

Le naufragé de la route

Une aventure en 50 paragraphes

Le balancier de l'horloge égrène lentement les secondes une à une et bientôt la petite aiguille arrivera sur le dix alors que la grande quant à elle s'immobilisera sur le douze. Il sera venu le moment d'y aller !!! Vous entendez votre pendule sonner dix fois et vous enfiler votre blouson de cuir noir et le serrez sur vous puis vous passez le seuil de votre pavillon pour vous enfoncer dans la fraîcheur de la nuit afin de rejoindre votre voiture qui est stationnée le long du trottoir. Une fois de plus, comme cela vous est déjà arrivé à de nombreuses reprises dans l'après-midi, vous vous demandez ce que vous a pris de vous être engagé dans cette galère. Comme les fois précédentes, vous ne trouvez pas de réponse car vous avez accepté un peu trop vite de rendre service et comme vous êtes quelqu'un de parole, vous n'envisagez pas de faire machine arrière. Vous ouvrez la porte de votre véhicule et vous vous asseyez à la place du conducteur puis vous posez vos deux mains sur le volant, laissant vos pensées vagabonder. Vous respirez profondément et insérez la clé de contact à son emplacement avant de la tourner. Immédiatement le moteur démarre et son doux ronronnement vous remonte un peu, le moral. Vous démarrez et prenez la direction de l'entrée de l'autoroute pour au bout d'une petite dizaine de minutes la rejoindre. La nuit n'est pas totalement noire car ce soir c'est la pleine lune et dans la lumière de vos phares vous voyez se former peu à peu un nuage de brume. Vous jeter un rapide coup d'œil à l'heure qui s'affiche sur le tableau de bord pour constater qu'il n'est pas tout à fait 22h45. Votre rendez-vous avec votre amie est dans trois quart d'heure ! Vous êtes largement en avance et vous vous demandez pourquoi elle a décidé de déménager sa vieille armoire au milieu de la nuit et pourquoi au milieu de tous les hommes qui lui courent après, c'est à vous qu'elle a demandé de l'aide. Voilà deux questions qui resteront probablement à jamais sans réponse et une fois de plus dans votre existence, vous vous dites que vous êtes définitivement « *Une bonne poire* ». Ces idées vous attristent et pour vous les changer vous mettez la radio en marche avant d'augmenter de manière excessive le volume. C'est musique à fond que vous parcourez les premiers kilomètres de l'autoroute alors qu'à une vitesse stupéfiante le brouillard, car il ne s'agit plus d'une simple brume s'épaissit. Vos phares ont de plus en plus de mal à le percer et vous êtes rapidement contraint d'abaisser grandement votre vitesse. Vous coupez l'autoradio et maudissez sans le penser vraiment votre amie. Pendant un moment, vous avez la pulsion de faire demi-tour mais puisque vous avez déjà parcouru plus de la moitié du trajet, vous ni cédez pas. Plus vous enfoncez dans la nappe de vapeur et plus, sans aucune raison vous ressentez une nausée de peur monter en vous. Au fond de votre esprit vous vous remémorez la nouvelle de Stephen King intitulée « *brume* » et vous sentez une boule durcir au fond de votre estomac. Arrivé à la sortie suivante, vous quittez l'autoroute pour rejoindre la petite départementale qui conduit chez votre copine. Au bout de quelques kilomètres, vous ne reconnaissez plus du tout le paysage et, bien que vous ayez fait ce trajet plusieurs dizaines de fois, vous avez l'impression de vous être perdu. Vous vous arrêtez sur le bord de la route et vous sortez de votre poche votre smartphone afin d'utiliser le *GPS* et vous constatez que vous n'avez ni internet ni aucun réseau. Vous reprenez, prudemment, la route et au bout de quelques kilomètres vous refaites un essai qui a le même résultat. Vous recommencez à deux reprises, sans rencontrer plus de succès et vous commencez à être à la fois très nerveux et très effrayé par la situation car vous êtes totalement égaré en pleine nuit dans un brouillard à couper au couteau en pleine cambrousse. La sagesse vous guide d'abandonner le projet de venir en aide à votre amie et de vous garer pour dormir dans votre voiture dès que vous le pourrez afin d'attendre le petit jour. C'est résigné que vous cherchez un endroit convenable sur le bord de la chaussée. Tout à coup, vous réalisez que depuis que vous avez franchi le péage, vous n'avez pas croisé la moindre voiture ni même vu la moindre source de lumière et vous constatez qu'il est maintenant plus de minuit !!! Où en France peut-on rouler plus d'une heure sans rencontrer la moindre trace de vie ? Vous ne voyez aucune réponse à cela et vous sentez de nombreux frissons glacial vous parcourir le dos. Vous vous dites que vous êtes en train de faire un cauchemar et

que bientôt vous allez vous réveiller mais au fond de vous, vous savez que vous êtes déjà éveillé et que vous faites face à la réalité. Le moteur de votre automobile commence à ratatouiller et à tousoter et fini par s'arrêter dans un hoquet. Vous jetez un coup d'œil à la jauge de votre réservoir et constatez que ce dernier est au $\frac{3}{4}$, plein. Vous tournez la clé mais rien ne se produit. Définitivement cette nuit est mauvaise pour vous ! Vous descendez de votre véhicule et au travers du brouillard vous jetez un coup d'œil aux alentours. À votre droite, il y a plusieurs bâtiments et vous décidez de vous y rendre afin d'essayer d'y trouver de l'aide ou à défaut un endroit où vous pourrez passer la nuit en sécurité et au chaud. Vous jetez un dernier regard à votre voiture puis vous vous enfoncez entre les bâtiments à la recherche d'une porte. La faible luminosité de la pleine lune conjuguée à l'épais brouillard rend les choses fantomatique et irréaliste. Si ce n'était la fatigue et l'heure, la situation vous aurait peut-être amusée mais là, elle ne fait qu'augmenter votre angoisse. Au bout de quelques minutes, vous vous retrouvez devant un immense bâtiment de pierre grise dont la grande porte voûtée est ouverte. Au fin fond de votre esprit où votre imagination a pris le commandement, vous vous dites qu'il s'agit d'un vieux château du bas moyen-âge. Vous repoussez cette idée en vous disant que l'heure n'est pas à la rêverie mais avez-vous vraiment tort ? Vous ne voyez pas d'autres choses à faire et vous passez le seuil de cette immense bâtisse. Se faisant, vous constatez que déjà dehors le sol est recouvert d'une espèce de parquet en bois. Une fois sous la voûte, vous constatez que le passage mesure environ six mètres de long et ne comporte ni à gauche, ni à droite de portes ou de passages. Un vent glacial le traverse et bien que de nouveau vous serriez sur vous votre blouson, vous frissonnez. Vous marchez bien plus vite que vous le voudriez en vous retenant à peine de vous mettre à courir et vous vous dites que quelques circonstances qui sortent très légèrement de l'ordinaire ont vite fait de détruire chez vous toute trace de rationalité. Une fois le passage voûté franchit, vous vous retrouvez dans une grande cour carrée cernée de toutes parts par de hauts murs de pierre grise. Il y a en ce lieu quelque chose qui vous dérange mais que vous ne parvenez pas à identifier quoi. Au bout d'un long moment de réflexion, votre état d'épuisement compliquant encore les choses, vous mettez enfin le doigt sur ce qui vous gêne : Ici, il n'y a aucune trace de brouillard ni même de brume et la pleine lune est parfaitement visible dans le ciel !!! Avec l'épaisseur de ce dernier à l'extérieur, cela est totalement impossible et bafoue toutes les règles de la science. Votre peur qui jusqu'à maintenant était en partie cachée au fond de votre être se transforme en une véritable terreur et perdant tout contrôle de vous-même, vous vous retournez et vous vous mettez à courir en direction de votre voiture bien décidé à passer la nuit enfermé à l'intérieur. Au moment où vous vous engagez de nouveau dans le passage, une grille descend du plafond et en ferme l'autre extrémité. Vous êtes prisonnier à l'intérieur de cette étrange demeure et pendant un moment, vous êtes totalement terrorisé, le cerveau totalement bloqué. Au prix d'un énorme effort de volonté, vous réussissez à vous reprendre et à être de nouveau capable de réfléchir. Vous prenez encore quelques minutes pour chasser la peur au plus profond de vous et vous vous rendez bien compte qu'elle est toujours présente et qu'à la première occasion, elle ressortira de sa cachette. Puisque la retraite vous est coupée, il ne vous reste plus qu'à explorer la cour en espérant y trouver une autre sortie. Alors que jusque-là vous n'aviez jeté qu'un rapide regard aux murs qui vous entourent, vous prenez maintenant le temps de les examiner plus en détail. Tous quatre sont construits avec de gros blocs de pierres de couleur grise et mesure plus de dix mètres de haut. En raison de la faible luminosité, il vous est impossible de voir en détails leurs sommets. La cour elle forme un carré d'une vingtaine de mètres de côté et son sol est en terre battue. En face du passage qui vous a permis d'y accéder, une double porte apparemment en bois de chêne vous fait face et perce le mur. À ce que vous avez pu voir grâce au clair de la lune, elle mesure près de trois mètres de haut et quatre de large. Sur le mur à votre gauche approximativement au centre, un escalier de pierre permet apparemment de rejoindre le sommet. L'idée que vous vous trouvez dans la basse-cour d'un château moyenâgeux vous passe de nouveau à travers l'esprit et vous la chassez difficilement. Vu la faible température qui règne cette nuit, rester ici statique comme un piquet en attendant le jour ne pourrait

que vous conduire à la mort et vous êtes bien conscient qu'il vous faut agir. Après avoir réfléchi pendant quelques minutes, vous arrivez à la conclusion que vous ne pouvez que gravir l'escalier en vous rendant au **17** ou vous dirigez vers la porte titanesque qui vous fait face pour tenter de l'ouvrir. Pour cela le **36** est le bon choix. Enfin, vous pouvez toujours céder à la peur qui est toujours tapi en vous et tenter de fuir en soulevant de toutes vos forces la grille qui vous ferme le chemin de la liberté. Pour cela, vous devez aller au **3**

1

Vous reculez le plus possible sur le chemin de ronde, à tel point que vos talons se retrouvent pratiquement dans le vide et ensuite vous vous mettez à courir aussi vite que vous en êtes capable pour prendre l'élan suffisant afin de sauter en direction de la chaîne. Vous vous retrouvez dans les airs au-dessus du vide, dans une demi-obscurité éclairé uniquement par la pleine lune et vos bras fendent l'air afin d'attraper votre cible. Choisissez un chiffre compris entre 1 et 9. Si vous avez choisi 3, 6, 7, ou 9, rendez-vous au **44**. Sinon, il vous faut vous aller au **33**

2

Vous ne voulez pas rester toute la nuit dans cette pièce ! La porte qui se referme toute seule accompagné du rire vous a prouvé qu'il y a vraiment ici quelque chose qui ne tourne pas rond. Vous passez devant l'âtre et vous constatez que le feu pourtant vif ne produit aucune chaleur. Un mystère de plus, vous dites-vous sans avoir la moindre envie de réfléchir à la question afin de l'élucider. Vous passez la porte qui se trouve à côté de la cheminée et vous vous retrouvez dans une vaste antichambre où plusieurs épées sont accrochées aux murs et une bonne dizaine d'armures sont alignées devant les cloisons latérales, tant à gauche qu'à droite. De l'autre côté, une nouvelle porte semble donner accès à une autre pièce qui doit être située au cœur de la résidence. Il n'y a pas d'autre porte ni de fenêtre en ce lieu. Vu votre situation, vous n'avez pas d'autres possibilités que de traverser cet endroit, ce que vous commencez à faire immédiatement. Au bout d'une demi-douzaine de pas, vous avez l'impression de voir une des armures bouger. Vous vous dites que vous avez des hallucinations et que si la nuit continue comme elle a commencé, vous allez devenir fou et finir votre existence dans la chambre capitonné d'un hôpital psychiatrique. Vous faites quelques pas supplémentaires et alors vous voyez quelque chose de totalement incroyable ! Les bougies et torches qui sont fixées aux murs prennent soudainement feu et éclairent les lieux comme si vous étiez en plein jour. De nouveau, vous voyez les armures se mettre à bouger sauf que cette fois vous êtes totalement persuadé qu'il s'agit de la réalité. La peur commence une nouvelle fois à planter ses griffes dans les profondeurs de votre être et vous savez que si vous ne décidez pas rapidement de ce que vous allez faire, elle va finalement vous tétaniser. Vous ne voyez que deux conduites possibles à tenir ! Vous avez la possibilité de vous mettre à courir afin de traverser la pièce avant que les armures ne prennent totalement vie en vous rendant au **44**. L'autre conduite possible consiste à saisir une des armes blanches qui est accroché au mur afin d'être prêt à vous battre en cas de besoin, en allant **23**

3

En 2022, se perdre dans le brouillard pour finir par être prisonnier dans ce qui de toute évidence est la caricature d'un château féodal vous semble pour le moins absurde et idiot ! Vous êtes maintenant, totalement persuadés qu'il n'en est rien et que seule votre imagination combinée à votre fatigue vous le font croire. De nouveau, vous vous engagez dans le passage voûté et vous ressentez encore une fois le vent glaciale qui y règne. Vous vous rendez également compte que ce passage a des dimensions inusitées car votre voiture pourrait sans problème y croiser un deux roues. En face de vous, vous voyez que la grille qui vous barre le chemin est tout à fait réel et qu'il ne s'agit en aucun cas d'une vue de votre esprit ! Vous la touchez pour vous assurer qu'elle est aussi solide et réelle qu'elle paraît et c'est effectivement le cas ! Elle est faite d'un métal noir qui au touché est tout aussi froid que de la glace ! Pendant un instant, vous hésitez à la prendre à deux mains et à essayer de la soulever en vous rendant au **28**. Vous pouvez aussi l'abandonner et retourner dans la cour afin de gravir l'escalier en allant au **17** ou traverser cette dernière pour frapper à la porte ou essayer de l'ouvrir. Pour cela, le **36** est le bon paragraphe.

4

Pendant un long moment, vous marchez dans un couloir strictement identique à tous ceux que vous avez déjà parcouru à cet étage. Vous laissez vos pensées vagabonder et vous en revenez systématiquement à vous interroger sur les origines de cette résidence et sur les motivations qu'avaient ceux qui l'ont édifié. Ces pensées augmentent encore votre peur et une fois de plus cette nuit vous sentez une boule dure se former dans votre estomac. Les circonstances extraordinaires et paranormal auxquelles vous êtes confronté depuis que la brume a commencé à tomber vous ont complètement privé d'énergie et vous ont sapé le moral. Vous avez la pulsion de vous asseoir sur le sol et d'attendre de voir arriver le maître des lieux qui vous en êtes sûr, vous enverra en enfer. Vous êtes complètement démoralisé mais votre instinct de survie est finalement le plus fort et vous continuez votre progression. Vous arrivez à une nouvelle intersection où votre couloir rencontre un autre qui va de droite à gauche, à moins que ce soit de gauche à droite ! Vous réfléchissez sur le chemin que vous devez suivre maintenant et vous arrivez à la conclusion que tourner à gauche reviendrait à revenir en arrière. Vous décidez donc en vous rendant au **13** et vous vous engagez dans le couloir de droite

5

Le combat avec la première armure a été facile et vous n'avez pas de raison de croire que les trois autres soient des adversaires plus dangereux. Vous vous mettez en garde et vous serrez de nouveau le pommeau de votre arme au creux de votre paume. Vous voyez en face de vous les créatures vous faire face et brandir leurs propres armes. La première tient une hache, la deuxième brandit une masse d'armes et la dernière, quant à elle a une lance gigantesque. Elles avancent toutes vers vous en formant un demi-cercle et elles finissent par se jeter simultanément sur vous en montrant une dextérité bien supérieur à celle de votre premier adversaire. Une lutte féroce s'engage entre elles et vous et au bout de cinq minutes vous avez terrassé un de vos ennemis. Vous vous attaquez au deuxième qui commence à plier sous vos coups mais au moment où vous allez lui porter le coup de grâce, vous faites l'erreur de perdre de vue votre troisième adversaire qui en profite pour vous planter sa lance dans le dos en la faisant traverser votre cœur...

6

Malgré les cris d'oiseaux qui se font entendre au-dessus, vous prenez la décision d'aller voir ce qui s'y trouve. Vous gravissez l'escalier en prenant soin de ne pas chuter sur les marches qui sont particulièrement irrégulières et glissantes. Au bout d'un court moment et finalement sans réelle difficulté, vous atteignez le sommet de la tour même si vous avez l'impression d'avoir gravi non pas un mais trois ou quatre étages. De la plateforme où vous vous trouvez maintenant, vous avez une vue qui embrasse une grande partie des alentours et une fois encore vous constatez qu'un brouillard à couper au couteau recouvre toute la zone à l'exception de la demeure où vous vous trouvez et qui du haut ressemble à si méprendre à un château médiéval très très ancien. Tout à coup au-dessus de votre tête vous entendez des bruits d'ailes ainsi que des cris qui s'intensifient. Vous levez les yeux et vous voyez quatre faucons fondre griffes les premières vers vous. Ils vous attaquent en ayant visiblement l'intention de vous crever les yeux ! vous essayez tant bien que mal, de vous défendre tout en courant vers l'escalier afin de redescendre pour vous mettre à l'abri dans les sous-sols du bâtiment. Choisissez un nombre entre 1 et 6. Si vous avez choisi un nombre pair, rendez-vous au **39**. Sinon, aller au **27**

7

Vous vous trouvez dans un salon d'aspect fort chaleureux et agréable situé dans les sous-sols d'une résidence étrange et terrifiante. Vous n'avez pas envie de passer la fin de la nuit dans ce lieu et vous décidez de continuer votre exploration de cette demeure. Vous vous rapprochez de la deuxième porte et vous tentez d'écouter ce qui se passe derrière. Elle est tellement épaisse que vous n'entendez rien de ce qui se passe de l'autre côté et puisque vous ne voyez pas d'autre chose à faire, vous décidez de l'ouvrir. Vous la faites pivoter en silence et vous constatez que vous arrivez dans un petit vestibule où deux autres portes qui sont parfaitement identiques vous font face. Il n'y a aucune différence entre elles et quand vous collez votre oreille sur l'une comme sur l'autre, vous ne percevez aucun son en provenance de l'autre côté. Vous n'avez aucun moyen rationnel de déterminer par laquelle de ces deux portes vous allez quitter ce lieu et il vous faut choisir si vous allez ouvrir celle de droite ou celle de gauche au hasard. Si vous choisissez celle de gauche, allez au **40**. Sinon, rendez-vous au **16**, pour celle de droite

8

Vous n'êtes pas monté jusqu'ici pour redescendre aussi vite ! Après avoir jeté un nouveau coup d'œil au deuxième tour, vous choisissez d'aller visiter celle de gauche. Vous avancez prudemment sur le chemin de ronde en essayant de voir ce qui se trouve à l'extérieur, au bas du mur. Malheureusement il fait bien trop sombre pour que vous y perceviez quelque chose. Vous n'êtes pas plus avancé quand vous arrivez au niveau de la tour. Il s'agit d'une simple tour carrée de cinq mètres de côté. Dans le plafond, vous voyez une trappe qui permettait naguère d'accéder à la plateforme supérieure et au sol, à vos pieds se trouve le reste d'une échelle que le temps a fini par détruire. Vous vous demandez combien de décennies d'abandon ont conduit à cela pendant qu'un vent froid se lève et vous fait vous mettre à grelotter de nouveau. Si vous restez immobile, vous serez rapidement gelé ! A l'extérieur, aussi loin que puisse porter votre regard dans les ténèbres, vous ne percevez aucune lumière. Vous pouvez d'où vous vous trouvez aller examiner la tour très ornementée que vous avez vu du haut de l'escalier en vous rendant au **47**. Sinon, vous avez comme seule et unique autre possibilité de continuer à progresser sur le chemin de ronde en passant au-dessus du couloir qui vous a permis de vous introduire dans cet étrange résidence. Pour cela, il vous faudra aller au **14**

Il vous faut avant tout comprendre dans quelle curieuse maison vous êtes entré et comment en sortir pour sauver votre vie. Vous ne savez pourquoi mais vous êtes complètement persuadés que la réponse à toutes ces questions se trouvent dans le gigantesque et magnifique miroir qui se trouve dans cette salle de bain. Peut-être même possède t il la réponse à la plus grande question existentielle de tous l'univers : *comprendre les femmes*. Vous traversez la salle de bain et vous vous placez en face de votre reflet. Vous avez la terrifiante surprise de le voir se mettre à bouger et à parler pour vous expliquer que vous vous trouvez dans un château construit en 824, qui a été régulièrement modifié et magiquement protégé pour rester discret et ne pas être remarqué par les habitants des alentours. Il fut érigé par les membres de la famille Drieu qui depuis la nuit des temps sont des adorateurs du mal absolu et de son grand maître *Lucifer*. Il vous explique également que l'actuelle propriétaire est la dernière de la famille et se prénomme Nini. Vous apprenez que jamais aucun mortel ayant tenté de passer la nuit en ce lieu n'a survécu ! Votre reflet éclate alors d'un rire mauvais et ses yeux devienne rouge puis il vous annonce que vous allez rencontrer *le vrai maître*. Votre vue se trouble et tous ce qui vous entoure devient blanc avant de virer à l'orange, puis au rouge et enfin au noir. Quand votre vue revient et redevient net, vous vous apercevez que vous vous trouvez une grotte aux parois, au sol et au plafond rouge cramoisie, où de la lave en fusion coule à profusion de nombreux endroits. Un être d'aspect presque humain, portant des cornes sur la tête, une queue fourchue et des ailes de chauve-souris viens vers vous avec un grand sourire qui vous permet de voir ses canines qui sont de véritables crocs. Il se présente comme étant Thierry Bannoire, maître des lieux et il vous annonce ensuite que ses autres noms sont Satan et Lucifer, avant d'ajouter qu'il va prendre un réel plaisir à vous torturer jusqu'à la fin des temps. Il laisse éclater un rire cynique et cruel et de vous dit qu'il espère que vous avez compris que vous vous trouvez déjà en enfer...

Le couloir est d'une telle longueur que vous avez l'impression qu'il n'a pas de fin et que vous y marchez depuis ce qui vous semble être des jours. Vous arrivez enfin à une bifurcation où il vous est maintenant possible d'aller à gauche ou à droite. Vous jetez un coup d'œil à votre montre et vous constatez qu'il n'est pas si tard et que vous ne vous trouvez qu'au milieu de la nuit. Il est incroyable de constater que la fatigue et la peur vous ont complètement fait perdre la notion de temps ! vous prenez quelques secondes pour réfléchir car vous avez l'impression de vous trouver au cœur d'un labyrinthe et vous vous dites que vous avez plus de chance de rencontrer un minotaure que de trouver la sortie puis vous prenez un papier que vous posez à terre à l'entrée du couloir que vous venez d'emprunter afin de ne pas repartir vers l'endroit d'où vous venez. Maintenant, il est temps de choisir entre le **4** pour aller à gauche et le **43** pour aller à droite.

11

Vous glissez à grande vitesse le long de la chaîne en direction du pont et vous la sentez vous geler la paumes des mains et même si cela risque de vous faire mal, voire très mal, vous la serrez aussi fort que vous le pouvez. Cela vous arrache un cri de douleur mais en même temps vous freinez et c'est tout en douceur que vos pieds rejoignent le sol. Sans demander votre reste, vous vous mettez à courir aussi vite que vous en êtes capable en direction de l'endroit où vous avez laissé votre voiture bien que, au fond de votre être vous soyez persuadé que lorsque vous y arriverez elle aura disparu. Heureusement il n'en est rien et votre véhicule est exactement où vous l'aviez laissé. Vous introduisez la clé dans la serrure sans chercher à utiliser la télécommande et ouvrez la porte pour vous laisser choir sur le siège du conducteur avant de vous enfermer à l'intérieur. Après avoir repris votre souffle, vous essayez de nouveau de faire redémarrer le moteur mais comme précédemment, il ne se produit rien. La fin de la nuit se passe certes dans le froid mais sans incident et quand le soleil se lève, vous êtes fatigué, terrorisé, gelé mais toujours en vie. Un coup d'œil à votre smartphone vous apprend qu'il a enfin retrouvé du réseau et vous appelez une dépanneuse qui arrive rapidement et vous conduit au garage le plus proche. Votre amie, quand vous lui raconterez ce qui vous est arrivé, vous répondra que vous avez beaucoup d'imagination pour justifier le fait de l'avoir laissé tomber et même vous, vous demanderez si cette aventure a réellement eu lieu ou si elle ne s'est déroulée qu'uniquement dans votre tête.

12

Vous n'êtes pas prêt à vous laisser massacrer sans rien faire et vous vous rendez bien compte que votre meilleure chance de vous en sortir est d'attaquer cette femme par surprise. Vous prenez votre sourire le plus charmeur et lui dites que puisque vous êtes vous-même sataniste, vous seriez heureux de rencontrer son maître. Vous voyez alors sur son visage se former un véritable sourire. Vous la voyez se détendre et c'est là votre chance qu'il est totalement hors de question que vous laissiez passer. Vous agrippez de vos deux mains son cou et avec l'énergie du désespoir, vous serrez aussi fort que vous en êtes capable. Vous voyez son visage pâlir et devenir bleu pendant que d'une toute petite voix elle vous implore d'avoir pitié d'elle. Allez-vous continuer de serrer afin de la tuer en vous rendant au **22** ou faire preuve de pitié et la jugeant hors d'état de vous nuire, l'épargner en allant au **38** ?

13

Vous continuez à marcher dans le couloir en vous disant que vous ne trouverez jamais la sortie de ce dédale. Vous jetez de nouveau un regard à votre montre et vous constatez qu'il est presque quatre heure et demi. Vous vous dites que si pendant quatre heure encore vous restez en vie, vous aurez de grandes chances de vous sortir de ce guêpier. Vous atteignez un nouveau coude qui tourne vers la droite et avant d'oser regarder ce qui se cache plus loin, vous vous arrêtez et écoutez attentivement : Un silence qui vous évoque la mort règne en ce lieu ! Vous passez la tête pour voir ce qui se trouve après, de l'autre côté, et vous y découvrez un nouveau tronçon de couloir désert absolument identique à celui où vous vous tenez. Puisque vous n'avez pas le choix, vous reprenez votre progression et marchez encore un bon moment avant d'arriver à un endroit où le couloir est fermé par une porte en bois moulurée qui a été peinte en blanc. Vous appuyer votre oreille dessus pour essayez d'entendre s'il y a de l'activité de l'autre côté mais malheureusement la porte est si épaisse que vous ne pouvez rien ouïr et donc rien en déduire. Cette ignorance fait que vous hésitez sur la conduite à tenir. vous pouvez en allant **46**, décider de frapper et d'attendre qu'on vous fasse entrer ou en vous rendant au **29**, vous pouvez choisir de l'ouvrir sans autre forme de procès.

14

Vous poursuivez votre progression sur le chemin de ronde et en face de vous, vous voyez une nouvelle tour absolument identique à celle que vous venez de traverser. Vous avez de plus en plus l'impression de vous trouver dans une sorte de château fort médiéval tout droit sorti d'un film d'horreur. Alors que vous vous trouvez à peu près au centre de cette travée du chemin de ronde, vous jetez un coup d'œil au-dessus du mur d'enceinte et vous voyez que ce que vous aviez pris pour un passage recouvert de bois lors de votre arrivée est en fait un pont-levis qui depuis votre passage a été partiellement relevé. Au-dessous, vous apercevez des douves mais la faible luminosité ne vous permet pas d'en détailler plus l'aspect ni de voir ce qui s'y trouve et de plus quelque chose vient monopoliser toute votre attention ! À quelques mètre de vous, juste en face, une chaîne relie verticalement le balcon qui se trouve au-dessus de vous à la partie fixe du pont qui est en bas, sur l'autre rive. Vous voyez là un excellent moyen de fuir cette étrange bâtisse afin d'aller vous réfugier dans votre voiture et pour y parvenir vous devrez sauter au-dessus du vide et attraper au vol la chaîne. La distance qui vous sépare de cette dernière est de moins de trois mètres, ce qui rend vos desseins réalisable. Si vous voulez essayer, il vous faut rejoindre le **1** mais il vous est bien sûr toujours possible de laisser derrière vous ce moyen de fuite hasardeux et de poursuivre votre route en vous rendant au **24**. Enfin, après tout si vous vous dites que le meilleur choix est finalement de rebrousser chemin afin d'aller voir de plus près la tour aux nombreuses sculptures, c'est le **47** qui vous attend

15

Vous êtes tellement fatigué que vous n'êtes plus en état de réfléchir et vous acceptez l'offre de Nini en faisant fi de vos craintes. Vous vous allongez et tombez rapidement dans un sommeil léger et sans rêve. Vous dormez pendant quelques dizaines de minutes puis tout en douceur Nini vous réveille et vous offre un petit en-cas que vous dégustez avec un immense plaisir. Ensuite, elle vous dit que vous êtes introduit chez elle par effraction et pour qu'elle ne porte pas plainte contre vous pour cette violation de domicile, elle vous demande de faire des folies de votre corps avec elle. Malgré sa tenue particulièrement affriolante, cette femme ne vous fait aucun effet et vous n'avez aucun désir pour elle. Allez-vous malgré tout vous exécutez afin de ne pas avoir d'ennui en vous rendant au **35** ou bien considérer que vous préférez affronter les tribunaux pour être entré sans y avoir été autorisé, ni inviter dans cette résidence en pensant que les événements qui vous ont conduit à cela constituent de telles circonstances atténuantes que vous ne risquez pas grand-chose et refusez. Pour cela, il vous faut vous rendre au **30**

16

Vous hésitez un bon moment et vous finissez totalement au hasard par choisir d'ouvrir la porte de droite. Vous posez la main sur la clenche et comme les fois précédentes, vous ne rencontrez aucune difficultés. La pièce qu'elle vous dévoile est dans l'obscurité la plus totale et la faible luminosité qui règne dans le petit vestibule est insuffisante pour vous permettre même de distinguer quelque chose à l'intérieur. D'un geste commandé uniquement par l'habitude, vous tendez la main à la recherche d'un éventuel interrupteur qui vous tombe presque naturellement sous les doigts. Vous appuyez dessus et aussitôt une lumière tamisée rougeâtre s'allume et vous révèle une pièce de taille imposante. Il s'agit d'une salle à manger où une immense table occupe le centre entourée de huit chaises. Un immense buffet se trouve à votre droite et une autre porte perce la cloison opposée. Vous examinez les meubles qui sont finement décorés et doivent être l'œuvre d'un très bon ébéniste. Vous êtes pris d'une envie de vomir quand vous réalisez ce que représentent les sculptures car il s'agit de diablesse, de sorcière, de démons et d'humain torturé. Vous n'avez soudainement qu'une envie : fuir cette pièce où vous avez l'impression de ressentir des vibrations profondément maléfiques. Vous pouvez franchir immédiatement la porte qui vous a permis d'entrer dans cette salle à manger et ouvrir la seconde en vous rendant au **40**. Vous pouvez aussi vous rendre au **26** pour franchir la porte qui se trouve à l'opposée dans cette pièce !

Vous jetez de nouveau un long regard en direction de la lune, comme si l'astre de la nuit avait le pouvoir de conjurer la malédiction que vous vous imaginez s'acharner sur vous. Bien sûr, ça n'a aucun effet sur la réalité mais cela vous rend une partie du courage que vous aviez perdu au moment où votre moteur a refusé de redémarrer. Le froid se fait de plus en plus piquant et vous vous rendez compte qu'il est grand temps de bouger. Vous vous dirigez vers l'escalier qui est appuyé sur le mur qui se trouve sur la gauche de la cour quand on y entre en venant de la rue et vous l'examinez rapidement avant de le gravir. Comme la paroi, il est fait de gros blocs de pierres grises à la taille grossière. Vous commencez à monter et dès les premières marches, vous remarquez qu'il est particulièrement abrupt. Encore heureux qu'il ne descende pas car vous seriez sûr d'avoir trouvé l'entrée des enfers !!! Cette pensée fait encore grandir la peur qui est tapie au fond de votre être et vous tiraille. Vous avez la folle pulsion de faire demi-tour, afin de retourner dans la cour mais faire cela sur un escalier aussi étroit et qui de plus est dépourvu de parapet pourrait vous faire perdre l'équilibre et vous rompre le cou. N'écoutez ni votre instinct ni votre peur, vous continuez votre ascension. Les marches sont hautes et irrégulières et c'est malgré la fraîcheur qui règne cette nuit, en sueur que vous rejoignez le sommet. Vous vous trouvez maintenant sur un espèce de chemin de ronde qui va de droite à gauche. Éclairé par la faible lumière de la lune, vous apercevez à votre gauche au bout du chemin une petite tour carrée et à votre droite à l'autre extrémité une tour à la forme tourmentée décorée de nombreuses statues et sculptures. Vous vous interrogez sur la conduite à tenir à présent car vous pouvez vous diriger vers votre gauche en vous rendant au **8**. Vous avez également la possibilité de choisir d'aller voir en détail la tour qui se trouve sur votre droite en allant au **47**. Enfin, si aucun de ces choix ne vous sied, il vous est toujours possible de redescendre l'escalier pour explorer plus en détail le rez-de-chaussée, au **31**

Vous cherchiez un abri afin de passer la nuit en sécurité et ce salon est un havre de paix. Vous ne voyez pas de raison de vous enfoncer plus profondément dans cette résidence et vous vous déchaussez puis vous vous allongez sur le canapé qui est particulièrement moelleux et confortable. Vu l'état de fatigue dans lequel vous a mis le manque de sommeil ainsi que les dernières émotions, vous tombez en moins de cinq minutes dans un profond sommeil. Celui-là, au lieu d'être reposant est rempli de terribles cauchemars et vous vous réveillez en sursaut, en sueur et le cœur battant à plus de cent. Vous êtes totalement terrifié et vous vous rendez bien compte que vous n'arriverez plus à dormir cette nuit. Vous remettez vos chaussures et vous réfléchissez à ce que vous allez faire pour attendre la levée du jour. Vous regardez votre montre et vous constatez que votre sommeil n'a duré qu'à peine une petite demi-heure. Vous avez le choix entre vous asseoir dans un des fauteuils et regarder la télé en vous rendant au **45** ou finalement vous levez et franchissez la deuxième porte afin de continuer votre exploration de la curieuse demeure en allant au **7**

19

Vous continuez à avancer dans le couloir pendant une vingtaine de mètres avant de finalement arriver à un cul-de-sac. Le mur qui ferme le couloir est percé par une porte fabriquée dans un matériau noirâtre. Vous essayez de l'ouvrir de multiples façons mais vous n'obtenez aucun résultat. Au bout d'une dizaine d'essais infructueux, vous devez vous rendre à l'évidence : jamais vous ne parviendrez à l'ouvrir et vous vous voyez contraint de rebrousser chemin pour retourner au niveau de l'intersection. Vous pouvez maintenant poursuivre en ligne droite votre progression en vous rendant au **10**. Il vous est également possible d'aller explorer le couloir qui se trouve à votre droite en allant au **25**. Sinon, vous pouvez également opter pour le couloir qui est sur votre gauche. Si c'est votre choix, le **37** qui vous conviendra

20

Vous n'allez pas après tout ce que vous venez de voir et de vivre, vous allongez dans le lit d'une inconnue qui réside dans ce musée de horreurs. Gentiment mais fermement vous refusez l'offre de la femme en lui disant que malgré les apparences, vous êtes frais et dispos puis vous lui demandez si vous pouvez passer un coup de téléphone. Elle vous répond que le téléphone est en dérangement et que son portable n'a pas de réseau. Comme c'est également le cas pour le vôtre, il n'y a rien d'étrange mais curieusement vous êtes persuadé que cette femme vous ment et n'est pas du tout ce qu'elle veut paraître. Néanmoins, vous entrez dans son jeu et lui dites que vous ne voulez pas la déranger et puisqu'il vous est impossible de joindre une société de dépannage, vous allez retourner dans votre automobile afin de passer la fin de la nuit à l'intérieur. Elle se met à rire et vous dit que vous êtes bête de vouloir passer la nuit dehors dans le froid alors que vous serez bien plus confortablement et chaudement installé dans son lit. Son insistance à faire entrer un étranger dans son lit ne vous plaît pas du tout et même vous fait peur. Vous ne savez pas pourquoi mais vous êtes persuadé que cette femme est profondément maléfique et va bientôt vous attaquer. Vous vous tenez prêt à vous défendre au cas où vous ayez raison et moins d'une minute plus tard elle se jette sur vous. Comme vous vous étiez préparé et que vous vous teniez sur vos gardes, vous n'avez aucun mal à bloquer son attaque et de vos deux mains à agripper son cou. Vous vous mettez à serrer aussi fort que vous en êtes capable pendant que la femme ce débat et en même temps elle se transforme : Elle maigrit et grandit pendant que des cornes, des ailes de chauve-souris et une grande queue se mettent à lui pousser. Sa peau devient rouge vif et vous réalisez que c'est une *démone* que vous êtes en train d'étrangler. En voyant ça, vous serrez encore plus fort, découvrant chez vous une force que vous ne connaissiez ni ne soupçonniez. Un quart d'heure plus tard, le corps inerte de la créature gît sur le sol ! Vous ne demandez pas votre reste et vous traversez en courant la chambre pour franchir la porte qui s'ouvre de l'autre côté et qui ne vous oppose elle non plus aucune résistance. Vous gravissez un escalier très raide pour émerger dehors dans la brume. Rendez-vous au **50**

Vous descendez rapidement l'escalier pour au bout de quelques minutes arriver dans une pièce avec un plafond constitué d'une voûte en pierre. Les murs sont également en pierre et la pièce mesure environ quatre mètres de large et est tellement longue que la lampe de votre smartphone ne peut pas éclairer l'autre extrémité. Vu que vous n'avez pas d'autre choix, vous décidez d'avancer dans les ténèbres. La pièce où vous vous trouvez est encore plus immense que vous ne le pensiez et il vous faut plusieurs longues minutes pour rejoindre l'autre côté. Tous les incidents qui sont survenus cette nuit vous ont tellement déstabilisé que vous avez l'impression d'avoir marché plusieurs dizaines d'heures. La paroi que vous venez d'atteindre est identique aux autres, à la seule différence qu'elle est percée par une porte qui n'est pas en bois mais en métal noirâtre. Vous posez la main sur la poignée qui s'enfonce sans difficulté et le pêne se rétracte. Vous tirez sur la porte qui pivote silencieusement sur ces gonds et vous franchissez le seuil pour arriver dans un couloir au mur de pierre rouge qui mesure un mètre vingt de large. Vous vous rendez compte que les sous-sols de cette résidence sont bien plus étendus que ses superstructures et vous continuez à progresser pendant quelques minutes avant d'arriver à un carrefour. Il y a trois autres couloirs qui partent du point où vous vous trouvez. Vous avez la possibilité, en vous rendant au **10** de continuer tout droit. Vous pouvez également prendre le couloir de droite en allant au **25** ou celui de gauche, au **37**

Vous voyez le visage de Nini blêmir et devenir bleu et vous commencez à avoir pitié d'elle mais au moment où vous envisagez de relâcher votre prise, vous vous rappelez de son comportement avant l'attaque. Elle vous expliquait avec ravissement que son maître allait vous emmener en enfer afin de vous infliger des tourments éternels. En repensant à cela, au lieu de relâcher son cou, au contraire vous serrez encore plus fort et à cet instant vous voyez la femme se transformer et révéler ainsi sa vraie nature. À la place du corps fluide de la petite Nini, vous en voyez maintenant un plus potelé, grand, à la peau rouge, aux ailes de chauve-souris, avec une queue et des cornes sur la tête. Vous êtes en train d'étrangler non pas une humaine mais une *démone* ! Le fait de vous rendre compte de qui est réellement Nini Drieu vous procure encore davantage d'énergie et vos mains deviennent de vrais étaux. Pendant plusieurs dizaines de minutes, vous serrez jusqu'à ce que vous soyez sûr que toute vie l'a abandonnée. Vous la lâchez enfin et son corps inerte tombe au sol. Vous fouillez avec attention la pièce et finalement, dans un recoin sombre vous découvrez une échelle murale qui vous permet d'accéder à une trappe. Vous passez par cette dernière et vous vous retrouvez dehors, dans la nuit et la brume. Rendez-vous au **50**

Vous saisissez la première épée sur le mur et vous serrez très fort son pommeau dans votre main. Curieusement, le contact du métal vous rassure et vous remonte un peu le moral. La peur qui de l'Intérieur vous rongait disparaît mais vous vous doutez bien que néanmoins à la première occasion, elle réapparaîtra. Une des armures descend de son socle et brandit une hallebarde au-dessus de sa tête, en la pointant dans votre direction. Il ne fait aucun doute qu'elle a l'intention de vous la passer à travers le corps et le pire est qu'elle se trouve entre vous et la seule issue possible. La fuite vous étant maintenant, impossible tous comme le chemin de la retraite, vous brandissez votre arme afin de combattre la créature. Vous n'avez jamais jusqu'ici pratiqué l'escrime mais puisque votre vie est en jeu, vous vous sentez l'âme d'un des trois mousquetaires d'Alexandre Dumas. Vous frappez votre agresseur au niveau du torse et vous voyez l'armure tomber en pièces à vos pieds. Malheureusement, vous n'êtes pas encore tiré d'affaire pour autant car vous voyez maintenant trois nouvelles armures quitter à leur tour leurs socles. Allez-vous les combattre aussi à l'aide de votre épée, en allant au **5** ou tenter de fuir avant qu'il ne soit trop tard ? pour cela, il vous faut vous rendre au **42**

Sauter dans le vide en espérant vous rattraper à une chaîne dans les ténèbres vous paraît bien plus que téméraire et vous n'êtes pas suicidaire. Vous décidez donc de laisser derrière vous ce moyen d'évasion qui est bien trop aléatoire ! Vous rejoignez la tour qui marque l'angle du bâtiment et, après l'avoir soigneusement examinée, vous la traversez. il s'agit de la sœur jumelle de la précédente et il n'y a rien de particulier à y voir. Vous vous retrouvez de nouveau, sur un chemin bâti au sommet du mur et vous avez de plus en plus l'impression de vous trouver dans un château médiéval. Au loin, à l'autre extrémité vous apercevez une nouvelle tour qui vous semble en tous points identique aux deux précédents. Vous marchez rapidement vers elle mais aux deux tiers du chemin vous constatez que le mur et le chemin de ronde se sont en partie écroulés ! Vous avez de plus en plus froid et vous ne pouvez pas rester des heures à réfléchir à ce que vous allez faire maintenant. Le trou étant est bien trop grand pour que vous puissiez sauter par-dessus, il ne vous reste plus que deux choix possibles. Soit en vous rendant au **31**, vous pouvez faire demi-tour et rejoindre l'escalier pour redescendre dans la cour. Soit vous pouvez passer devant lui et poursuivre votre route en direction de la tour richement décorée. Si vous faites ce choix, c'est au **47** qu'il vous faudra aller.

25

Après plusieurs minutes de marche, vous arrivez finalement au bout du couloir et devant vous un mur exactement identique aux autres ferme le passage. Au sol, il y a un gros tas de paille et pendant plusieurs minutes vous le fouillez soigneusement afin de découvrir ce qui éventuellement peut y est caché. Malheureusement ce n'est que du temps perdu car vous n'y trouvez rien. Une fois cette inutile recherche effectuée, vous vous préparez à rebrousser chemin quant vous remarquez au-dessus de votre tête une trappe fermée. Vous sautez afin d'attraper l'anneau qui y est fixé et vous vous y suspendez. Cela non plus ne donne rien et à bout de force vous lâchez prise et retombez sur la paille. Vous y restez un bon moment à vous y reposer puis vous retournez vers le carrefour. Une fois que vous êtes y êtes, vous pouvez poursuivre tout droit en vous rendant au **37**. Vous pouvez préférer la gauche et le **19** ou la droite. Dans ce cas, le **10** est la bonne destination.

26

Vous traversez la salle à manger et vous ouvrez la deuxième porte qui ne vous oppose pas la moindre résistance. Vous pénétrer dans une cuisine très sale dotée d'un grand fourneau alimenté par un feu de bois sur lequel mijote un énorme fait-tout. Avec tout ce que vous avez vu depuis que votre voiture est tombée en panne, vous vous attendez à y trouver un ragoût à base de restes humains et vous avez déjà bien assez peur et mal au ventre pour ne pas avoir envie de supporter cette éventuel spectacle. De ce fait, vous faites particulièrement attention à ne pas voir le contenu de cette ustensile de cuisine. De même, vous n'ouvrez pas le frigidaire ou le garde-manger de peur de ce qui peut s'y trouver. Puisque vous ne voulez pas voir ce qui se trouve dans cette pièce, vous la traversez rapidement pour franchir la porte suivante qui s'ouvre aussi facilement que la précédente et vous en franchissez sans regret le seuil. Vous venez d'entrer dans une immense pièce dont la nature au premiers abord vous échappent. Il s'agit d'un lieu mesurant environ vingt mètres par trente qui est complètement vide de tous meubles ou décoration avec un pentacle dessiné à la craie sur le sol. De toute évidence, vous vous trouvez dans un lieu où, soit on pratique la magie noire, soit on adore le diable. Le pire est que vous ne voyez pas d'autre portes pour quitter cet endroit. Vous décidez donc de faire demi-tour afin de retraverser la cuisine et la salle à manger pour aller explorer l'autre route quand vous constatez que la porte se referme toute seule en vous coupant ainsi toute retraite. Une voix féminine se met à rire derrière vous et de nouveau vous vous retournez pour faire maintenant face à une femme de petite taille aux vêtements défraîchis, aux cheveux en bataille et aux grosses lunettes qui vous regardent avec un sourire mauvais. Elle se présente comme étant Nini Drieu et dit être la propriétaire de cette résidence avant de vous annoncer que vous êtes arrivé au bout de votre voyage car bientôt vous serez en présence de son maître, le diable ! Vous comprenez que dans les minutes qui vont suivre, vous allez devoir vous battre pour sauver votre vie. Allez-vous en vous rendant au **41** attendre la suite de ce que va dire cette femme qui de toute évidence est profondément maléfique ou tenter le tout pour le tout et en allant au **12** pour l'attaquer ?

Après tous les événements étranges et bizarres que vous avez vécu cette nuit, vous n'êtes pas du tout pressé de découvrir à quel type d'oiseau vous avez affaire. Vous prenez vos jambes à votre cou et vous vous ruez vers l'escalier qui vous a permis de venir sur cette plateforme. Malgré le danger de ses marches glissantes et irrégulières, vous vous jetez littéralement dessus. Au moment où vous descendez quatre à quatre les premières marches, vous ressentez une vive douleur au niveau de votre mollet gauche et vous tombez assis ! Vous l'examinez pour constater que vous avez reçu une blessure légère. Vous vous tournez pour voir ce qui se passe au sommet et vous êtes pris de terreur ! Le faucon qui vous attaque mesure plus de quatre mètres d'envergure et a un bec plus acéré qu'une lame de rasoir. Puisque le toit de la tour est trop dangereux pour que vous y retourniez, vous décidez d'aller explorer le bas du bâtiment. Vous descendez l'escalier en passant rapidement devant l'étage par lequel vous êtes arrivé. Rendez-vous au **21**

De vos deux mains vous attrapez la grille et de toutes vos forces vous tentez de la soulever. La peur qui s'est emparée de vos entrailles décuple vos forces et au bout de quelques longues secondes qui vous ont paru des heures, vous sentez la herse se soulever. Elle bouge seulement de quelques centimètres mais cela vous redonne espoir et maintenant vous oubliez toute idée de vous arrêter et de retourner dans la cour. Cependant, alors que vous arrivez à faire monter la herse, vos forces peu à peu vous abandonnent et votre sang se gèle dans vos veines. Moins d'une minute plus tard, votre cœur s'arrête de battre. Demain, quand le soleil brillera haut dans le ciel, les gendarmes seront appelés suite à la découverte de votre corps. Ces derniers se trouveront en face d'une énigme qu'ils ne parviendront probablement jamais à élucider car l'état de votre dépouille semblera indiquer que votre décès remonte à plusieurs siècles.

Vous posez votre main sur la poignée de la porte et vous appuyez dessus. Dans un premier temps elle vous oppose une vive résistance avant de finalement et sans aucune raison apparente céder. Vous ouvrez doucement la porte en la faisant pivoter sur ces charnière. Avant de l'avoir complètement ouverte, vous jetez un coup d'œil par son embrasure pour constater que vous êtes au seuil d'une pièce de taille moyenne richement décoré où il vous semble qu'il n'y est personne. Vous entrez et immédiatement vous réalisez que vous venez de vous introduire dans une autre section de cette propriété. En effet jusqu'ici vous aviez visité des pièces et des couloirs qui vous faisaient plus penser à un décor de train fantôme qu'à une maison habitée mais là vous vous trouvez dans un confortable salon meublé avec goût ! Un canapé et deux fauteuils de cuir entourent une table basse en chêne claire sur laquelle traîne un livre. Sur un meuble du même bois, contre le mur à votre droite, un gigantesque écran de télé incurvé est installé. Vous avancez et vous jetez un coup d'œil au titre du livre : *Dracula*. Puisqu'il n'y a rien à faire ici, vous envisagez de poursuivre votre visite par la porte d'en face mais d'un autre côté vous avez trouvé un abri confortable pour passer la fin de la nuit même s'il est curieux que cette magnifique pièce se trouve au sous-sol et que les pièces en surface soient à l'abandon. Vous pouvez en vous rendant au **7** franchir la deuxième porte de cette pièce et poursuivre votre exploration. Vous pouvez bien sûr vous allonger sur le canapé afin de vous reposer et de récupérer de vos fatigues et de vos émotions en vous rendant au **18**. Enfin, vous pouvez vous asseoir dans l'un des fauteuils afin de passer la fin de la nuit à regarder la télévision. Si vous faites ce choix, le **45** est fait pour vous

Dormir à côté de cette femme ok mais forniquer avec elle, ça c'est hors de question ! ! ! Vous ne voulez cependant pas vexer votre hôtesse et vous lui dites que vous ne pouvez pas car vous êtes fidèle à votre copine. Elle se met à rire et vous fixe à l'aide de ses grosses lunettes droit dans les yeux et vous répond que c'est une belle excuse surtout de la part d'un célibataire. Vous rougissez légèrement et vous réalisez que cette femme en sait beaucoup plus sur vous qu'elle ne le devrait. Vous commencez à avoir vraiment peur mais vous essayez de ne pas le montrer tout en ne cédant pas aux avances qui vous sont faites. Vous vous relevez tout en parlant avec la dame qui semble vraiment très déçue de votre refus. Plus que déçu même, c'est de la colère que vous ressentez chez elle ! Vous ne savez pas pourquoi mais vous êtes persuadé qu'elle va se jeter sur vous et c'est ce qui arrive moins de cinq minutes plus tard ! Puisque vous l'aviez anticipé, vous parvenez à parer facilement cette attaque et en même temps vous attrapez son cou avec vos deux mains. Vous lui dites de se calmer car sinon vous serrerez davantage encore, mais vos paroles au lieu de l'arrêter, la rendre encore plus violente. Sous vos yeux, vous voyez la femme se transformer en *démone*. Sa peau devient rouge alors que des ailes qui ressemblent à celles des chauves-souris lui poussent dans le dos tout comme deux petites cornes sur sa tête. Vous voyez également une longue queue fourchue apparaître. Ce spectacle horrifique augmente encore si c'était possible votre peur et vous serrez de plus en plus avec l'énergie du désespoir. Une fois que là diablesse qui se faisait appeler Nini Drieu ne bouge et ne respire plus, vous laissez retomber son corps sur le sol. Vous êtes tellement terrifié que vous traversez la pièce en courant pour ouvrir à la volée l'autre porte. Vous gravissez quatre à quatre un escalier très raide avant de vous retrouver à l'extérieur dans la brume et les ténèbres. rendez-vous au **50**

31

Aucune des possibilités qui s'offrent à vous sur l'espèce de chemin de ronde où vous vous trouvez ne vous inspirent et le vent qui souffle augmente votre ressenti du froid. La décision qui vous paraît la plus raisonnable est donc de rebrousser chemin et de rejoindre le plancher des vaches. Vous vous engagez dans le raide escalier en espérant ne pas glisser sur une de ses marches de pierre puisqu'il n'y a aucun moyen de vous rattraper. A la vitesse d'un escargot, vous commencez votre descente et pour les dix premières marches tout se passe bien. Vous laissez échapper un petit soupir de soulagement en vous demandant ce qui a bien pu vous passer par la tête pour que vous escaladiez cette muraille. Vous n'avez pas le temps de commencer à échafauder le début d'une réponse que la marche sur laquelle vous venez de poser votre pied bascule en avant. Vous baissez les yeux pour constater qu'à la place des autres marches il n'y a plus maintenant qu'un espèce de toboggan. Vous glissez et vous vous retrouvez sur les fesses ! Vous prenez une vitesse inimaginable et vous vous dites que le retour sur terre va être violent et douloureux !!! Vous êtes de nouveau pris d'effroi en voyant au bas de ce qui fut un escalier une trappe s'ouvrir. Une fois arrivé au niveau de la cour, vous chutez dans la fosse que recouvrait une pierre mobile et vous tombez pendant plusieurs longues secondes qui vous paraissent une éternité pour finir par vous embrocher sur de vieux pieux en bois. Vous êtes tué sur le coup et vous n'entendez pas au-dessus de vous la trappe se refermer et les marches reprendre leurs positions. Peut être dans plusieurs siècles des archéologues retrouveront-ils les restes de votre corps !

32

Vous allez explorer le couloir qui part vers la droite en étant curieux de découvrir ce qui peut s'y cacher. Vous marchez encore une fois un long moment avant d'arriver à une nouvelle intersection où vous découvrez encore une fois un nouveau couloir qui part de nouveau vers votre droite. Ce couloir est exactement le même que les précédents et vous réfléchissez à l'emprunter avant de réaliser qu'il vous ramènerait vers le lieu d'où vous venez et ne ferait que vous faire perdre du temps en vous mettant en danger. Vous décidez donc de continuer tout droit en vous rendant au **43**

33

Vos mains se referme sur la chaîne que vous serrez de toutes vos forces. Le vent froid vous frappe toujours de plein fouet mais comme vous êtes en état de surexcitation, vous ne vous en rendez même plus compte. Au bout de quelques instants vous glissez le long de la chaîne en vous demandant ce que l'obscurité sous vos pieds peut cacher. Si le chiffre que vous aviez choisi était le **1** ou le **15**, il vous faut aller, sans attendre au **49**. Sinon, c'est le **11** qui vous attend

Vous traversez la salle de bain sans vous y attardez en faisant particulièrement attention à ne pas jeter le moindre coup d'œil au miroir géant. La porte s'ouvre facilement et silencieusement pour vous donner accès à une chambre à coucher. Cela ne vous plaît pas car à cette heure il y a de grandes chances que le ou la propriétaire des lieux soit dans son lit. Vous faites demi-tour afin de ressortir et vous constatez que la porte s'est refermée silencieusement derrière vous. Vous vous rendez compte avec horreur qu'elle est maintenant verrouillée et vous entendez du bruit dans votre dos. Vous voyez en vous retournant de nouveau une femme de petite taille se lever de son lit. Elle est vêtue de lingerie sexy, porte de grosses lunettes et a les cheveux en bataille. Elle vous fait un grand sourire particulièrement aguicheur même si vous avez l'impression d'y voir une immense cruauté et elle vous dit bonsoir en se présentant sans avoir pris la peine de se couvrir comme étant la propriétaire de la maison et se nommant Nini Drieu. Elle vous dit ensuite que vous avez l'air particulièrement fatigué et vous demande ce qui vous est arrivé pour que vous atterrissez dans sa chambre. Vous lui raconter tout ce que vous avez vécu depuis le moment où votre voiture est tombée en panne. Elle vous écoute avec un air compatissant qui vous paraît un peu forcé et après un long moment de silence elle vous invite à venir vous réchauffer et vous reposer dans son lit. Tous ce que vous vous avez subit cette nuit fait que vous êtes éreinté et que cette proposition est particulièrement tentante et vous pouvez l'accepter en allant au **15** ou, si le fait qu'une femme inconnue en sous-vêtements et porte-jarretelle vous invite dans son lit ne vous paraît pas normal, vous pouvez préférer décliner son offre. Le **20** vous attendra alors

Vous acceptez la demande de Nini et vous vous déshabillez. Après tout faire l'amour avec une femme, même si ce n'est pas votre type est toujours préférable à risquer des ennuis avec la justice. Vous vous exécutez et tout à coup alors que vous êtes en train de l'enlacer, vous sentez son corps entre vos bras se transformer. La femme devient plus potelée, plus grande et quand vous ouvrez les yeux, vous constatez, avec horreur qu'à la place d'une humaine vous êtes maintenant en train de forniquer avec une *démone*. Sa peau est rouge et des ailes, une queue ainsi que des cornes sur sa tête ont apparus. Quand elle vous sourit, vous constatez que ses canines sont particulièrement aiguës et vous font penser à des crocs de chiens ou à des dents de Vampire, Au point où vous en êtes, vous n'avez pas d'autre choix que de terminer ce que vous avez commencé et une fois que vous avez parfaitement satisfait la diablesse, vous voyez un être mi-homme mi démon venir s'asseoir sur le bord du lit en souriant. Vous ne voyez que de la cruauté dans son sourire et dans son regard. Il se présente comme étant Thierry Bannoire, également appelé Lucifer ou Satan et il vous dit qu'après ce que vous venez de faire il va vous conduire dans son royaume souterrain qui se nomme chez les mortels les enfers où il va vous torturer jusqu'à la fin des temps. Je viendrai te faire un petit câlin de temps en temps vous dit Nini et c'est les derniers mots que vous entendrez de votre vivant.

Plus le temps passe et plus la température qui règne en ce lieu diminue. Il est vrai que si rester trop longtemps à l'extérieur, vous risquerez réellement de mourir de froid. Vous vous dirigez donc vers la grande porte de bois qui vous fait face et si de loin elle vous paraissait en chêne, vous constatez qu'elle est construite d'un bois vraiment bien plus noir : peut-être de l'ébène ? Les ferrures sont énormes et en fer forgé. A la voir de près, vous réalisez qu'elle a été fabriquée il y a plusieurs siècles ! Vous n'avez pas le temps de vous appesantir sur ce que cela signifie et vous saisissez à deux mains l'un des anneaux qui vous permet d'exercer une traction pour en ouvrir un battant. Vous vous attendiez en l'attrapant à ressentir une brusque et vive douleur, une vive chaleur, un grand froid ou éventuellement une décharge électrique mais il n'en est rien et dans un horrible grincement le battant pivote. Derrière elle, vous voyez une pièce immense qui est plus grande à votre avis que votre appartement. Elle est presque vide à l'exception d'un tapis en peau animal qui couvre le sol devant un feu de cheminée et d'une table en bois noir entouré de deux grands bancs fabriqués dans le même matériau. Vous vous dites que vous êtes sauvés et que ce feu va vous permettre de vous réchauffer afin de survivre face au froid quasi sibérien qui règne à l'extérieur cette nuit. Au moment où vous vous approchez de l'âtre, vous entendez résonner, venant de partout et de nulle part, un rire sarcastique et cruel. La porte se referme toute seule en claquant et vous êtes pris de panique. Vous vous ruez vers elle pour d'un coup d'épaule la rouvrir mais vous rebondissez dessus et vous vous retrouvez assis par terre. Heureusement, vous reprenez votre sang-froid et vous vous mettez à réfléchir aux possibilités qui s'offrent à vous : Vous pouvez vous installer confortablement devant le feu et attendre le lever du soleil en espérant qu'il arrange les choses ou vous avez comme deuxième solution de franchir la porte qui est entrouverte sur le mur opposé à celui qui vous a permis d'accéder en ce lieu et de vous enfoncer encore plus profondément dans cette étrange demeure. Si vous faites ce choix, il vous faut aller au **2**. Si par contre vous optez pour l'attentisme, c'est le **48** qui vous conviendra

Vous marchez dans le couloir pendant un long moment et vous profitez de ces instants de quiétude pour laisser votre esprit vagabonder. Vous voyez vos pensées revenir irrémédiablement sur des interrogations au sujet de la maison où vous vous trouvez : Qui a pu construire cet édifice, quand et pourquoi ? Vous n'en avez aucune idée ni même l'ombre d'une hypothèse. Tout ce que vous ressentez au plus profond de votre être est que vous vous trouvez dans un lieu profondément maléfique et que vous n'avez aucune envie de faire la connaissance de son propriétaire. Vous arrivez à un endroit où le couloir forme un coude en direction de la droite. Avant de tourner, vous jetez un prudent coup d'œil pour voir ce qui se cache derrière en passant juste votre tête et vous découvrez un autre couloir qui continue à perte de vue. Vous avez l'impression d'être depuis plusieurs jours dans cet étrange demeure mais votre montre vous apprend qu'en fait cela ne fait que quelques heures. Vous arrivez enfin à un nouveau carrefour où vous pouvez poursuivre votre route tout droit en allant au **13**. vous pouvez autrement prendre le couloir de droite en vous rendant au **32**

En voyant Nini dans cet état, vous n'êtes plus capable de continuer à lui serrer le cou et vous relâchez votre prise légèrement car Il vous paraît totalement improbable, pour ne pas dire impossible que cette faible femme soit en mesure de vous faire du mal. Elle retrouve juste assez de force pour prononcer les mots « au secours » tout doucement. En entendant cela, vous serrez de nouveau son cou et finissez de l'étrangler. Au même instant un grondement de tonnerre se fait entendre et un être à l'aspect presque humain se matérialise devant vous. Il porte sur sa tête de petite corne rouge, dans son dos des ailes de chauve-souris et une longue queue. Alors que le corps inanimé de la femme que vous venez de tuer tombe au sol, l'être pousse un rire cruel en s'approchant de vous et se présente en tant que Thierry bannière. Il vous dit que vous avez eu tort de tuer sa servante car maintenant il va devoir la venger en vous faisant endurer jusqu'à la fin de l'éternité des tourments pire que tout ce que vous auriez pu imaginer. Il ajoute que si son nom ne vous dit rien, vous le connaissez peut-être mieux sous ceux de Satan ou de Lucifer. Vous réalisez enfin que vous êtes en face du diable en personne. Ce dernier claque des doigts et vous vous retrouvez instantanément en enfer où vous allez subir sa terrible vengeance...

Même si dans un premier temps les oiseaux vous avaient paru être des faucons tout à fait normaux, vous constatez qu'ils sont beaucoup plus gros que la normale, pour ne pas dire géants. Ils mesurent, chacun, plus de trois mètres d'envergure et ont des becs plus coupants que des scalpels. Vous essayez de vous défendre à main nue contre ces monstres mais vous n'êtes vraiment pas de force. Dans cette lutte, vous recevez de nombreux coups qui vous infligent de graves blessures et coupures. Vous finissez par trébucher et tomber à genoux pour vous retrouvez ainsi en position vulnérable. Les créatures deviennent alors encore plus violentes et finissent par vous ôter la vie.

vous n'avez aucun moyen de savoir laquelle de ces deux portes il est préférable d'ouvrir et même s'il y en a une meilleure que l'autre. Vous en êtes réduit à tirer à pile ou face et vous choisissez celle de gauche. Vous l'ouvrez et comme les précédentes, elle ne vous oppose aucune résistance. Vous vous retrouvez dans une immense salle de bain avec une énorme baignoire, un gigantesque lavabo et un immense miroir. Le marbre de la baignoire et du lavabo est d'un noir absolu et le carrelage qui recouvre les quatre murs et le sol est d'un bleu sombre veiné de rouge. A la voir dans ses horribles couleurs cette salle de bain vous semble tout droit sortie d'un film d'horreur. Ce décor vous donne comme on dit la chair de poule et vous ne voulez pas y rester plus que nécessaire. Le grand miroir vous fait penser au miroir magique de la vilaine marraine de Blanche-Neige et vous vous dites que si vous allez y voir votre reflet, il pourrait vous permettre de comprendre dans quel guêpier vous vous êtes fourré. En face de vous, sur le mur opposé de la pièce il y a une autre porte parfaitement identique à celle que vous venez de franchir. Si vous décidez d'aller vous admirer dans le miroir, il vous faut vous rendre au **9**. Vous pouvez aussi continuer votre périple en allant ouvrir la porte qui se trouve en face de vous en allant au **34**. Enfin, vous pouvez bien entendu si vous ne l'avez pas déjà fait ressortir par la porte qui vous a amené ici et au **16**, aller voir ce que cache celle de droite.

Vous êtes terrifié par les paroles de la femme mais vous ne voulez pas céder à la panique et la frapper puisqu'elle est du sexe faible ! D'ailleurs, une femme ne peut pas être totalement maléfique ! Vous décidez donc de ne pas l'attaquer et plutôt d'attendre la suite des événements. Vous voyez derrière elle une forme d'abord floue prendre consistance : il s'agit d'un homme légèrement bedonnant, mal rasé et presque chauve. Cependant ce n'est pas ça qui vous choque le plus chez lui mais plusieurs caractéristiques qui n'ont rien d'humaine : il porte dans son dos des ailes de chauve-souris et une longue queue fourchue finie par une sorte de pointe et sur sa tête de petites cornes rouges. Le pire est que ses yeux ont une pupille également rouge vif. Il s'approche de vous et vous dit qu'il se nomme Thierry Bannière et qu'il est le maître du monde souterrain. Comme il se rend compte que ses paroles ne vous disent absolument rien, il ajoute qu'on le connaît mieux sous le nom de Satan ou sous celui de Lucifer et que son domaine se nomme les sept enfers. Vous comprenez enfin, que vous vous trouvez en face du diable en personne ! ! ! Nini s'agenouille devant lui, en état de complète adoration alors que le démon vous regarde droit dans les yeux et éclate d'un rire particulièrement cruel et maléfique avant de vous dire que pendant le reste de l'éternité il prendra particulièrement plaisir à s'occuper de torturer votre âme. Vous faites volte-face et courez vers la porte que de toutes vos forces vous essayez d'ouvrir. Le diable éclate de nouveau de rire, claque des doigts et vous vous retrouvez enchaîné à la paroi d'une grotte faite d'un sol, de murs et d'un plafond rouge où le feu et la lave en fusion règnent en maître. C'est en ce lieu que Bannière jusqu'à la fin des temps va vous faire souffrir

Même si vous voyez les armures bouger, ces dernières ne se trouvent pas encore entre vous et la sortie. De votre vie, vous n'avez jamais pratiqué l'escrime ni été un bagarreur et vous n'êtes pas prêt à affronter des créatures ou des êtres qui n'ont pas leur place à la surface de la terre. Vous choisissez de courir vers la porte tant que la fuite est encore possible. Vous vous mettez à sprinter le plus rapidement possible et plus vite que vous ne l'avait jamais fait au cours de votre existence. Vous passez entre les armures qui en profitent pour essayer de vous frapper à l'aide de leurs armes mais heureusement aucun des coups portés ne vous atteint et vous réussissez à franchir la porte sans la moindre égratignure. Vous la refermez derrière vous et la verrouillez. Maintenant que vous êtes à l'abri, vous prenez le temps d'examiner la pièce où vous vous trouvez. Il s'agit d'un long et large couloir, aux murs de pierre éclairé par des chandeliers fixés à distance régulière qui portent chacun trois bougies. Le sol est recouvert d'un parquet de bois noir et par endroit dans sa partie centrale par un tapis rouge cramoisi qui est fortement élimé. Le couloir est tellement long que vous n'arrivez pas à en voir la fin et derrière vous, vous entendez résonner des coups portés sur la porte afin de l'enfoncer. Même si cette dernière est solide, elle ne résistera pas longtemps à ce traitement et puisque rester là vous mettrait en danger, vous vous mettez à marcher dans le couloir. Le tapis étouffe complètement le bruit de vos pas et un vent glacial y souffle. Une fois de plus, vous vous demandez ce que peut bien être cette curieuse demeure et qui a pu la construire. Vous arrivez à un endroit où le passage forme un coude vers la gauche que vous tournez la tête toujours dans vos pensées. Sous vos pieds, vous entendez un dé clic métallique et la plaque sur laquelle vous vous tenez s'incline subitement. Vous glissez sur une sorte de toboggan pour atterrir sur un tas de foin au bout d'un couloir de pierre rouge. Vous vous relevez et vous constatez que si vous possédiez une arme, cette dernière s'est brisée lors de votre chute. Vous n'avez pas d'autre choix que de remonter ce nouveau couloir et bientôt vous arrivez à un carrefour. Vous pouvez poursuivre votre route tous droit en vous rendant au **37**. Vous pouvez tourner à gauche en allant au **19** ou à droite au **10**

Vous poursuivez votre progression dans ce dédale souterrain en vous demandant si un jour vous reverrez la lumière du soleil. Vous essayez de chasser ces mauvaises pensées de votre esprit tout en poursuivant votre marathon et peu après vous arrivez au bout du couloir. Il se finit en cul-de-sac et vous tâchez très longuement les trois murs dans l'espoir de découvrir un passage secret. Cependant, qu'il en existe un ou pas, vous ne trouvez rien et au bout d'un bon moment vous abandonner et faites demi-tour. Vous vous remettez à progresser et vous rejoignez la dernière intersection. Vous jetez un rapide coup d'œil au couloir qui part vers la gauche sans même envisager de l'emprunter et vous poursuivez votre progression en allant tout droit. Au bout d'un bon moment, vous arrivez à une nouvelle intersection, avec un couloir qui part vers la gauche et l'autre vers la droite. Vous vous asseyez sur le sol pour vous reposer et reprendre votre souffle. Vous en profitez pour réfléchir et jetez un coup d'œil à votre montre. Vous constatez que le levée du soleil est encore loin et que la nuit va encore être longue ! Vous vous rendez aussi compte que si vous prenez le couloir de gauche, vous reviendrez sur vos pas en allant en direction de l'endroit par où vous êtes arrivé dans ce sous-sol. Vous prenez la direction de la droite après vous êtes relevé et vous vous remettez en marche vers le **13**

Vos doigts touchent la chaîne mais vous ne parvenez pas à l'attraper et finalement vos mains ne se referment que sur du vide ! N'ayant rien à quoi vous retenir, vous chutez vers les douves qui cernent cette curieuse demeure où vous vous trouviez. Comme à la faible clarté de la lune, vous n'avez pas pu voir si ces fossés étaient ou non rempli d'eau, vous espérez jusqu'au dernier instant que ce soit le cas. Néanmoins, il n'y en a pas et vous vous fracassez sur le fond qui est plus dur que de la pierre. Même si le choc est d'une violence folle mais vous ne perdez pas connaissance et votre agonie, voir votre martyre dure jusqu'à la levée du soleil où finalement vous rendez votre dernier souffle.

Vous vous installez dans l'un des deux fauteuils qui s'avère particulièrement confortable et vous saisissez la télécommande pour appuyez sur le bouton *on*. L'écran s'allume et vous tombez au début d'un film d'horreur nommé « *Simetière* ». Vu que vous n'êtes pas d'humeur à regarder ce programme, vous appuyez sur une autre touche pour tomber sur le film « *la proie du diable* ». Vous changez plusieurs autre fois de chaîne pour ne tomber que sur des programmes de même acabit. Vous vous résignez à regarder le film tiré de l'œuvre de Stephen King et derrière vous, vous entendez la voix d'une femme vous dire que c'est un excellent film. Vous faites volte-face pour vous retrouver nez à nez avec une petite femme aux grosses lunettes qui a les cheveux en bataille et est vêtue de vêtements défraîchis. Elle vous sourit froidement et cruellement et se présente en tant que Nini Drieu qui est la propriétaire de cette résidence. Elle ajoute que vous vous êtes introduit dans sa demeure sans autorisation et que vous n'auriez pas dû car il s'agit de la résidence terrestre de son maître Thierry Bannoire qui est plus connu sous le nom de Satan. Elle claque des doigts et vous vous retrouvez téléporté dans une grotte aux parois et au sol rouge cramoisi. Un être d'aspect presque humain mais portant des ailes de chauve-souris, des cornes et une queue fourchue vient à votre rencontre et vous dit qu'il est ravi de vous accueillir en son domaine et qu'il prendra beaucoup de soin à torturer votre âme jusqu'à ce qu'il gèle en ce lieu. Il ajoute tout en riant d'un rire cynique et cruel que si vous ne l'aviez pas déjà compris, vous êtes ici en enfer...

Au cas où il y ait un ou plusieurs habitants derrière la porte, vous ne voulez pas pénétrer dans leur lieu de vie comme un sauvage. Après tout, vous vous êtes introduit sans y être invité dans cette demeure et vous vous y promenez depuis déjà plusieurs heures. Avec modération, vous frappez doucement sur la porte et vous attendez pendant un bon moment de la voir s'ouvrir ou au moins d'entendre une réponse. Pendant cette attente, vous imaginez qui peut être ou qui peuvent être le ou les résidents de cette maison. Vous imaginez d'abord une vieille aristocrate puis un noble de grande taille particulièrement élégant et enfin la fatigue et le stress vous amène à fantasmer sur une belle jeune femme blonde aux longs cheveux vêtue uniquement de lingerie fine. Vous sortez de votre rêverie et

vous vous rendez compte de la réalité : Il n'y a pas de réponse. Vous devez vous résigner à tenter d'ouvrir la porte en vous rendant **29**

47

Vous vous approchez de la tour et vous pouvez en admirer les sculptures dans tous leurs détails. Cependant admirer n'est pas le mot juste car elles sont horribles. Le sculpteur qui les a réalisés était sûrement un artiste de grand talent mais il n'a sculpté que des monstres et des démons à l'aspect terrifiant. Qui a pu décorer la tour principale de son domaine avec ses représentations sataniques ? Vous n'avez aucune envie de rencontrer le maître ou la maîtresse des lieux et soudain vous ressentez que le vent fraîchit et forci encore et vous commencez à avoir vraiment froid. Vous avez la pulsion de redescendre l'escalier afin de retourner dans la cour mais vous entendez au-dessous de vous plusieurs cris d'animaux qui vous semble être des loups. Cela vous fait encore plus peur que les statues et vous vous décidez à essayer d'ouvrir la grande porte de bois noir qui permet d'y entrer. Il n'y a ni poignés ni anneau fixé à cette dernière et la seule façon de l'ouvrir est de pousser dessus et c'est ce que vous faites. Elle ne vous oppose aucune résistance, pivote silencieusement alors que vous vous seriez attendu à de forts grincements et vous permet d'entrer. L'intérieur de la structure n'est pas éclairé et la lumière blafarde de la lune n'y pénètre pas. Vous avez l'impression que là fraîcheur de la nuit perfore votre être jusqu'aux os et vous réalisez que vous ne pourrez pas rester bien longtemps dehors sans mourir de froid. Vous saisissez votre téléphone au fond de votre poche et en allumez la torche. Sa lumière blanche, à l'extérieur dissipe aisément les ténèbres mais curieusement est bien moins efficace à l'intérieur. Vous avez trop peur des bêtes féroces qu'il vous semble entendre dans la cour pour y redescendre et vous n'avez donc pas d'autre choix que de pénétrer à l'intérieur ! Une fois que vous avez passé le seuil, vous vous retrouvez dans une antichambre mesurant quatre mètres sur trois. Le sol est en parquet de bois très noir et recouvert d'un tapis rouge cramoisi alors que les murs de pierre, elles aussi noire sont décorés par des teintures de couleur sombre au motif diabolique. Vous vous demandez quelle peut être le ou la maniaque qui possède cette demeure et ce qui pourrait advenir de vous si par malheur vous le rencontriez. Au moment où ces pensées traversent votre esprit la porte derrière vous se referme avec un claquement violent. Vous faites volte-face et de toutes vos forces vous tirez sur l'anneau qui y est fixée afin de la rouvrir mais rien n'y fait ! Vous êtes enfermé dans cette tour !!! Puisque vous ne pouvez plus retourner en arrière, il ne vous reste pas d'autres solutions que de traverser la pièce afin de franchir la voûte qui est en face de vous de l'autre côté de la pièce. Vous arrivez dans une tourelle d'escalier qui vous permet si vous le désirez de monter ou de descendre. Au-dessus de vous, vous entendez ce qui pourrait être des cris d'oiseaux de proie alors que dessous règne un silence de mort. Si vous désirez gravir l'escalier, il vous faut aller au **6** alors que si vous optez pour redescendre vers le niveau du sol, le **21** est fait pour vous

Vous avez trouvé un endroit où passer la nuit au chaud et en sécurité et c'est tout ce que vous vouliez. Vous ne voyez pas la nécessité de vous enfoncer plus profondément dans cette étrange demeure. Vous oubliez la herse qui vous a coupé la route de la liberté quand vous êtes entré dans la cour, la porte qui s'est fermée quand vous avez pénétré dans cette pièce et le rire sarcastique et Satanique qui l'a accompagné. Vous vous asseyez sur la couverture, devant le foyer de la cheminée et vous avez la surprise de constater que le feu pourtant vif ne produit quasiment aucune chaleur. Vous êtes fort intrigué par ce nouveau désagrément mais curieusement vous n'avez pas le tonus nécessaire pour vous relever et explorer le reste de cet édifice. Tout à coup, alors que la pièce est fermée vous ressentez un fort courant d'air glacial. Une nouvelle fois depuis que vous êtes sorti ce soir de votre domicile, vous sentez une boule dure se former dans votre estomac et la peur vous fait perdre tous vos moyens. Un être apparaît à la porte et s'approche de vous : il s'agit d'une femme de petite taille avec de grosses lunettes et des cheveux longs mal coiffés qui porte des vêtements défraîchis et des chaussures rouges. Elle vous fait un grand sourire afin de vous rassurer mais bien au contraire il vous inquiète. Bonjour, vous dites elle, je suis heureuse de vous recevoir dans ma demeure. Elle se présente comme étant Nini Drieu et elle ajoute que tous les mortels qui ont osés essayer de passer la nuit en ce lieu ont été envoyés dans le domaine de son maître Thierry Bannoire que l'on nomme également Lucifer ! Après ces paroles, elle claque des doigts et vous vous trouvez instantanément téléporté en enfer. Votre âme y sera torturée avec cruauté jusqu'à la fin de l'éternité

Plus vous glissez le long de la chaîne et plus votre vitesse augmente ! Curieusement, au lieu d'être glacé en cette froide de nuit, la chaîne est plutôt chaude. Elle devient même rapidement brûlante et il vous est totalement impossible de freiner votre descente. Vous vous dites que l'atterrissage va être pour le moins violent mais quand vous arrivez au niveau du tablier du pont, il n'en est rien. Bien au contraire, vous le traversez pour continuer toujours le long de la chaîne votre descente. Finalement et curieusement en douceur, vous arrivez sur un sol rouge dans une caverne aux parois de même couleur où le feu et la lave en fusion sont omniprésente. Un être d'aspect presque humain avec une queue fourchue, des ailes de chauve-souris et des cornes sur la tête vous accueille. Je suis Thierry Bannoire, vous dit-il, et je suis le maître des enfers. Je t'accueille dans mon domaine pour l'éternité ajoute-t-il avant de se mettre à émettre un rire cruel...

Vous vous tenez debout dans le froid de la nuit en plein brouillard ! A la faible luminosité de la lune, vous avancez le long d'une route de campagne déserte et vous ne savez pas du tout où vous vous trouvez. Vous suivez cette voie sans savoir où elle va vous mener afin de vous éloigner le plus possible de la maison où vous avez passé les dernières heures. Vous apercevez devant vous un objet de grande taille sur le bord et deux minutes plus tard, vous reconnaissez votre voiture. Sans même réfléchir, vous ouvrez à l'aide de la clé la porte sans essayer de vous servir de la télécommande. Une fois derrière le volant, vous vous enfermez à l'intérieur avant de tenter de la faire démarrer. Comme quelques heures plus tôt, rien ne se produit et quand vous jetez un coup d'œil à votre smartphone, vous constatez que vous n'avez toujours pas de réseau. Vous n'avez plus la force de repartir à pied ou de vous battre et vous décidez de passer le reste de la nuit enfermé à bord. Vous finissez par vous endormir et quand vous vous réveillez, un grand soleil luit déjà haut dans le ciel. Vous descendez de votre voiture pour vous étirer et vous avez la surprise de constater que vous vous trouvez en pleine campagne, en plein champ. Vous ne voyez aucune trace de la maison des horreurs où vous vous souvenez avoir passé plusieurs heures cette nuit. Vous jetez un coup d'œil à votre smartphone de nouveau et vous constatez que maintenant vous avez toutes les barres de réseau. Vous vous préparez à appeler une dépanneuse quand par pur instinct vous donnez un coup de démarreur. Le moteur part au quart de tour et vous ne voyez qu'une seule explication rationnelle : vous vous êtes endormis sur le bord de la route et vous avez fait un énorme cauchemar. Mais êtes vous vraiment sûr qu'il ne s'agisse que d'un mauvais rêve ou était-ce la réalité ???