendez Stéphane ronfler. Apparemment, les circonstances actuelles ne perturbent en rien son sommeil...

Tout à coup, vous entendez, au-dessus de votre tête, des bruits de chaîne et un rire sarcastique. Vous vous asseyez, instantanément, sur votre couche, tous les nerfs en tension. Vous attrapez votre smartphone, afin de vous en servir comme lampe torche en cas de besoin. Tu as entendu, vous demande Katia, avec une voix où vous percevez une pointe de peur. Vous vous rendez compte que Stéphane dort toujours grâce aux nombreux ronflements qu'il émet. On fait quoi, vous demande la femme. Allez prendre la décision de monter voir le premier étage, en allant au **37** ou attendre, en restant immobile dans le noir, en vous rendant au **23**

Vous vous enfoncez dans la forêt des Chênes noirs. Katia marche à vos côtés, l'air plus qu'inquiète. Vous vous demandez où vous pouvez bien vous trouver. Une silhouette revêtue de noir se dresse en face de vous. Une voix très grave et profondément masculine résonne. L'être vous dit qu'il est rare de voir, dans ce lieu où la mort et la vie se confondent, des mortels. Il ajoute qu'il est hors de question qu'ils restent en vie, avec un rire, pour le moins, démoniaque. L'être, vêtu de sa grande cape noire, récite une incantation et, sortant de terre, deux squelettes apparaissent. Ils se dirigent vers vous, les bras tendus en avant. Vous serrez, un peu plus, le pommeau de l'épée que vous avez trouvée dans votre main. Vous combattez les deux squelettes comme un seul adversaire

2 squelettes

Hab 7

End 9

Si vous êtes vainqueur, vous vous ruez sur l'homme qui s'avère être un sorcier nécromancien et le combat s'engage

Sorcier nécromancien

Hab 9

End 14

Si vous êtes vainqueur, votre vision se trouble et vous ne voyez, pendant quelques secondes, qu'un grand flou blanc. Vous retrouvez votre vision normale au **22**

Cette dernière émotion fût celle de trop. Votre résistance était grande mais les fantômes du passé, qui occupent le domaine du moulin, ont réussi à en venir à bout. La peur vous a causé un arrêt cardiaque et votre dépouille sera retrouvée, dans quelques jours, avec celle de vos compagnons. Votre corps reposera en paix dans un lieu saint mais votre âme, elle, ne quittera jamais la prison qu'est ce domaine. Vous ne serez pas seul ici car les âmes de Katia et Stéphane vous accompagneront, ainsi que celles de tous ceux qui sont morts en ce lieu avant et tous ceux qui y mourront encore. Si vous voulez survivre et, peut-être, lever la malédiction, il est temps de retourner au **1**

15

Lorsqu'il est vaincu, le démon s'embrase et, quelques secondes plus tard, il ne reste plus de lui que quelques cendres. Accroupi, vous reprenez votre souffle pendant que Katia s'occupe de la femme qui est au sol. Elle la libère de ces liens et de son bâillon. Cette dernière vous remercie et se présente. Elle dit s'appeler Olympe et être la fille de l'homme qui a érigé ce domaine. Lors de la révolution française, un groupe de sans-culottes est venu pour tuer sa famille et elle car ils étaient de noble descendance. Alors qu'il était torturé, son père a jeté une terrible malédiction qui a offert à Lucifer le domaine et condamné à la damnation tous ceux qui y passeraient la nuit. Derrière le trône, vous trouvez un escalier qui vous permet, tous trois, d'accéder à une porte secrète. En la traversant, par l'âtre de la cheminée, vous émergez dans la pièce de vie de la maison du domaine du moulin. Stéphane, assis sur un banc, vous demande d'où vous venez et qui est là belle demoiselle qui vous accompagne. Quand vous lui avez raconté votre nuit, il fait la tête en disant qu'il a tous loupé. Tous quatre, vous quittez le domaine pour aller, à pied, récupérer vos voitures.

16

On se sauve, répondez vous calmement. Accompagné de la jeune femme, vous quittez la cour pour vous retrouver sur la route. Vous parcourez, en discutant, le chemin inverse de celui que vous aviez effectué dans la Mercedes. Vous rejoignez, alors que le soleil commence à se lever, la villa de la comtesse de Blandy et vos voitures. La golf de Katia est stationnée à côté de votre auto et, un peu plus loin, il y a la Twingo de Stéphane. Vous échangez avec la demoiselle un regard horrifié : vous avez oublié l'étudiant là-bas ! Le jour se lève : il est trop tard pour retourner là-bas, vous dit elle. Vous êtes d'accord avec elle, d'autant que vous êtes trop fatigué pour entreprendre la moindre action. Katia vous dit qu'elle demeure à moins de cinq kilomètres et vous invite à venir prendre un café et vous reposer chez elle. Une fois dans son appartement, devant un mug de breuvage noir et chaud, vous allumez la télévision pour regarder les informations. Vous voyez le commentateur dérouler son flot de mauvaise nouvelle puis une *news* coupe son monologue. Le corps d'un jeune homme blond à été retrouvé, décapité, dans le domaine du moulin. La jeune femme, en pleurs, vous tombe dans les bras. Vous la serrez contre vous, pleurant vous aussi, car vous êtes, tous deux, responsable de la mort de Stéphane.

17

Vous vous engagez dans le tunnel ascendant qui est, comme le précédent, creusé directement dans la terre. Au bout d'une distance assez courte, vous arrivez devant une échelle qui monte à travers un trou carré percé dans le plafond qui, à cet endroit, est fait de planches de chêne. La galerie se poursuit dans les ténèbres. Si vous décidez de grimper l'échelle, rendez-vous au **46**. Si, par contre, vous préférez poursuivre dans le couloir, c'est au **5** qu'il faut aller

18

Vous vous jetez sur Vlad qui vous repousse avec une facilité déconcertante en vous envoyant voler et percuter la paroi. Vous vous retrouvez assis au sol, à moitié assommé. Vous levez les yeux pour regarder le vampire. Il se met à rire et vous dit que, dans d'autre temps et d'autre contré, on le nommait Vlad l'empaleur ou comte Dracula. Alors que vous essayez de vous relever et que vous vous préparez à passer, de nouveau, à l'attaque, il claque des doigts et Katia recommence à marcher vers lui. Elle tend son cou au vampire. Ce dernier éclate, de nouveau, de rire et la mord au niveau de la jugulaire. Vous êtes paralysé par la violence et la cruauté de la scène qui se déroule devant vos yeux. Une fois qu'il a fini de mordre la jeune femme, il saisit, dans son cercueil, une longue épée à la lame acérée. Avant que vous ayez pu reprendre le contrôle de votre corps, à l'aide de son arme, le vampire vous coupe la tête. Votre aventure se termine ainsi. Katia a été transformée en vampire et, pour l'éternité, hantera ce lieu. On retrouvera le corps de Stéphane dans son lit, victime d'un arrêt cardiaque, alors que son âme restera, jusqu'à la fin des temps, prisonnière de ce domaine. Quant à vous, votre tête, plantée au bout d'une pique, décorera la crypte du maître du domaine...

19

Vous n'êtes pas certain de ce que vous venez d'entendre, ou de croire entendre... Vous ne voulez pas aller déranger, dans sa chambre, la jeune femme. Vous choisissez de rester assis sur votre lit de camp et d'attendre de voir si de nouveau bruits ou un quelconque événement survient. Le fait d'attendre, assis sur un lit de camp, alors que Stéphane ronfle est très stressant et vous commencez à avoir une boule dans le ventre. Vous devez augmenter votre peur de 1 point. Dans le noir, tous les sens en alerte, vous avez l'impression que le temps, lui-même, c'est arrêté. Tout à coup, vous entendez de nouveau, et bien plus fort, le rire diabolique. Ce dernier provient de très près, probablement du couloir qui dessert les chambres. Rapidement, mais silencieusement, vous vous levez et, votre portable à la main, vous avancez à tâtons vers la porte. Au bout de quelques essais infructueux, votre main se referme sur la poignée et, tout en douceur, vous ouvrez la porte. Le couloir est faiblement éclairé par un croissant de lune et vous voyez que Katia est aussi levée. Elle se tient debout, devant la porte de sa chambre, et, alors que vous êtes en pyjama, vous vous apercevez qu'elle est habillée d'un jean noir très serré qui met en valeur les formes de son postérieur, d'un tee-shirt de même couleur et d'une chemise en jean qui lui sert de veste. En vous voyant, elle pose son index sur sa bouche pour vous intimer l'ordre de vous taire. Au bout du couloir, le rire retenti à nouveau, accompagné de bruits de chaînes. Vous vous tournez pour voir, au **28**, un spectacle incroyable.

20

Vous êtes tellement las des épreuves que vous avez subies, depuis que la nuit a débuté, que vous acceptez, sans réfléchir ni même demander son avis à Katia, la proposition de la fille de Vlad. Cette dernière vous sourit et vous dit qu'il est très rare de rencontrer des mortels qui savent faire les bons choix. Elle vous dit de vous reposer et, qu'au lever du jour, vous serez, magiquement, transporté à la surface. Sur ces bonnes paroles, vous sombrez dans un sommeil sans rêve. Une sirène vous tire des bras de Morphée et, quand vous ouvrez l'œil, vous vous trouvez étendu, à côté de Katia, sur de l'herbe. Vous êtes dans un petit bosquet, à proximité du domaine du moulin, et le soleil est déjà haut dans le ciel. Vous regardez en direction de l'antique maison et vous apercevez deux voitures de police, un camion de pompier et un du SAMU stationné devant. Accompagné de votre nouvelle amie, vous courez vers l'agent de police qui surveille l'entrée de la maison. Il vous annonce qu'on a trouvé le corps d'un homme décédé et vous réalisez que si Marya a pu vous protéger tous deux, les forces du mal se sont emparées de l'âme de Stéphane.

21

Vous vous approchez du moulin, dont les ailes tournent lentement au grès du vent. La brise actuelle est vraiment très faible et vous êtes étonné qu'elle soit suffisante pour les animer. Quand vous vous approchez à moins de quinze mètres, un immense éclair rouge et mauve zèbre le ciel. Vous sentez, sous vos pieds, la terre trembler. Katia pousse un cri qui exprime, à la fois, la peur et la surprise. Vous vous regardez en vous demandant si vous devez, vraiment, aller voir le moulin ou, au contraire, rentrer dans la maison. Vous n'avez pas le temps de formuler oralement cette question qu'un spectacle macabre apparaît sous vos yeux. A chacune des quatre ailes, il y a maintenant un corps pendu. Ces derniers, loin d'être en décomposition, sont encore en vies. Vous voyez leurs yeux vous suivre quand vous vous déplacez et leurs lèvres remuer. Après un long moment d'hésitation, vous vous approchez afin d'entendre leurs paroles. Vous pouvez, de là où vous vous trouvez maintenant, voir que les quatre corps sont couverts de blessures. Il pleut, littéralement, du sang. Vous tendez l'oreille et vous entendez ce que disent les quatre cadavres. Ils ne parlent pas, mais chantent : *Toi, mortel qui a pénétré dans le domaine de l'horreur, prend bien garde à ne pas rencontrer le maître des lieux. Depuis plus de deux siècles, la mort a ici élu domicile. Si, jusqu'au levé de l'astre solaire, tu survivs, peut-être pourras-tu sauver ton existence. Toi, mortel...*

Ces paroles sont excessivement claires : Il vous faudra lutter jusqu'au petit jour si vous voulez avoir une petite chance de survivre. Un nouvel éclair, vert et bleu, illumine la cour et, quand il disparaît, tout est redevenu normal. Que faisons nous maintenant, vous demande la femme qui se tient à côté de vous. Et bien, répondez vous, sans savoir comment terminer votre phrase. Allez vous, après avoir ajouté 1 points à votre total de peur, tenter de fuir le domaine, en vous rendant au **40**, ou continuer à explorer la cour, en allant au **4**

22

Vous arrivez, peu à peu, à voir ce qui vous entoure. Vous êtes debout, à côté de Katia, dans la pièce où vous aviez dressé votre lit de camp. Par la fenêtre, la lumière de l'astre solaire est éblouissante. Vous entendez un grognement, derrière vous, et faites volte-face. Stéphane se réveille et est surpris de vous voir debout. Il vous dit qu'il n'a jamais aussi bien dormi et que ce n'est qu'une légende que ce domaine est hanté. Vous échangez, avec la jeune femme, un regard où l'amusement se mélange à une question : avez-vous rêvé ? Vous sentez quelque chose de lourd dans votre main et, quand vous regardez, vous y voyez l'épée qui vous a servi à combattre. Vous la montrez à Katia qui vous dit que tout était donc vrai. Vous quittez le domaine, tous trois, en vous jurant de ne plus jamais dormir dans un lieu réputé hanté.

23

On attend de voir la suite, lui répondez vous. Vous restez assis sur votre lit de camp, dans le noir, tous les sens en éveil en attendant de voir si un autre bruit va briser le silence. A la faible lumière de la lune, qui passe par les fenêtres, vous voyez le visage de la femme, extrêmement tendu. Les minutes s'écoulent et vous commencez à vous demander si vous avez réellement entendu quelque chose. Un léger bruit de grincement de chaînes vous parvient. Il est tellement faible que vous pensez qu'il provient de très loin, à l'extérieur. Peu à peu, il augmente pour devenir assez intense. Il vous semble qu'il provient, maintenant, d'au-dessus de vous. Plusieurs rires sataniques retentissent. La demoiselle et vous, vous vous levez d'un bond et, rapidement mais silencieusement, vous vous dirigez vers l'escalier. Vous le gravissez dans la pénombre afin de vous retrouver sur le palier supérieur. Là, un spectacle surprenant vous attend. Rendez-vous au **28**

24

Une à une, vous soulevez les tentures afin de voir ce qu'elles cachent. Vous voyant faire, la jeune femme qui vous accompagne fait de même. Au bout de quelques minutes, vous avez trouvé une porte en chêne massif doté d'énormes ferrures métalliques. On se croirait au moyen-âge, dites vous. Vous tirez sur l'anneau qui lui sert de poignée et, silencieusement, sur des gonds bien graissés, la porte pivote pour révéler une forêt aux arbres gigantesques et noirs. Vous ne sauriez dire pourquoi mais chaque fibre de votre être vous dit que vous êtes dans un lieu hautement maléfique. On ne peut pas rester ici, éternellement, vous dit Katia. Il vous faut prendre une décision ! Si vous décidez de passer la porte et de vous enfoncer dans les bois, rendez-vous au **13**. Si vous préférez refermer cette porte et monter l'escalier, c'est au **33** qu'il vous faut aller

25

Vous vous approchez, doucement, de l'écurie. Il s'agit d'un vaste préau fermé, par des murs en pierre, sur trois côtés. De gros poteaux en bois sombre soutiennent la toiture. Vous y entrez et, à la faible lumière de vos smartphone conjugué à celle fournie par le croissant de lune qui est au-dessus de vos têtes, vous la fouillez attentivement. Au bout d'une trentaine de minutes de recherches infructueuses, vous vous préparez à abandonner quand un reflet métallique attire votre attention. Vous allez voir de quoi il retourne et trouvez, à moitié enseveli sous la paille, un gros anneau en fer. Vous le dégagez et découvrez qu'il s'agit d'une trappe en bois de chêne. Vous appelez Katia pour lui montrer votre découverte. Au point où on en est, on devrait voir ce qu'elle cache, vous dit la jeune femme. Tous deux, vous empoignez l'anneau et, simultanément, vous tirez dessus. Après une courte résistance, la plaque de bois se lève et dévoile une échelle qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. Puisque vous n'avez pas d'autre idée, vous descendez l'échelle suivi de Katia. La situation est tellement angoissante que vous ne jetez qu'un seul coup d'œil au postérieur de votre coéquipière. Arrivé en bas, vous trouvez une vieille torche bien sèche. La femme qui vous accompagne, à l'aide de son briquet, y met le feu. Vous éteignez vos téléphones afin de préserver vos batteries et, à la lumière du feu, vous avancez dans un couloir creusé à même la terre. Je me demande où cela peut conduire, dites vous. On le saura bien assez vite, vous répond Katia. Vous continuez votre progression et le sol qui devient, de plus en plus, humide. Vous arrivez à une bifurcation. A droite, un couloir dont vous ne pouvez voir l'autre extrémité, part en pente ascendante. A gauche, le couloir part en pente descendante et, rapidement, le sol y est recouvert d'eau

- Rendez-vous au **17** pour aller à droite
- Rendez-vous au **35** pour aller à gauche

26

Bien, vous dit le sphinx. Une plaque sur le mur apparaît avec les mots suivants :

OQTVGN ! UK XQWU XQWNGB TGPEQPVTGT NG OCKVTG, TGPFGB-XQWU CW SWCTCPVG SWCVTG.

Si vous arrivez à traduire cela, vous savez quoi faire ! Sinon, au bout d'un long moment, le sphinx perd patience et vous égorge, tous deux, d'un coup de griffe

27

Vous vous approchez de l'autel sacrificiel qui se trouve au centre de la pièce. Plus vous en êtes proche et plus vous voyez les détails de ce dernier. Il est fait de marbre noir veiné de rouge et est équipé, à ces quatre angles, de chaînes et de menottes. Un flash lumineux, d'un rouge particulièrement vif, se produit. Quand la luminosité revient à la normale et que vous pouvez, de nouveau, voir, vous constatez que la scène a changé. Sur la table, une jeune fille est attachée par les mains et les pieds. Un homme vêtu d'une robe de moine noir approche avec un couteau à lame recourbé à la main. Il chante des cantiques à la gloire du malin. L'homme abat son arme sur la jeune fille en lui plantant en plein cœur. Vous fermez les yeux devant l'atrocité du spectacle. Vous venez d'assister à une messe noire, ce qui a fait augmenter de 1 point votre peur. Quand vous rouvrez les yeux, tout a disparu. Il ne vous reste plus, en vous rendant au **48**, qu'à traverser la pièce pour vous rendre dans le couloir suivant.

A l'autre extrémité du couloir, une forme translucide, d'environ deux mètres de haut, vous fait face. Une longue chaîne, au vive couleur brillante et changeante, danse autour d'elle. Plusieurs objets antique vole au niveau de la tête de l'ombre, en tournant autour d'elle. De grand éclair rouge, vert, jaune et mauve zèbre l'espace entre elle et vous. Le bruit de grincement métallique est tellement intense que vous en avez mal aux oreilles. Un nouveau rire démoniaque envahi l'air du couloir en vous donnant la chair de poule. Votre peur augmente de 1 points ! Une voix d'outre-tombe résonne et vous dit : « *Mortels, vous n'avez rien à faire dans ce lieu de MORTS. La nuit que vous allez passer ici, si vous y survivez, vous marquera pour le reste de votre existence. !!! Souvenez vous bien de cela : ce domaine fût, il y a longtemps, le théâtre d'atrocité inimaginable et les âmes des victimes ne pourront rejoindre l'autre monde que si quelqu'un découvre ce qui y est caché. Si vous décédez en ce lieu, vos âmes le hanteront jusqu'à la fin des temps !!!!* ». Un nouveau rire démoniaque retentit puis le couloir redevient vide et silencieux. Le spectre et les objets se dissolvent dans l'air. Vous redescendez, accompagné de la femme, dans la salle de vie et sortez dans la cour afin de respirer un peu d'air frais. Vous vous asseyez sur deux chaises, complètement vidé par ce que vous venez de voir et d'entendre. On fait quoi, vous demande Katia. A vous de décider de la suite des événements. Si vous prenez vos jambes à votre cou afin de sauver vos existences, rendez vous au **16**. Par contre, si vous êtes persuadé que les être de l'autre monde ne peuvent interagir, physiquement, avec vous, vous pouvez, en allant au **47**, retourner dans la maison ou, au **2**, explorer la cour et les autres bâtiments

Vous avez, en face de vous, un être de l'autre monde. Si vous vouliez l'affronter à coup de poings, vous n'auriez aucune chance d'en sortir vainqueur. Vous vous mettez à la recherche d'une arme quelconque qui pourrait vous permettre d'avoir une chance. Le vampire ne vous accorde aucun intérêt, puisque toute son attention est consacrée à hypnotiser la jeune femme qui vous accompagne. Dans un premier temps, vous ne trouvez rien d'utile puis, vous apercevez dans un recoin, à l'ombre, gisant au sol, la dépouille d'un homme. Vous vous précipitez vers elle afin de la fouiller. Simultanément, vous jetez un œil pour voir ce qui arrive à Katia. Cette dernière a parcouru la moitié de la distance qui la séparait du monstre. Elle marche comme une somnambule, totalement ensorcelé par le mort-vivant. Vous n'avez plus de temps à perdre. Vous fouillez le cadavre. Sur son sac à dos, vous trouvez brodé le nom de Jonathan Harker. A l'intérieur, vous trouvez un crucifix en argent, ainsi qu'un pieu en bois et de l'eau bénite. Vous versez l'eau sur le pieu et, ainsi armé, vous vous interposez entre le comte Dracula et Katia qui n'est plus qu'à un mètre de lui, en lui présentant la croix. C'est un combat à mort qui s'engage. Si, lors de se combat, vous faites un double 6, vous lui plantez le pieu en plein cœur et le tuez sur le coup

Vlad l'empaleur

Hab 9

End 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **50**

Vous vous asseyez sur deux chaises en bois, qui se trouvent dans la pièce de vie. Ces dernières craquent sous votre poids. Un nuage cache l'astre lunaire et vous vous retrouvez dans l'obscurité la plus absolue. Ni vous, ni la femme qui vous accompagne, ne dit le moindre mot. Vous retenez même vos respirations. L'atmosphère est particulièrement lourde et pesante. Le temps s'écoule à la vitesse d'un escargot au ralenti et, toutes les cinq minutes, vous regardez l'heure sur votre smartphone. Vous commencez à vous dire que les faits étranges dont vous avez été témoin n'étaient, en fait, que des illusions. Vous rompez le silence et proposez à Katia d'aller se mettre au lit. Oui, mais pas tous les deux dans le miens, vous répond t'elle avec une pointe d'ironie dans la voix. Au moment où vous vous levez, vous entendez quelqu'un qui, du premier étage, vous appelle par vos deux prénoms. On fait quoi, demandez-vous à la femme. Elle vous répond que vous n'avez pas vraiment le choix et qu'il vous faut aller voir qui se trouve là-haut. Vous montez de nouveau, à la lumière de vos téléphones, l'escalier pour vous retrouver dans le couloir du premier. Une jeune femme au cheveux et yeux noirs vous y attend. Elle vous sourit et vous remarquez que ces incisives sont étrangement longues. Bonsoir, vous dit-elle, je m'appelle Marya et je suis venu vous prévenir que votre présence a réveillé le maître des lieux, mon père, et que se dernier a décidé, pendant cette nuit, de vous tuer et de garder vos âmes dans ce domaine que nous nommons *le domaine de la mort*. Si vous voulez quitter ce lieu, sans rejoindre l'autre monde, vous devrez survivre jusqu'au levé du jour.

Tout a coup, vous entendez des aboiements. Mon père a lâché ses chiens pour me rattraper, dit la revenante, complètement terrorisée. Vous voyez deux énormes molosses et trois pitbulls apparaître. Ils sont translucides et monstrueux. Les chiens mordent la spectre et la tire vers l'autre extrémité du corridor. Elle y disparaît, en traversant le mur. Cet épouvantable spectacle à fait monter de 1 point votre total de peur. Qu'est-ce qu'on fout ici, vous demande Katia. Vous voyez bien, qu'au ton de sa question, elle n'attend pas de réponse. Vous êtes bien trop exposé, dans ce couloir et il vous faut trouver un endroit pour passer la fin de la nuit à l'abri. Allez vous fouiller le premier, en vous rendant au **43** ? Préférez vous redescendre pour ratisser la pièce principale du rez-de-chaussée, en allant au **8** ?

Avant de vous avancez, plus profondément, dans les oubliettes, vous décidez de voir ce que contiennent les cellules. La première contient deux squelettes allongés sur un sol de pierre. La seconde, quant à elle, contient trois autres squelettes, encore enchaînés aux murs. Le sol, là aussi, est constitué de pierres. Vous vous intéressez, maintenant, à la dernière des trois. Il n'y a pas de reste humain à l'intérieur et le sol est recouvert de paille. Vous trouvez étrange qu'il n'y est qu'à cet endroit que l'on trouve de la paille et, de votre pied, vous l'écartez afin de voir ce qui peut, éventuellement, se cacher dessous. Le sol est, comme dans les deux autres cellules, constitué de pierres. Au centre, vous trouvez une nouvelle trappe en bois. Aidé de Katia, vous la soulevez pour trouver, dessous, un escalier qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Il est temps de prendre une importante décision. Vous pouvez, en vous rendant au **41**, descendre cet escalier ou, en allant au **3**, monter celui qui se trouve au fond de la pièce.

32

Vous vous dirigez vers la chapelle et entrez à l'intérieur. Il s'agit d'un petit bâtiment ne comportant qu'une seule pièce de quatre mètres par deux. Il reste les vestiges d'un petit autel et de deux bancs de prière. A par cela et une grande croix, dans une alcôve au fond, qui doit mesurer plus de deux mètres cinquante, il n'y a rien. Un éclair, de couleur arc-en-ciel, traverse la pièce et un spectacle morbide apparaît sous vos yeux. Votre peur augmente de 1 points. Maintenant, un homme est crucifié sur la croix, la tête en bas. Plusieurs blessures légères, causé par des armes blanches, sont visibles sur son torse. Vous voyez ses lèvres bouger et, malgré la terreur que vous ressentez, vous vous approchez de lui pour entendre ce qu'il veut vous dire. Vous écoutez sa voix, qui n'est guère plus qu'un murmure. L'homme vous dit qu'il est le bâtisseur de ce domaine qui fut érigé vers 1770, juste avant la révolution française. Il était d'une famille noble et vivait en ce lieu avec sa femme, sa fille et ses quatre domestiques. Un soir de novembre 1790, un groupe de révolutionnaire, mené par un de ses anciens domestique qu'il avait, des années plus tôt, renvoyé pour de nombreux vols, a débarqué ici avec pour mission de les mettre en état d'arrêt. Il eu juste le temps de cacher sa fille, Olympe, avant de se retrouver face à son ancien serviteur. Ce dernier, animé par la vengeance, avait décidé de les éliminer, tous trois. Fou de rage de ne pas trouver sa fille, il fit torturer les domestiques avant de les faire pendre aux ailes du moulin. Ensuite, il fit brûler vive son épouse dans le four à pain, avant de le faire crucifier, ici, tête en bas. Pendant qu'il agonisait, l'ancien domestique vint lui dire, au creux de l'oreille, qu'il allait trouver Olympe et la violer devant sa dépouille. Pris d'une rage, il lançait, dans son dernier souffle, une terrible malédiction qui offrait ce domaine aux forces du mal représenté par le comte Vlad Tepes, plus connu sous le nom de *Dracula*. Un nouvel éclair fend les airs et tous redevient normal. Il ne reste plus rien à découvrir dans la chapelle et, en vous rendant au **25**, vous vous dirigez vers l'écurie

33

Vous gravissez les marches de l'escalier et arrivez sur la terrasse supérieure d'une tour médiéval. Sur trois cent soixante degrés autour, une immense forêt d'arbres au feuilles noirs s'étendent à perte de vue. On fait quoi maintenant, vous demande Katia. Avant que vous ayez eu le temps de réfléchir à la question, vous entendez le battement des ailes d'un gigantesque oiseau. Vous levez les yeux en direction de la source de ce bruit et voyez un énorme oiseau rouge, de quatre mètres de long, se diriger vers vous. Ces ailes ressemblent à celle d'une chauve-souris et son corps, couvert d'écailles, rappelle celui d'un serpent, tous comme sa tête. Il ouvre sa monstrueuse gueule et crache une longue gerbe de feu. Vous avez affaire à un dragon !!!! La créature fonce vers vous et, l'épée à la main, vous vous préparez au combat.

Dragon

Hab 9

End 12

Si vous êtes vainqueur, votre vision se brouille et vous ne voyez plus qu'un grand flou blanc, puis vous retrouvez, au **22**, votre vue

34

Suivi par la femme, vous vous dirigez vers le four à pain. Vous ne vous attendez pas à y trouver grand-chose mais vous êtes curieux de voir comment était construit un four médiéval. Vous vous approchez, en le trouvant, pour le moins, lugubre. Vous l'éclairez à l'aide de vos smartphones afin d'en voir les détails. Il est fait de pierre grossière fixée, entre elle, à la chaux. Vous vous approchez de l'âtre afin d'en voir l'intérieur. Vous faites un bon en arrière en voyant ce qui s'y trouve, pendant que votre total de peur augmente de 1 point... Au cœur du foyer, il y a la tête, coupée, d'une femme. Quand vous vous approchez, ces yeux s'ouvrent pour révéler des pupilles rouge sang. Elle vous sourit et vous dit qu'elle est ravie de rencontrer les mortels qui vont, prochainement, la rejoindre afin de hanter le domaine. Vous échangez, avec Katia, un regard terrifié. Vous vous écarterez, en n'ayant plus aucun doute sur le fait que la maison soit hantée. Vous vous dirigez, au **21**, vers le moulin.

35

Vous avancez doucement dans le tunnel qui s'enfonce, de plus en plus, dans les profondeurs de la terre. Le sol commence à être inondé mais vous continuez à progresser, les pieds dans l'eau. Peu à peu, le niveau monte, pour atteindre votre ceinture. Heureusement, elle est d'une température acceptable et vous n'avez pas froid. Je me demande si on a pris le bon chemin, vous dit la jeune femme qui vous accompagne. Vous vous demandez s'il est raisonnable de poursuivre dans cette galerie ou si vous devez faire demi-tour. Une voix féminine, vous provenant de loin devant vous, vous dit de vous approcher afin qu'elle puisse vous aider. Elle ajoute que vous allez, rapidement, sortir de l'eau. Si vous décidez de l'écouter et de continuer à progresser, rendez-vous au **7**. Si, par contre, vous préférez rebrousser chemin, allez au **39**

36

C'est votre droit de faire ce choix, vous répond t'elle, l'air très attristé. Les règles qui régissent le domaine m'interdisent de vous permettre de revenir sur votre décision mais, sachez que, pour sauver vos existences, il vous faudra vaincre un esprit du mal, ajoute-t-elle. Elle termine en vous souhaitant bonne chance et en s'interrogeant sur le fait que les mortels font toujours les mauvais choix, puis elle claque des doigts. Vous voyez la caverne disparaître sous vos yeux pour faire place à un couloir en pente ascendante. En tournant la tête, vous voyez, derrière vous, la galerie inondée. Vous vous remettez en route en vous engageant dans la montée. Rendez-vous au **17**

37

On va visiter le premier, lui répondez vous. Vous vous levez et, à la lumière de vos smartphones, vous rejoignez l'escalier que vous montez. Une fois arrivé en haut, vous explorez le couloir, ainsi que les pièces qui le jouxte. Il y a deux chambres, une bibliothèque, ainsi qu'une vieille salle de bain. Dans aucune d'entre elle, vous ne trouvez quelque chose ou quelqu'un. Vous êtes dubitatif et demandez à la femme qui vous accompagne ce qu'elle pense de tous ça. Après un haussement d'épaule, elle vous répond qu'elle n'a aucune idée de ce qui a pu se passer, mais qu'elle sait que ce n'est pas un rêve puisque, tous deux, vous avez entendu la même chose. Ce raisonnement étant, tout à fait, logique et cohérent, vous l'approuver. Vous retournez vers l'escalier afin de redescendre pour rejoindre vos lits, en espérant que rien d'autre ne se passe cette nuit. Vous atteignez les marches et, avant même que vous ayez eu le temps de poser le pied sur la première, vous entendez des grincements de chaînes et de nouveau éclat de rire, encore plus démoniaques, derrière vous. Vous vous retournez afin de voir d'où ils proviennent. Vous faites face à un spectacle, pour le moins, surprenant. Rendez-vous au **28**

38

Pourquoi pas, vous répond Katia, si j'ai ma chambre car je ne pourrai pas dormir pendant que deux voyeurs, un jeune et un vieux, essaie de voir de quelle couleur est ma petite culotte. Vous souriez en entendant ces dires, tout en vous demandant si elle est sérieuse ou si elle plaisante. Etes vous sur que c'est bien prudent qu'on se sépare, demande Stéphane avec un soupçon de crainte dans la voix. Vous montez l'escalier, dont certaines marches grincent. Arrivé au premier, vous vous retrouvez dans un couloir percé de quatre portes. Deux d'entre elle donnent sur des chambres, une sur une salle de bain et la dernière sur une bibliothèque. La luminosité commence à décroître et, bientôt, vous vous trouverez dans l'obscurité. La femme vous dit : une chambre pour la fille et une pour les garçons, si vous êtes d'accord. Ok, lui répondez vous. Vous êtes sûr qu'on ne serait pas mieux en bas, vous demande Stéphane. Est-ce que tu dirais la même chose si je t'avais proposé de partager ma chambre, lui demande Katia, en lui tirant la langue. Ensuite, il se tournent, tous deux, vers vous et la miss vous dit que c'est à vous de prendre la décision. Si vous décidez de redescendre, pour dormir au rez-de-chaussée, rendez vous au **12**. Si vous persistez à vouloir dormir à l'étage, c'est le **45** qui sera votre destination

39

Depuis que vous avez pénétré sur le domaine du moulin, vous n'avez eu que des rencontres ou des visions inamicales. Il vous paraît donc improbable que la voix que vous entendez appartienne à quelqu'un qui veuille vous venir en aide. Vous êtes épuisé par le manque de sommeil et les diverses rencontres que vous avez faites. Vous dites à Katia que vous pensez qu'il faut mieux rebrousser chemin et prendre l'autre couloir. Elle vous répond qu'elle est totalement d'accord avec vous. Puisque vous êtes, tous les deux, du même avis, vous tournez les talons et repartez dans l'autre sens. Vu l'étroitesse du goulot, il vous est impossible de reprendre la tête et vous suivez la femme. Pendant les premières minutes, tout se passe bien et le niveau d'eau commence à baisser, pour vous arrivez à mi-cuisses. Tout à coup, votre partenaire se met à crier et s'arrête. A la lumière de la torche, vous voyez du sang dans l'eau ! Votre total de peur augmente de 1 point. Que ce passe t'il, lui demandez vous. Elle ne répond rien, mais s'écroule dans l'eau. Saisit de panique, vous tentez de fuir dans la direction d'où est venu la voix. Vous ressentez une vive douleur au niveau de votre mollet, puis une seconde au niveau de votre cuisse. A l'aide de la torche, vous regardez ce qui vous arrive. Vous avez deux plaies qui laisse votre sang s'écouler dans l'eau. De gros poissons argent tournent autour de vous. Vous êtes en présence de piranha qui vous dévore vivant...

40

Vous en avez assez vu. Il est hors de question que vous passiez une seconde de plus dans cet enfer. Vous attrapez la main de Katia et vous la tirez derrière vous. C'est la première fois qu'un homme me demande ma main avec autant d'empressement, dit-elle. Vous traversez, à grande enjambées, la cour pour atteindre la porte donnant sur la rue. Là, en face de vous, se tient un être de plus de deux mètres de haut vêtu d'une cape à capuche noire. Il tient dans sa main une immense faux à lame noire. La grande faucheuse, balbutie la femme qui vous accompagne. Avant que vous ayez eu le temps de dire un mot, ou de faire un geste, vous êtes, tous deux, décapités...

41

Vous vous engagez dans l'escalier et descendez, éclairé par la lumière de votre torche. Les marches sont faites de blocs de pierres et présente un creux en leurs centres. L'escalier est composé de plus de soixante marches. Une fois arrivé en bas, vous vous retrouvez dans un vaste couloir voûté dont la largeur excède les trois mètres. Il est tellement long que la torche que vous tenez à la main ne peut percer les ténèbres. Ou est-ce qu'on est, murmure la jeune femme qui vous accompagne, visiblement impressionné par la taille de cette galerie. Vous reprenez votre périple, vous enfonçant toujours plus loin dans les profondeurs et les ténèbres. Au bout d'une heure de marches, vous arrivez à un endroit où la galerie est fermée par un mur en pierre de taille. Une grande statue de marbre, représentant un sphinx, se trouve devant. Lorsque vous vous approchez d'elle, les lèvres de la statue se mettent à bouger et une puissante voix caverneuse retentit et dit : **mortels, vous qui êtes parvenu ici, il vous faut relever une épreuve et résoudre mon énigme pour rencontrer le maître. Voulez vous une épreuve de chiffres, ou de lettre ?** Allez-vous, au **10**, demander les chiffres ou, au **26**, les lettres ?

42

Vous traversez le couloir en continuant à faire le moins de bruit possible. Vous arrivez à la porte de l'autre chambre et vous appuyez votre oreille contre elle. Vous n'entendez aucun bruit provenant de l'autre côté. Il est, cependant, impossible d'en tirer la moindre conclusion de ce silence car les portes, du domaine du moulin, sont en chêne et très épaisses. La jeune femme qui couche de l'autre côté pourrait être en train de ronfler bruyamment sans que vous l'entendiez. Vous posez votre main sur la poignée en vous attendant, dans l'état d'esprit où vous vous trouvez, à la trouver gelée ou brûlante. Il n'en est rien et en effectuant une légère pression dessus, vous entrouvrez la porte. Elle pivote, sans aucun grincement, sur ces gonds. De l'autre côté, vous pouvez entendre une respiration lente et régulière qui est sûrement celle de votre camarade. Vous ouvrez la porte, suffisamment, pour pouvoir vous introduire dans la pièce et une voix vous dit alors qu'elle savait que l'un de vous deux viendrait dans sa chambre pour essayer de voir si elle porte un string ou une culotte. Et bien, ni l'un ni l'autre, ajoute-t-elle. Au moment où vous allez vous excuser et lui demandez si elle n'a pas entendu quelque chose d'étrange, le rire satanique retenti, de nouveau. Cette fois si, vous êtes persuadé que ça provient du couloir. La jeune femme, que vous éclairez avec votre smartphone, pose son index sur sa bouche pour vous ordonner le silence. Vous obtempérez, d'autant plus facilement que vous êtes tout à fait d'accord avec elle. De nouveaux éclats de rires, ainsi que des bruits de chaînes se font entendre. Katia se lève, tenant son smartphone à la main, et se dirige vers la porte de sa chambre. Vous éteignez le votre et la suivez. Avant d'être plongé dans les ténèbres, vous avez eu le temps de voir qu'elle était restée habillée. Vous la suivez, éclairé uniquement par la faible lumière d'un croissant de lune. Vous vous retrouvez, tous deux, debout, dans le couloir où vous assistez à un spectacle incroyable. Rendez-vous au **28**

43

Aidez de la jeune femme, vous examinez en détail le couloir en vous concentrant, tous particulièrement, sur le mur du fond. Vous ne trouvez rien de particulier. Il n'y a aucun interstice et aucune trace de porte secrète. Vous examinez les quatre portes qui donnent ici. Aucune n'est fermée à clé. Les deux premières donnent sur des chambres. Vous les fouillez minutieusement mais, comme dans le couloir, vous ne trouvez rien de particulier. La suivante donne sur une salle de bain qui n'a, elle non plus, rien de particulier. Vous entrez, enfin, dans la bibliothèque et commencez, tous deux, à l'inspecter. Au bout de plusieurs minutes de fouille intensive, vous n'avez absolument rien trouvé. Au moment où vous allez abandonner et quitter la pièce, Katia vous appelle. Elle vient de trouver un livre ouvert qui ne comporte aucune trace de poussière. Si vous désirez le lire, allez au **11**. Par contre, si vous n'êtes pas intéressé, il ne vous reste plus qu'à redescendre au rez-de-chaussée pour continuer votre fouille, en vous rendant au **8**

Exact, vous répond votre interrogateur. Il se déplace de quelque pas, latéralement, sur sa gauche afin de vous libérer le passage. Vous empruntez la porte qui se trouve derrière lui et pénétrez dans une pièce richement décorée. En face de vous, vous voyez un trône en or massif sur lequel est assis une créature effrayante. Bonjour, vous dit-elle d'une voix caverneuse, je suis le maître de ce domaine et mon nom est Lucifer. Assise sur le sol, devant lui, se trouve une jeune femme blonde, ligotée. Vous ne savez pas quoi penser de cette scène. Lucifer est un démon tel qu'on se l'imagine, avec une peau rouge vif, des cornes sur la tête, etc...

Il se lève et se dirige vers vous. De sa voix, qu'aucun mortel n'a jamais entendu, il vous défie en duel, à main nue. Si, par miracle, vous étiez vainqueur, vos compagnons et vous seraient épargnés et reverrez la lumière du soleil. Par contre, si vous perdez, vos âmes, à tous trois, resteraient prisonnières du domaine du moulin pour l'éternité. Il ne vous reste plus qu'à relever le défi

Lucifer

Hab 10

End 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **15**

Stéphane et vous, vous vous installez dans l'une des chambres alors que le soleil est au plus bas. Vous branchez votre portable sur votre batterie auxiliaire puis vous allongez, sur le dos, dans votre lit de camp. Comme souvent chez vous, quand vous pensez avoir fait le mauvais choix, vous vous demandez ce que vous faites là. Vous fermez les yeux et commencez à réfléchir. Vos idées vont et viennent sans aucune cohérence. Votre compagnon de chambre, quant à lui, ronfle à tous va. Le fait d'avoir été invité par une vieille dame excentrique à passer la nuit dans une maison hantée ne semble pas perturber son sommeil. La seule chose qui vous empêche de paniquer est que vous êtes persuadé que, même s'ils existent, les spectres ne peuvent pas agir physiquement avec les vivants. Ils peuvent, tout au plus, donner une trouille bleue. Le sommeil commence à vous gagner quand vous entendez résonner, tous près de vous, un rire qui semble démoniaque, suivi d'un cri de femme. Vous vous levez, d'un coup, en attrapant votre smartphone afin d'avoir, si le besoin s'en faisait sentir, une source de lumière. Vous entendez toujours l'étudiant ronfler. Il semble que rien ne puisse briser son sommeil. Allez vous, maintenant, vous rendre dans l'autre chambre afin de vérifier que la jeune femme aille bien, en vous rendant au **6**. Si vous préférez, afin de vous assurer que vous n'êtes pas victime de votre imagination, attendre la suite de vos événements, allez au **19**

46

Vous montez l'échelle et sortez dans une pièce ronde de quatre mètres de diamètre. En face de vous, se tient un homme en tenu de paysan. Il vous regarde, avec un sourire sadique, et vous dit qu'il est ravi de vous recevoir ici. Il se présente comme étant Maximilien, le serviteur. Il se lance dans un long monologue où il vous explique que naguère, en l'an de grâce 1790, il vint dans ce domaine pour se venger du maître des lieux qui l'avait, quelques années plus tôt, renvoyé parce qu'il avait volé quelques minuscules miettes de ces immenses richesses. Ce dernier, ne voulant pas dévoiler où il cachait ses trésors et sa fille, le contraint à exécuter, dans un premier temps, les domestiques puis son épouse. Ensuite il tortura le maître de maison qui ne voulut pas lui révéler son secret. Dans son dernier souffle, ce dernier lança une terrible malédiction qui transforma tous les vivants en spectres et les contraints à hanter le domaine jusqu'à la fin des temps. Après ce récit, qui vous paraît, pour le moins, arrangé, l'homme ajoute que vous allez les rejoindre sauf si vous le battez en combat singulier. Comme vous n'avez pas le choix, vous relevez le défi.

Maximilien

Hab 9

End 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **49**

47

D'après ce que j'ai lu sur les fantômes, ou autre ectoplasme, s'ils peuvent parler et être vu par les vivants, ils ne peuvent pas interagir physiquement avec eux, vous dit la femme. Vous prenez donc la décision de retourner à l'intérieur de la maison afin de faire face à toute nouvelle apparition qui pourrait survenir. Votre camarade examine les photos qu'elle a pris à l'aide de son smartphone. Le spectre, les chaînes et les objets y sont parfaitement visibles. Allez vous demander à Katia de regarder de plus près la silhouette, en allant au **9**, ou lui dire d'éteindre ça et d'attendre la suite des événements en vous rendant au **30**

48

Vous vous enfoncez, à la lueur de votre torche, dans la nouvelle galerie. Comme la précédente, cette dernière est faite de pierre taillé et maçonné. Après un nouveau coude, vous arrivez dans une grande pièce rectangulaire de dix mètres par quatre. En face de vous, sur l'autre mur de quatre mètres, une nouvelle porte donne sur un escalier ascendant. Sur la paroi de droite, trois grilles ferment des cellules. Si vous désirez traverser, directement, la pièce pour gravir les marches, rendez-vous au **3**. Si vous préférez examiner les geôles, le **31** est fait pour vous.

49

Maximilien s'écroule et son corps se dissout. Je ne croyais pas qu'il était possible de combattre et de vaincre un spectre à main nue, vous dit Katia. Tout en essayant de reprendre votre souffle, vous vous approchez de la fenêtre afin d'admirer un magnifique levé de soleil. Vous avez survécu à cette nuit en enfer !!! A la lumière du jour, vous trouvez une porte qui vous permet de sortir de la pièce. Vous êtes de nouveau dans la cour du domaine et, en vous retournant, vous constatez que vous venez de sortir du moulin. En face de vous, sortant de la maison d'habitation, vous voyez Stéphane qui vous regarde et vous dit que vous avez dû, vu votre tête, avoir une nuit agitée. Vous lui racontez les divers événements qui se sont déroulés. Il prend un air très déçu et vous dit qu'il a tous raté en dormant comme une bûche, d'une toute petite voix.

50

Le vampire s'écroule sous l'impact de votre dernier coup. Dès qu'il touche le sol, son corps tombe en poussière. Simultanément, Katia, retrouve ses esprits et vous regarde en se tenant la tête entre les mains. Je voyais ce qui m'arrivait, mais je n'étais plus qu'une passagère dans mon propre corps vous dit-elle en fondant en larmes dans vos bras. La herse étant toujours baissée, vous fouillez la pièce à la recherche d'une autre issue. Vous en trouvez une derrière le sarcophage, qui donne sur un escalier très raide. Vous le gravissez prudemment pour émerger dans une petite forêt à environ un kilomètre du domaine du moulin. Le soleil se lève sur l'horizon. Vous rejoignez le mur extérieur de la propriété pour trouver Stéphane qui s'étire tranquillement. Ou étiez-vous vous, demande-t-il avec une intonation pleine de sous-entendu. Vous lui racontez les événements de la nuit et, avec un air malheureux, il vous répond qu'il a tous loupé car il a dormi comme une souche.