

PREMIÈRE NUIT

de Frédéric Bouix

LES RÈGLES

Vous vous apprêtez à lire une Aventure dont Vous êtes le Héros. Ou plutôt l'héroïne, puisqu'il s'agit ici d'une jeune femme prénommée Mathilde ! Comme il est d'usage dans ce genre de livres, vous allez devoir veiller sur elle et la guider dans la plupart de ses décisions.

Tout au long de votre voyage en sa compagnie, vous aurez à tenir les comptes de sa **Vitalité**. Elle commence la partie avec 6 points, sur un maximum de 10. Si à un moment cet indicateur tombe à 0, cela ne signifie pas qu'elle est morte, simplement qu'elle est très affaiblie.

Mathilde dispose également de 5 points de **Destin**. Ce paramètre représente plus ou moins son potentiel de chance. Il est possible qu'au cours de l'aventure votre nouvelle amie perde la maîtrise de la situation dans laquelle elle se trouve ; si vous le jugez utile, et à condition que le texte vous y autorise, vous pourrez faire appel à la providence pour la tirer de ce mauvais pas — au prix d'1 point de Destin. L'usage d'1 point de Destin peut aussi vous permettre de considérer réussie une

ÉPREUVE au résultat décevant. Attention cependant, une fois cette capacité réduite à 0, vous n'aurez plus la faculté d'y faire appel.

L'histoire est découpée en trois chapitres. Un point de sauvegarde sera effectué au début de chacun d'entre eux, si bien que vous ne recommencerez jamais l'aventure depuis le départ. Pensez à noter les statistiques de Mathilde au début de chaque chapitre, ainsi que les objets qu'elle possède et les mots-codes éventuellement découverts.

Et maintenant, tournez la page !

Cela ressemble à un tunnel. Un tunnel d'un blanc chaleureux, apaisant, qui vous attire irrésistiblement. Vous flottez dans les airs, plus légère qu'une plume, baignée par la douce clarté. Vous êtes bien. Vos souffrances de ces derniers jours sont déjà oubliées ; seul persiste le douloureux souvenir de vos proches en larme – votre grand frère, vos parents, votre fiancé, vos amies – mais cela aussi s'estompe à présent.

Votre détachement spirituel augmente tandis que vous élevez en direction de la lumière – qui n'est pas blanche comme vous l'aviez cru tout d'abord, mais constituée d'un entrelacs de couleurs iridescentes. Elle vous entoure et vous pénètre, au point que vous vibrez en unisson avec elle. Jamais votre esprit n'a été aussi vif ; sous peu, vous le sentez, les mystères de l'univers vous seront dévoilés. Vos perceptions s'étendent au-delà de l'imaginable... La Grande Compréhension est là, à votre portée... Vous vous élancez vers elle, vous êtes sur le point de l'atteindre... Lorsque votre progression s'arrête brutalement, comme si quelque chose vous tirait en arrière. Vous vous retournez. Un puits de noirceur s'est ouvert en dessous de vous, qui vous aspire à son

tour ! Vous luttez de toutes vos forces contre son attraction, mais de cette effroyable béance jaillissent des lanières obscures qui vous assaillent, vous flagellent, vous entravent ! Vous essayez de vous en défaire, vous cherchez un soutien, comme si les rayons lumineux pouvaient vous retenir ; en vain. Les filaments vous enveloppent, ils vous entraînent avec eux en direction du puits. Incapable de résister, vous disparaissiez dans les ténèbres et vous perdez connaissance.

Rendez-vous au [1](#).

L'éveil

1

Avec un sursaut, vous reprenez brutalement conscience. Vous êtes de retour dans votre corps, en position allongée. Vous avez froid. Tout est noir autour de vous. À gauche comme à droite, des parois capitonnées limitent vos mouvements. Vous vous sentez affreusement opprimée.

Vous tentez de vous relever en vous appuyant sur vos coudes, mais votre front heurte alors une surface dure — probablement du bois. Contorsionnant vos mains, vous la parcourez à tâtons ; il s'agit d'une paroi laquée, posée à quelques centimètres seulement au-dessus de vous.

Subitement la mémoire vous revient : comment vous êtes tombée malade, une nuit d'été, peu de temps après avoir fêté votre vingtième anniversaire ; votre affaiblissement progressif au cours des semaines qui ont suivi ; ces derniers jours que vous avez passés dans votre lit, vous étiolant d'heure en heure comme une fleur coupée.

Mais alors... Cet endroit sombre où vous reposez...

Miséricorde ! Vous êtes dans un cercueil !

Envahie d'épouvante, vous tambourinez violemment le

couvercle, mais vos coups manquent de recul pour être efficaces. Vous vous mettez à crier, vous frappez des pieds, des genoux, des poings ; quelqu'un finira bien par vous entendre ! Le temps s'écoule en une succession de moments d'agitation intense et d'attente fiévreuse. Rien ne se passe. Peu à peu le désespoir vous envahit. Personne ne viendra vous sauver. Bientôt vous allez manquer d'oxygène, et alors...

Laissant libre cours à votre terreur et à votre rage de vivre, vous redoublez d'efforts, criant et tapant sans retenue — au risque de vous briser la voix et les os. Toute votre volonté est tendue vers un seul objectif : sortir coûte que coûte de cette prison mortelle où vous êtes enfermée. Et soudain, l'impossible se produit. Vos membres traversent le couvercle ; vous sentez sous vos doigts une substance molle et granuleuse, grasse et humide. Prise d'espoir, vous vous extrayez de votre carcan. La terre vous envahit le nez, la bouche ; indifférente à tout hormis votre désir forcené de rejoindre l'air libre, vous persévérez dans vos efforts jusqu'à entrer en contact avec une... dalle en granit ? Vous craignez un instant qu'elle ne vous arrête, mais non : elle s'efface sous votre poussée comme s'il ne s'agissait que d'un simple voile.

Vous émergez enfin à la surface. Il fait nuit ; le tonnerre gronde et le ciel déverse sur vous des trombes d'eau. Vous

constatez que vous êtes vêtue d'une robe et d'un suaire blancs, et que vos pieds sont nus. Votre situation est peu reluisante, mais vous éclatez de rire ; vous êtes en vie ! Seigneur... On vous a cru morte, vous avez été enterrée — et pourtant vous êtes en vie !

Vous faites un tour d'horizon. À cause de l'obscurité et de la pluie battante, la visibilité est à peine meilleure qu'elle ne l'était dans votre cercueil. Où que se porte votre regard s'étendent des rangées de stèles en pierre plus ou moins bien entretenues. Il fallait vous y attendre : vous êtes dans un cimetière.

Vos yeux se posent sur votre tombe. Votre famille a bien fait les choses — évidemment. Sur la croix gothique finement sculptée qui surplombe la dalle du caveau est gravée une inscription. Vous frissonnez en la parcourant :

Mathilde Lhodemare

1976 – 1996

Que Dieu la garde, plus que tout autre.

Vingt courtes années de vie avant de quitter cette terre, voilà qui aurait été bien insuffisant. Il est parfois des injustices que même une longue pratique de la foi ne vous permet pas

d'affronter.

Allez-vous observer plus en détail votre sépulture ([29](#)),
ou préférez-vous partir au plus vite de ce lieu sinistre ([46](#)) ?

ÉPREUVE ! Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 7,
rendez-vous au [38](#) ; sinon, rendez-vous au [45](#).

Espérant toujours échapper à la créature, vous vous élancez sur l'escalier conduisant à la partie récente du cimetière. Hélas, la chose vous bondit dessus ; vous chutez en avant et vous vous effondrez sur les marches. La puanteur acre de votre adversaire vous submerge tandis qu'il raffermi sur vous son étreinte. Sa gueule de squal se rapproche de votre cou pour le déchirer.

Vous tentez de vous retourner, en vain : l'emprise de la goule est trop forte. Votre nouvelle existence s'achève dans une épouvantable effusion de sang.

Rendez-vous au [1](#).

Vous regardez vos bras, vous soulevez votre robe pour voir vos jambes ; quoique pâle, votre peau est douce sous vos doigts. Vous touchez votre visage, vos joues, votre nez ; votre chair est à la fois souple et ferme, sans rien en commun avec l'osseuse abomination du miroir. De même, où que se porte votre regard, les gros vers blancs qui grouillent sur votre reflet sont invisibles. À demi rassurée, vous passez votre langue sur vos dents supérieures. En effet, vos canines vous paraissent anormalement longues et pointues ; rien d'extravagant comme dans les films, mais vous comprenez à présent la réaction de Jules lorsque vous avez ouvert la bouche pour lui adresser la parole.

L'esprit en tempête, vous pressez le bouton du rez-de-chaussée. Un instant après les portes s'écartent, et vous quittez avec soulagement l'ascenseur.

En apercevant la porte ballante de l'immeuble, vous vous rappelez avec quelle aisance vous avez forcé son mécanisme. Dans un état second, vous posez votre index sur l'une des grandes baies de l'entrée. Vous exercez une faible poussée... plus forte... Une fissure apparaît dans le verre ! Vous appuyez encore... La vitre éclate en une myriade de

fragments cristallins qui s'envolent à l'extérieur et s'éparpillent sur le trottoir !

Sans y prêter vraiment attention, vous ôtez un à un les morceaux de verre toujours accrochés à leur encadrement – avec autant de facilité que si vous arrachiez les pétales d'une pâquerette – puis vous glissez votre corps au travers du chambranle de la vitre brisée. Ne pouvant contenir plus longtemps vos larmes, vous vous enfuyez en courant.

Rendez-vous au [36](#).

Vous vous débâtez de toutes vos forces, tâchant de vous soustraire à son emprise ; vous croyez un instant réussir, mais la chose vous bondit dessus, vous faisant chuter en arrière ; vous vous effondrez sur le sol. La puanteur acre de votre adversaire vous submerge tandis qu'il raffermi sur vous son étreinte, tel un monstrueux amant ; sa gueule de squal se rapproche de votre poitrine pour la déchirer.

Interposant votre avant-bras sur son cou lépreux, vous tentez de le repousser tandis que votre autre main tâtonne autour de vous à la recherche d'une arme improvisée. Vos doigts se referment sur une branche sèche ; vous l'enfoncez comme un pieu dans le flanc de la goule. Vous sentez une résistance qui cède presque aussitôt ; le tronçon de bois pénètre profondément, arrachant un cri aigre à la créature. Profitant de l'occasion, vous remontez vos genoux et poussez violemment. Le succès de votre manœuvre est inespéré : l'être bascule dans la tombe ouverte derrière lui et disparaît à l'intérieur.

Vous vous relevez prestement. Allez-vous vous enfuir (42), ou tenter de précipiter dans la fosse la stèle qui la surplombe (61) ?

« Alex... n'aie pas peur, c'est moi, Mathilde... On se connaît depuis si longtemps ! Tu es ma meilleure amie... Tu n'as rien à craindre de moi... »

La jeune femme hoche la tête sans répondre. Vous la sentez hésitante, comme si elle souhaitait aborder un sujet sans toutefois oser le faire.

Rendez-vous au [40](#).

Vous vous mettez à l'abri sous le porche d'un immeuble, à l'affût du passage d'une voiture. L'attente est longue et pénible ; votre robe et votre suaire mouillés vous collent à la peau, et vous avez hâte de pouvoir les ôter. Enfin, un véhicule se présente à l'angle de la ruelle : il s'agit d'une petite automobile qui progresse lentement sur les pavés inondés, ses essuie-glace battant frénétiquement sous la pluie. La voiture tressaille sous les bourrasques et ses phares peinent à percer la nuit ; elle vous donne vraiment l'impression d'être malmenée par les éléments.

« C'est mieux que rien, » pensez-vous. « Avec un peu de chance, le conducteur acceptera de me mener jusque chez mes parents. »

Vous quittez votre abri, adressant de grands signes à la voiture. Celle-ci ralentit — ce qui, compte tenu de la faible allure qui était la sienne, signifie qu'elle s'arrête presque. Vous avancez en courant vers la portière, et le véhicule s'immobilise avec un gémissement métallique. La personne au volant est seule à l'intérieur ; il s'agit d'un homme de petite stature, entre deux âges, dont la chevelure filasse est légèrement dégarnie sur le dessus du crâne. Par gestes, au

travers de la vitre dégoulinante de pluie, vous tentez de lui faire comprendre l'embarras de votre situation. L'homme vous observe, hésitant. Vous devinez qu'une bataille fait rage dans son esprit. Votre regard accroche le sien ; d'expérience, vous savez avoir acquis là un avantage décisif — après tout vous êtes jeune et belle, un peu enfant gâtée aussi, et vous n'avez pas pour habitude de voir vos requêtes repoussées lorsqu'elles sont raisonnables et que vous les formulez poliment. Vous lui adressez un sourire... et les traits de son visage se figent en une expression terrifiée !

Au lieu de tendre un bras pour vous ouvrir la portière, comme vous vous y attendiez, l'homme appuie brutalement sur l'accélérateur ; la petite voiture fait une embardée et démarre aussitôt, ses pneus arrachant un crissement au pavage mouillé. Avec colère et incompréhension, vous regardez l'automobile disparaître dans l'obscurité.

"Quelle mouche l'a piqué ?" vous demandez-vous avec stupeur. Jamais encore votre charme ne vous avait trahie d'une façon aussi humiliante. Attribuant cet échec à votre sinistre accoutrement, vous renoncez à attendre un autre véhicule.

Notez le code "doute 1".

Allez-vous chercher asile chez votre meilleure amie ([59](#)),

ou chez votre fiancé ([23](#)) ?

Vous plongez votre visage entre vos mains. Pourquoi fallait-il que cela vous arrive, à vous ? Sans être réellement pieuse, vous avez toujours fait preuve de respect envers la religion — conformément à la tradition familiale. Non, certainement, vous ne méritiez pas un tel sort ! À vos côtés, Alex vous murmure des paroles réconfortantes, mais vous n'en comprenez pas le sens ; ce n'est qu'en vous prenant la main qu'elle parvient à capter votre attention :

« Détourne-toi de ce miroir, » vous souffle-t-elle.
« L'image qu'il renvoie de toi est trompeuse. Tu ne ressembles pas à ça. »

Vous regardez vos bras, vous soulevez votre robe pour voir vos jambes ; quoique pâle, votre peau est douce sous vos doigts. Vous touchez votre visage, vos joues, votre nez ; votre chair est à la fois souple et ferme, sans rien en commun avec l'osseuse abomination du miroir. De même, où que se porte votre regard, les gros vers blancs qui grouillent sur votre reflet sont invisibles.

« Mathilde, si ce qui se dit dans les livres à propos des vampires est vrai... »

« Mais le soleil, » l'interrompez-vous, « je ne le reverrai

plus jamais ? Et le sang... Je ne veux pas me nourrir de sang... »

D'un geste vif, Alex balaye votre objection : « Cela n'est rien, vois plutôt les avantages... Imagines-tu cette vie nouvelle qui s'ouvre à toi, débarrassée des contraintes pesantes que nous imposent la société des hommes ? Et la jeunesse éternelle... ça ne te parle donc pas ? »

« Mais j'aurais voulu vivre comme tout le monde, avoir des amis... des enfants... »

« Je suppose qu'être un vampire ne signifie pas forcément ne pas avoir d'amis. Moi par exemple, je suis ton amie... »

Pour la première fois, vous remarquez l'étrange lueur qui brille dans les yeux d'Alex.

« Prends mon sang ! » s'écrie-t-elle soudain en posant ses deux mains sur vos épaules, les agrippant avec force. « Prends mon sang, donne-moi le tien... Ainsi, nous partagerons ensemble l'éternité ! »

Si vous acceptez, rendez-vous au [17](#). Si vous jugez ce souhait déraisonnable, rendez-vous au [54](#).

« Eh bien soit... Si tu ne viens pas à moi, j'irai à toi ! »
crache la créature en bondissant vers vous.

Vous poussez un cri de frayeur et sautez en arrière, puis
vous faites volte-face et prenez la fuite.

Rendez-vous au [25](#).

Vous vous redressez lentement sur la chaussée humide. Vous venez d'effectuer une chute de près de cinq mètres et vous vous relevez indemne. Quelle sorte de miracle est-ce là ? Est-ce lié à votre nouvelle nature de... de mort-vivante ? Incapable d'admettre cette idée, vous vous précipitez en avant, courant sans savoir où aller ; des larmes coulent sur vos joues. Pourquoi fallait-il que cela vous arrive, à vous ? Non, certainement, vous ne méritiez pas un tel sort ! Et pourtant...

Et pourtant, en fouillant en vous, à la limite de votre inconscient, profondément enfoui sous le désespoir, vous devinez la présence d'un vague mais effrayant sentiment de satisfaction.

Rendez-vous au [36](#).

« Mathilde, tu dois... » commence Alex, avant de s'interrompre : « Non. Il faut d'abord en être sûr. »

« Arrête, tu me fais peur ! » vous exclamez-vous.

« Viens avec moi. »

Rendez-vous au [43](#).

Vous pénétrez dans le mausolée. L'endroit est sombre, assez vaste, bas de plafond. Vous courez jusqu'au fond de la salle et vous vous accroupissez dans l'obscurité, vous blottissant entre deux murs abritant les caveaux d'une ancienne famille bourgeoise. Une odeur âcre de terre et d'humidité vous emplit les narines, sans vous incommoder le moins du monde ; le contact de la pierre froide et suintante vous apporte même un certain réconfort.

Au travers du tumulte de l'orage, vous percevez à présent un bruit de pas crissant sur les graviers. Peu après, la silhouette d'un homme se découpe face à l'ouverture ; votre poursuivant vous a retrouvée !

Si vous désirez faire usage d'1 point de Destin, rendez-vous au [30](#) ; sinon, rendez-vous au [52](#).

Vous avancez encore de quelques pas. La créature vous regarde venir à sa rencontre sans esquisser le moindre mouvement, toujours recroquevillée au-dessus de la fosse vide. Ce n'est que lorsque vous vous arrêtez à nouveau qu'elle tend un bras décharné en direction d'un arbre mort situé non loin de là, vous faisant sursauter.

« Regarde cet arbre, petite sœur. Ma tombe se trouve à son pied. Tu ne la vois pas, et c'est naturel : j'ai fait de mon mieux pour la dissimuler. Les gens sont mauvais, le sais-tu ? Ils nous pourchassent sans répit, ceux de ta race et de la mienne. Pauvre Myrtha ! Je ne leur fais pourtant pas de mal ! Pourquoi ne me laissent-ils pas tranquille ? Les Chasseurs... Pouah ! Je les déteste. Un jour, ils auront ma peau ! En ce moment même je les sens qui rôdent aux portes du cimetière... Mais cette nuit, ce n'est pas pour moi qu'ils sont là. C'est pour toi. »

Notez le code "demeure".

« Moi ? » répondez-vous, « ... Mais... pourquoi ? »

L'être émet un ricanement sinistre.

« De par mes goûts, je ne suis pas pour eux une menace — tout au plus me considèrent-ils comme une nuisance. Je ne

mange pas les vivants, sauf les vers et les rats. Toi, c'est différent. Tôt ou tard tu constitueras un danger et ils le savent... Voilà pourquoi. »

« Un danger ? Je ne comprends pas. »

« Pauvre petite chose... Bien sûr que non, tu ne comprends pas. Mais ne t'en fais pas. La vieille Myrtha va mettre un terme à tes interrogations. »

Avec une incroyable célérité ses mains se tendent vers vous, et avant que vous ayez pu réagir les doigts squelettiques se referment sur votre poignet. Au même instant sa capuche bascule en arrière, dévoilant une face desséchée, aux dents proéminentes, carnassières — celles d'une goule !

« Comme je te l'ai dit, je ne m'intéresse pas aux vivants... Mais aux morts, si ! »

Rendez-vous au [37](#), ou au [5](#) si vous faites usage de 1 point de Destin.

Allez-vous interroger Alex :

* sur la manière dont de votre maladie s'est déclarée, et comment elle a évolué jusqu'à vous conduire au cimetière ?
Rendez-vous au [20](#).

* sur ce qui a pu la provoquer, selon elle ? Rendez-vous au [57](#).

Vous tendez la main vers l'objet...

Soudain vous entendez un nouveau sifflement, immédiatement suivi d'un choc qui secoue tout votre être. Vous baissez les yeux ; quelle est donc cette chose noire qui sort de votre robe, plantée dans votre cœur ? Et cette tache rouge qui grandit et se répand tout autour ? Du sang ! Votre sang !

Prise de vertige, vous vous appuyez contre le montant de la porte. Vos jambes ne vous soutiennent plus, vous glissez lentement jusqu'au sol.

Un homme émerge de l'obscurité. Son visage arbore une expression sévère, déterminée, et vous remarquez qu'il tient à la main ce qui ressemble à une arbalète. Vous tentez de vous relever, mais vous en êtes incapable ; vos forces vous ont abandonnées. L'homme s'arrête devant vous, vous contemplant de haut. Il lâche son arbalète, dégainé un long coutelas ; vous comprenez alors son intention. Vous essayez de lui parler, de le supplier, mais aucun son ne franchit la barrière de vos lèvres. L'homme vous empoigne par les cheveux, tire votre tête en arrière, pose sa lame sur votre gorge...

Est-il nécessaire d'en dire plus ? C'est de cette horrible façon que s'achève votre aventure.

Rendez-vous au [1](#).

Vous regardez autour de vous. Les parages sont déserts, et rares sont les lumières qui brillent encore aux fenêtres des immeubles voisins. Vous reconnaissez les lieux : vous êtes dans l'une des petites rues du centre-ville historique. Sauf erreur de votre part, la place du marché se trouve sur votre droite et le fleuve sur votre gauche — impression confirmée par les trois flèches de la cathédrale qui émergent au-dessus des bâtiments. Trois flèches, au lieu de deux ? La tour nord a pourtant été détruite au cours de la dernière guerre... Comment se fait-il qu'elle se trouve là, intacte, sous vos yeux ?

Encore sous le coup de l'émotion, vous réfléchissez à ce qu'il convient de faire dans une situation comme la vôtre, vous appliquant autant que possible à faire abstraction des affreux moments que vous venez de vivre. Vous envisagez deux possibilités principales : vous rendre chez Jules – votre petit copain, depuis peu votre fiancé – ou chez Alex, l'une de vos meilleures amies. Vos souvenirs sont étrangement flous, mais vous vous rappelez tout de même que le premier loue un appartement d'étudiant situé dans une rue proche, tandis que la seconde habite encore chez ses parents, un peu plus loin, à

une dizaine de minutes de marche environ. Tenter de regagner votre propre demeure familiale serait une autre possibilité, mais celle-ci se trouve à une bonne quinzaine de kilomètres de l'endroit où vous êtes actuellement. Inutile, donc, d'espérer vous y rendre à pied.

Si vous optez pour la première solution, rendez-vous au [23](#) ; si vous choisissez la deuxième, rendez-vous au [59](#). Si vous préférez attendre le passage d'une voiture et demander de l'aide à son conducteur, en espérant qu'il puisse vous ramener chez vos parents, rendez-vous au [7](#).

Vous exprimez votre assentiment d'un discret hochement de tête, mais alors que vous hésitez encore sur la conduite à tenir, Alex se rapproche de vous et pose son menton sur votre épaule ; ses bras glissent dans votre dos et vous serrent avec force.

« Vas-y, fais-le... »

À la vision de son cou dénudé, vous sentez monter en vous un désir inhumain. Votre premier réflexe est de le combattre, mais vous y renoncez rapidement, encouragée en cela par l'attitude de votre amie. Bientôt vous n'êtes plus en état de vous contrôler ; vous avez l'impression qu'un esprit extérieur vous souffle vos gestes, sans que vous ayez la possibilité ou même l'envie de vous y soustraire. Vos dents se posent sur le cou d'Alex ; vos canines pointues s'enfoncent dans sa peau. Le sang chaud jaillit dans votre gorge, enivrant, délicieux, et vous l'avalez goulûment, étourdie de plaisir. Vous sentez le corps de la jeune femme se crisper contre le vôtre. Une énergie formidable se répand dans tout votre être ; le froid entêtant recule enfin.

Vous gagnez 2 points de Vitalité.

« À moi maintenant... Je dois boire aussi... le tien... »

Ces paroles de votre amie vous tirent de l'extase dans laquelle vous étiez plongée. Vous repoussez légèrement Alex, écartez votre suaire, déboutonnez le décolleté de votre robe ; de la pointe d'un ongle vous entaillez votre peau, au niveau du cœur, assez profondément pour faire naître une petite perle rouge qui gonfle rapidement, puis se transforme en un filet qui glisse sur votre sein. D'un geste tendre, vous passez vos mains dans les cheveux bouclés d'Alex, approchant sa tête de votre poitrine ; vous sentez sa bouche embrasser votre blessure, d'abord timidement, puis de façon plus vive ; peu à peu sa langue et ses lèvres prennent de l'assurance, malaxant la plaie pour en extraire le sang, d'une manière presque douloureuse. Une nouvelle extase vous envahit, plus puissante encore que la précédente, mais accompagnée cette fois d'un accès de faiblesse ; vous sentez votre essence vitale quitter votre corps pour passer dans celui d'Alex.

Un vertige vous prend. Vous savez d'instinct que poursuivre plus longtemps le transfert vous mettrait en danger toutes les deux. Délicatement, vous détachez de votre sein les lèvres de votre amie. Alex relève les yeux vers vous, la bouche barbouillée de sang — votre sang. Son regard est vague, comme ivre ; vous la sentez sur le point de s'endormir, aussi l'allongez-vous doucement sur son lit. À la manière

d'une poupée, ses paupières se ferment aussitôt.

« Merci, » vous souffle-t-elle avec un sourire reconnaissant, juste avant de sombrer dans le sommeil.

D'un coin de drap, vous essuyez sa bouche maculée d'écarlate. Toutefois, impossible de cacher sur son cou la marque de vos dents. Vous espérez qu'elle songera à les dissimuler. Il faut du temps pour mourir avant de renaître, beaucoup de temps ; vous savez – sans comprendre comment – qu'il s'agit de l'une des périodes où celles et ceux de votre race sont les plus vulnérables.

Vous refermez votre robe, puis vous enjambez la fenêtre et sautez dans le jardin, atterrissant avec adresse au beau milieu de la pelouse dégarnie. À présent que vous avez accepté votre nature, vous ne vous étonnez plus de vos nouvelles capacités – vous en éprouvez même une certaine jouissance. Cependant, vous doutez d'avoir bien agi en partageant votre sort avec Alex.

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

Être un vampire... Qu'est-ce que cela signifie, réellement ? Faut-il vous fier à votre instinct, ou aux informations parfois contradictoires transmises par le folklore, les livres et le cinéma ? Et qu'en est-il de vous-même ? Êtes-vous toujours la même personne qu'avant, ou avez-vous changé ? Au-delà du maelstrom d'émotion dans lequel vous débâtez, vous ne vous sentez pourtant pas différente... mais votre avenir que vous pensiez tout tracé vous apparaît soudain inconnu. Est-ce donc cela, la liberté ?

Vous savez qu'il est plus que temps de chercher et trouver des réponses à ces interrogations — que c'est une question de survie.

Rendez-vous au [101](#), le premier paragraphe de la deuxième partie : **[La Poursuite](#)**.

« Jules... Tu me permets d'entrer ? J'ai eu si froid dehors... »

Le jeune homme tressaille au son de votre voix ; ses yeux agrandis par la terreur sont fixés sur vos lèvres ; pourtant, il s'écarte du seuil et tend un bras tremblant vers l'intérieur de son appartement. Son attitude vous surprend un peu, mais vous la comprenez cependant : après tout, vous avez été donnée pour morte ! À sa place, vous réagiriez probablement de la même façon.

Vous pénétrez dans le petit salon-séjour. Toutes les lumières sont éteintes, seule la télévision diffuse une versatile clarté. À l'écran se succèdent les images hâtives d'une chaîne d'information continue.

Votre ami met la télévision en veille et allume à la place une lampe dont l'abat-jour dispense une lueur jaune, tamisée ; puis il se laisse tomber sur l'un des deux canapés au cuir usagé qui se font face dans la pièce. Vous remarquez qu'à aucun moment son regard ne vous quitte, comme s'il craignait de vous voir subitement fondre sur lui.

« Hem... Je t'en prie Mathilde, assieds-toi... Tu veux un café ? » vous demande-t-il, manifestement très mal à l'aise.

Vous secouez vivement la tête. La perspective d'absorber le moindre liquide vous est insupportable, à l'unique exception de...

Bon sang, mais d'où peuvent bien vous venir telles pensées ?

Allez-vous vous asseoir sur le même canapé que Jules ([34](#)), ou sur celui d'en face ([28](#)) ?

« D'après ce qui m'a été rapporté, ça a commencé peu de temps avant tes partiels, par une grande sensation de fatigue. À ce moment-là j'étais moi aussi en révisions – pour passer en licence de lettres – mais tu me l'as confirmé toi-même un peu plus tard. Tu ne t'en souviens pas ? »

Vous faites non de la tête.

« J'ai su que c'était vraiment sérieux le dernier jour de mes examens. Bien sûr, je suis tout de suite venue te voir. Je crois que je n'oublierai jamais l'expression de ta mère lorsqu'elle m'a ouvert la porte de chez toi. Je t'ai trouvée dans ton lit, une perfusion accrochée au bras. Tu ne tenais plus debout. Tu avais à peine la force de parler, mais tu m'as dit de ne pas m'en faire, et tu m'as souri. Je suis restée peu de temps, car ta mère est entrée dans ta chambre accompagnée de deux hommes – un jeune et un plus vieux au regard glacial, qu'elle m'a présenté comme étant un médecin et son assistant. Ils m'ont demandé de partir, car tu avais besoin de repos. J'ai obéi, évidemment. C'était il y a environ un mois. Ensuite, je suis revenue plusieurs fois, mais je suis à chaque fois tombée sur l'un ou l'autre de ces deux hommes ; ils m'ont systématiquement répondu que tu n'étais pas en état de

recevoir de visites. Enfin, il y a un peu plus d'une semaine, j'ai appris l'affreuse nouvelle. Je ne t'explique pas dans quel état cela m'a mis. À ton enterrement, il y avait beaucoup de monde ; c'était très beau. Toutes nos amies pleuraient, et moi plus que toutes les autres — tu me connais. Dans ces circonstances, tu comprendras pourquoi j'ai été surprise et effrayée de te voir frapper à ma fenêtre ce soir ! »

« Mais qu'ont dit les médecins ? Qu'est-ce qu'il m'est arrivé, selon eux ? »

« Ils ont annoncé à tes parents que tu étais morte d'une maladie du sang. Présenté comme cela, tout le monde a pensé à un genre de leucémie. Je t'avoue que j'ai crû moi aussi à cette explication — avec le recul, ce n'était pourtant pas les indices qui manquaient. D'abord, à ma connaissance, tu n'es jamais allée à l'hôpital. Et puis il y avait ce bandeau, autour de ton cou — celui-là même que tu portes encore cette nuit. Associé aux symptômes que tu présentais, cela aurait dû me donner la puce à l'oreille. »

« Mais qu'est-ce qui m'est arrivé à la fin ? »

« Tu ne le sais vraiment pas ? »

Rendez-vous au [11](#).

Vous réfléchissez quelques secondes, puis vous décidez de longer la grille délimitant l'ancien cimetière. Un moment plus tard vous finissez par atteindre le mur d'enceinte de la nécropole. Escaladant une haute stèle idéalement située, vous vous hissez jusqu'à son sommet. Une vieille rue pavée serpente en contrebas, déserte en raison de l'heure, mais les réverbères y diffusent une clarté rassurante qui tranche agréablement avec l'obscurité du cimetière.

Le dénivelé approche les deux mètres, mais cela ne vous effraie pas. Vous sautez. Dans l'air, vos robe et suaire blancs vous font ressembler à un oiseau de nuit. Vous atterrissez sans mal sur le trottoir.

Rendez-vous au [16](#).

Arpentant de long en large la chambre d'Alex, vous revivez en sa compagnie tout ce qui vous est arrivé d'affreux et d'étrange au cours de ces dernières heures. Assise sur son lit défait, votre amie vous écoute sans vous interrompre, le regard vague, jusqu'à ce que vous mettiez un point final à votre récit.

« Et avant cela, de quoi te rappelles-tu ? Je veux dire, tu te souviens d'avoir été souffrante ? » vous interroge-t-elle après quelques instants de réflexion.

« Justement, non. J'ai l'impression que pour certaines choses la mémoire me fait défaut. Je veux dire, je sais que j'ai été très malade – je me revois dans mon lit, chez mes parents – mais j'ignore combien de temps cela a duré exactement, et surtout ce qui a pu me mettre dans un tel état. Tu le sais, toi ? »

La jeune femme vous regarde d'un air entendu. Vous la sentez moins nerveuse, comme si elle commençait à accepter la réalité de votre présence.

« Tes parents étaient effondrés, mais ils se retranchaient derrière la thèse officielle. En fait, on voyait bien qu'ils n'avaient pas envie d'en parler. Maintenant, je crois que j'en

comprends la raison. »

« À quoi penses-tu ? »

« Je... je n'en suis pas encore sûre. Viens t'asseoir à côté de moi. »

Allez-vous accepter ([31](#)), ou insister pour obtenir des explications ([14](#)) ?

Tandis que vous marchez d'un pas vif en direction de l'appartement de Jules, vous constatez avec soulagement que l'orage semble perdre un peu de sa force : les coups de tonnerre se font plus espacés, moins puissants ; la pluie ne tombe plus en rafales mais avec régularité. Assez rapidement, vous arrivez devant l'immeuble de votre petit ami. Il habite au deuxième étage ; les volets de sa fenêtre sont ouverts, et une légère luminosité s'en échappe, témoignant d'une présence qui vous réchauffe le cœur. Vous songez à votre relation : cela fait presque deux ans que vous vous êtes rencontrés, mais vous ne vivez pas encore ensemble — vos familles respectives ne l'accepteraient pas. Un peu plus vieux que vous, étudiant en dernière année d'économie, c'est un garçon sérieux et intelligent, sensible mais pragmatique ; autant que vous puissiez en juger, il paraît sincèrement attaché à vous, et vous avez appris à lui rendre son affection. Assurément, vous avez de la chance de l'avoir...

En tout cas, c'est ce que tout le monde vous dit.

Vous hésitez un instant sur la conduite à tenir. D'une façon étrange, comme suggérée par une sorte d'instinct, vous ressentez l'envie d'escalader la façade pour vous hisser

jusqu'à la fenêtre — chose inimaginable s'il en est. Vous vous voyez ramper contre le mur en y plaquant vos membres à la façon d'un lézard... vous qui étiez à peine capable de monter sur une échelle, avant ! Vous vous interrogez sur la signification de telles pensées. Se pourrait-il que votre maladie vous ait en quelque sorte dérangé l'esprit ? Une nouvelle fois, vous vous demandez si vous n'êtes pas en train de rêver. La sensation de froid et d'humidité qu'imposent à votre peau vos vêtements mouillés vous paraît pourtant bien réelle...

Vous sonnez au visiophone. Pas de réponse. Vous sonnez de nouveau, sans plus de résultats. Néanmoins, vous avez l'impression désagréable que quelqu'un vous observe de derrière l'objectif. Dépitée, vous donnez une bourrade à la porte, en prenant bien soin d'éviter la poignée en acier, pour laquelle vous éprouvez une inexplicable répulsion. Un craquement retentit. La porte s'ouvre ! En examinant la fermeture, vous constatez avec surprise que la targette est tordue contre le battant, comme si elle avait été soumise à une trop grande pression.

Vous pénétrez dans le petit hall, soulagée d'enfin vous soustraire à la pluie. Tout est calme à l'intérieur. Dédaignant l'ascenseur, vous ouvrez la porte de l'escalier. Curieusement, la poignée en cuivre ne provoque pas en vous le même rejet

que celle de l'entrée. Vous gravissez les marches jusqu'au palier du deuxième étage. Le détecteur de mouvement doit être en panne, car vous êtes plongée dans le noir ; néanmoins, vous connaissez suffisamment bien les lieux pour retrouver sans peine la porte de son appartement. Vous pressez la sonnette. Un aigre carillon électrique retentit à l'intérieur. Il vous semble entendre un bruit de pas, mais rien ne se passe. Vous répétez votre geste ; cette fois, la porte s'ouvre presque aussitôt. Jules apparaît dans l'encadrement. Vous avez du mal à le reconnaître : ses traits sont tirés, et son visage porte la marque d'un mélange de sentiments extrêmes, où la joie de vous revoir se combine à une profonde frayeur.

« Mathilde, c'est bien toi ? » vous questionne-t-il d'une voix blanche. « Comment est-ce possible ? J'ai assisté à ton enterrement... »

Allez-vous vous jeter dans ses bras ([62](#)), ou préférez-vous lui demander l'autorisation d'entrer ([19](#)) ?

« Non... non, ce n'est pas possible... » faites-vous en reculant vers la fenêtre.

« Mathilde, attends, écoute-moi... » s'écrie Alex en tendant la main vers vous, comme pour vous retenir.

Mais vous n'êtes plus en état d'entendre quoi que ce soit. Bouleversée au-delà de toute description, vous sautez dans le vide.

Rendez-vous au [48](#).

En quelques enjambées vous quittez le refuge des arbres. Jamais vous n'avez couru aussi vite, et les larges pans de votre linceul vous font comme des ailes. La pluie glaçante s'abat de nouveau sur vous, les ronces s'efforcent de vous agripper, mais sans parvenir à restreindre votre élan ; pourtant vous entendez la chose se rapprocher, ses ongles crissant sur le sol terreux comme les griffes d'un chien à la course.

Une pensée incongrue vous vient à l'esprit, réminiscence d'une lecture passée :

Car les morts vont vite...

Devant vous, à l'extrémité de l'allée en jachère, le portail de fer apparaît enfin. En dépit de votre rapidité, vous savez sans avoir besoin de vous retourner que la créature gagne encore du terrain. Vive comme l'éclair, vous vous glissez entre les deux battants rongés par la rouille.

Allez-vous les refermer sur votre poursuivant (56), ou continuer à courir (3) ?

La porte pivote lentement sur ses gonds. À l'extérieur, les lumières de la ville brillent à travers le rideau de la pluie. Vous franchissez la voûte de pierre...

Un sifflement, suivi du puissant bruit d'impact d'un objet contre le mur, à quelques centimètres de vous ; le cliquetis émis par ce même objet tombant sur le goudron du trottoir et roulant à vos pieds. Vous regardez le sol. Il s'agit d'une longue tige métallique — qui serait assez semblable à un grand clou si l'extrémité opposée à la pointe n'était pas empennée.

Allez-vous la ramasser pour l'examiner (15), ou retourner dans la nécropole en claquant la porte derrière vous (39) ?

Vous faites volte-face, vous enfuyant vers la nécropole. Vous avez été bien inspirée : un rapide coup d'œil en arrière vous informe que l'inconnu s'est mis à courir lui aussi, avec visiblement l'envie de vous rattraper, et vous peinez à croire qu'il puisse être animé de bonnes intentions. Les graviers de l'allée vous blessent les pieds, la pluie glaçante vous aveugle à demi, mais vous n'y prenez pas garde ; vous ne songez qu'à échapper à votre poursuivant. Vous apercevez alors une sorte de crypte en pierre à l'ouverture béante.

Si vous souhaitez vous y dissimuler, rendez-vous au [12](#) ; sinon, rendez-vous au [41](#).

Vous contournez la table basse et vous asseyez en face de votre fiancé. Le malheureux semble sur le point de défaillir.

« Tu as une couverture ? »

Le jeune homme se lève aussitôt, électrisé. Il s'absente un instant de la pièce et revient avec une couverture en laine marron qu'il vous tend en restant à bonne distance — ni trop près, ni trop loin. Vous la déployez et la glissez sur vos épaules, mais sans parvenir à vous réchauffer. Avant de se rasseoir, Jules ouvre la fenêtre du salon, comme s'il ressentait soudain un grand besoin d'air frais. À l'extérieur, la pluie a presque cessé de tomber.

« Tu devrais enlever ce... ton... » vous suggère Jules d'une petite voix, en désignant votre linceul mouillé.

Vous accueillez son conseil avec une inexplicable répugnance, et vous refusez de le mettre en application. Ce serait inutile, vous en êtes convaincue. Vous avez l'impression bizarre que la sensation de froid émane de vous-même — et pas de l'extérieur comme vous le pensiez.

« Alors ? Tu ne dis rien ? Tu n'es pas content de me voir ? » demandez-vous pour empêcher le silence de s'installer.

Jules vous dévisage d'un air désespéré. Vous le sentez paralysé par l'épouvante — un épouvante dont vous êtes visiblement responsable.

« Mais enfin, » finit-il par dire, « tu es... morte ! Tu ne peux pas être ici — c'est juste... c'est juste impossible ! »

Puis, chuchotant pour lui-même : « Oh mon Dieu, que faire ? Quel cauchemar... »

« J'ai été malade, c'est vrai, » concédez-vous, « mais je vais bien à présent. J'ai été enterrée par erreur. J'ai dû être victime d'une erreur médicale — ce n'est pas la première fois que cela arrive. J'ai eu de la chance de m'en sortir, mais c'est fini. Je vais bien à présent, » répétez-vous, comme pour vous en convaincre vous-même.

« Quand es-tu revenue à toi ? »

« Cette nuit — il y a peut-être une heure, ou un peu plus. Si tu savais ce qui m'est arrivé ensuite... Je vais te raconter... »

Jules vous interrompt : « Mathilde, tu as été enterrée il y a plus d'une semaine... J'étais présent. Tu... tu ne peux pas avoir survécu aussi longtemps dans ton cercueil. Tu aurais manqué d'oxygène. »

La logique implacable de ce raisonnement vous ébranle en profondeur. Vous tentez de protester, mais vous savez que

Jules est dans le vrai. Vous remarquez alors que depuis le début de votre conversation, son regard est posé sur vos lèvres. Pressentant à demi l'affreuse révélation à venir, vous passez votre langue sur vos dents.

C'était donc ça.

Un vertige s'empare de vous tandis que vous vous extrayez du canapé. Jules s'avance vers vous, mais au lieu de vous prendre dans ses bras pour vous réconforter – comme vous vous y attendiez – il vous pousse violemment vers la fenêtre ouverte. Surprise et horrifiée, vous traversez l'encadrement en direction du vide.

« Ce n'est pas ma faute ! C'est celle de ton amie — cette Lucille ! »

Telles sont les dernières paroles que vous entendez avant de disparaître, avalée par la nuit.

Notez le code "danseuse" et rendez-vous au [10](#).

Il y a quelque chose de surprenant dans l'aspect de votre tombeau : la dalle de granit est intacte, et la terre qui l'environne n'a été ni retournée, ni déplacée. Vous regardez vos bras, vos jambes ; vous touchez votre visage, vos cheveux : ils ne portent aucune trace de boue. Comment cela est-il possible ? Vous vous souvenez pourtant d'avoir traversé une épaisse couche de terre en sortant du cercueil...

À moins que vous n'ayez rêvé tout cela, que cette horrible aventure ne vous soit jamais arrivée ? Mais alors comment expliquer votre tenue, et votre présence en ces lieux ? Vous passez la main dans vos cheveux, perplexe. Vous vous sentez étrangement confuse, comme à la sortie d'un profond sommeil, quand les mondes du réel et de l'imaginaire se mélangent parfois.

Brusquement un éclair zèbre le ciel, vous arrachant à vos réflexions.

Notez le code "indice" et rendez-vous au [46](#).

L'individu avance vers vous, sa haute stature lui imposant de baisser la tête pour pénétrer dans la crypte. Une étincelle jaillit, puis la flamme d'un briquet illumine l'espace. L'homme est plutôt jeune, et ses lèvres sont crispées sur une cigarette ; ses traits expriment une puissante détermination où se mêle un soupçon d'inquiétude. Son regard se promène un moment dans la salle, avant de se fixer sur l'endroit le plus éloigné de l'entrée — celui-là même où vous êtes dissimulée. Il fronce des sourcils ; sa main se pose sur le manche d'un coutelas qui dépasse de son manteau.

Allez-vous tenter de vous échapper ([49](#)), ou préférez-vous attendre encore ([35](#)) ?

Vous vous asseyez sur le lit à côté de votre amie. Vous la sentez hésitante, comme si elle souhaitait aborder un sujet sans toutefois oser le faire.

« Voilà qui ne lui ressemble pas, » songez-vous.
« Aurait-elle peur... de moi ? »

Rendez-vous au [40](#).

Vous n'êtes plus en état de vous contrôler ; vous avez l'impression qu'un esprit extérieur vous souffle vos gestes, sans que vous ayez la possibilité ou même l'envie de vous y soustraire. Vos dents se posent sur le cou de Jules ; vos canines pointues s'enfoncent dans sa peau. Le sang chaud jaillit dans votre gorge, enivrant, délicieux, et vous l'avalez goulûment, étourdie de plaisir. Le jeune homme se débat, mais vos mains caressantes se changent en étaux, et vous hissez votre corps sur le sien pour mieux affirmer votre domination. Une énergie formidable se répand dans tout votre être ; le froid entêtant recule enfin.

Vous gagnez 2 points de Vitalité.

« Mathilde... s'il te plaît, arrête... Non... »

Ces paroles de votre fiancé, entendues dans un souffle sans force, vous ramènent brutalement à la réalité. Vous vous rejetez vivement en arrière, relâchant votre emprise ; vous contemplez avec horreur le corps affalé de Jules, son visage blafard aux yeux révulsés, son cou d'où le sang s'échappe par saccades des deux blessures laissées par vos dents... les marques de la morsure d'un vampire !

Bouleversée au-delà de toute description, vous vous

précipitez vers la fenêtre, vous l'ouvrez, et vous sautez dans le vide.

Rendez-vous au [10](#).

Vous remontez l'allée en direction de ce que vous pensez être l'issue principale du cimetière, et en effet vous ne tardez pas à voir apparaître un haut portail de métal peint. Compte tenu de l'horaire, vous vous attendiez à le trouver fermé, mais non : l'un des battants est grand ouvert, et vous apercevez au-delà un parking presque vide.

Bataillant contre le vent et la pluie, vous avancez jusqu'au seuil de la nécropole. Devant vous, une rangée de platanes malmenés par de violentes rafales surplombe les quelques voitures stationnées pour la nuit. Le grand fleuve qui traverse la ville est visible non loin de là, tel une immense mer sombre troublée par la tempête. Tout à coup un éclair perfore les nuages, et le grondement du tonnerre retentit presque aussitôt — si puissamment qu'il vous fait sursauter. Vous êtes apparemment au cœur de la tourmente. Vous songez qu'il serait temps de trouver un abri.

Vous quittez l'allée en gravier et posez vos pieds nus sur le goudron du parking — un contact que vous accueillez presque avec délice — puis vous faites encore quelques pas avant de vous figer. Vous venez d'apercevoir une silhouette dressée dans l'ombre des arbres. Votre acuité visuelle vous

surprend ; vous n'imaginiez pas voir aussi bien dans l'obscurité.

L'homme quitte son immobilité et s'engage dans votre direction. Vous remarquez qu'il porte un chapeau à larges bords et un long imperméable de cuir.

Allez-vous attendre qu'il se rapproche ([58](#)), ou prendre la fuite en retournant dans le cimetière ([27](#)) ?

Vous passez devant la table basse et vous vous asseyez près de votre fiancé. Le malheureux semble sur le point de défaillir.

« Jules, réchauffe-moi... Je suis glacée... »

Et soudain vous éprouvez le besoin de sentir ses mains sur votre corps, ses lèvres sur votre peau. Vous écartez votre linceul, cherchez l'ouverture de votre robe... Vous ne vous reconnaissez pas, mais qu'importe ; vous n'avez plus envie de réfléchir ; en cet instant, votre seul souhait est de laisser libre cours au feu qui brûle en vous.

À côté de vous, Jules vous regarde faire avec désespoir ; son visage exprime à la fois désir, épouvante et répulsion. Vous appuyez votre main sur le bras du jeune homme qui se crispe à son contact — sans qu'il le retire pour autant. Vos doigts glissent sur son torse, votre bouche se pose sur son cou... Comme son cœur bat vite ! À travers sa peau, vous sentez l'odeur grisante du fluide vital qui circule dans ses veines ; vous imaginez sans peine son goût merveilleux. Une soif morbide mais curieusement exaltante s'empare de vous...

Si vous souhaitez vous abandonner à cette pulsion, rendez-vous au [32](#). Sinon, rendez-vous au [55](#).

Vous fixez intensément l'homme du regard, souhaitant avec ardeur qu'il ne vous voie pas — tout en étant consciente de l'impossibilité de la chose. L'inconnu fait un pas en avant, puis un autre encore, son briquet tendu devant lui ; il n'est plus qu'à quelques mètres de vous. Vous vous attendez à ce qu'il s'aperçoive de votre présence d'un instant à l'autre... et pourtant non ! À plusieurs reprises ses yeux passent sur vous sans vous remarquer ; ils paraissent plongés dans le vague.

Avec une perplexité manifeste, votre poursuivant fait volte-face et quitte les lieux en secouant la tête, comme s'il voulait s'affranchir de l'influence d'une drogue.

Vous attendez un moment, puis vous sortez à votre tour sous la pluie et vous vous remettez en quête d'une issue. Il convient d'être prudent ; l'homme est probablement encore à votre recherche. Allez-vous privilégier la vitesse ([41](#)), ou la discrétion ([53](#)) ?

Et à présent, que faire ?

Vous arpentez sans but les artères de la ville tandis que cette question volette dans votre esprit. La pluie s'est arrêtée ; dans le ciel, les nuages commencent à se dissiper et la lune fait son apparition, illuminant les rues d'une lueur spectrale. Autour de vous, les feux tricolores s'entêtent à régir le ballet d'une circulation quasi inexistante. Vous ignorez l'heure qu'il est, mais vous êtes probablement au cœur de la nuit. Au bout d'un moment, vous vous asseyez sur un banc situé en bordure d'un petit square blotti entre les immeubles, et vous tâchez de mettre de l'ordre dans vos pensées. Non loin de vous, un corbeau sautille dans l'herbe à la recherche de sa pitance.

Si vous avez le code "danseuse", rendez-vous au [64](#). Sinon, rendez-vous au [18](#).

Vous vous débattiez de toutes vos forces, tâchant de vous soustraire à son emprise ; vous croyez un instant réussir, mais la chose vous bondit dessus, vous faisant chuter en arrière ; vous vous effondrez sur le sol. La puanteur acre de votre adversaire vous submerge tandis qu'il raffermi sur vous son étreinte, tel un monstrueux amant ; sa gueule de squal se rapproche de votre poitrine pour la déchirer.

Interposant votre avant-bras sur son cou lépreux, vous tentez de le repousser tandis que votre autre main tâtonne autour de vous à la recherche d'une arme improvisée. Hélas, vos doigts ne rencontrent rien qui puisse vous venir en aide.

C'était écrit : vous allez résister encore un moment, puis la goule aura raison de vos efforts. Votre nouvelle existence s'achèvera dans une épouvantable effusion de sang.

Rendez-vous au [1](#).

Au prix d'un terrible effort de volonté, vous vous rejetez en arrière.

« Pardon Alex, je suis désolée. Je ne sais pas ce qui m'arrive... »

Vous vous asseyez sur une chaise de bureau située à proximité, vous prenant la tête entre les mains. Cette attitude que vous venez d'avoir, presque contre votre gré... Impossible d'ignorer ce qu'elle signifie.

Soudain, vous sentez la caresse d'une main sur votre épaule. Vous levez les yeux ; votre amie est là, debout à côté de vous.

« Je sais à quoi tu penses, » vous dit-elle. « Viens, il faut en avoir le cœur net. »

Rendez-vous au [43](#).

Paniquée, vous refermez vivement la porte, vous réfugiant dans le cimetière. Il était temps : un nouveau bruit d'impact retentit, cette fois contre le panneau de bois ; au même instant, une pointe en acier émerge de l'une des planches. On en veut à votre vie !

Vous prenez la fuite, zigzaguant entre les tombes. Vous entendez la porte s'ouvrir violemment derrière vous, claquant contre le mur. Quelqu'un vous poursuit – vous entendez distinctement le bruit de ses pas – mais vous n'osez pas vous retourner. Jamais encore vous n'avez couru aussi vite ; vous avez presque l'impression de voler.

En moins de temps que vous ne l'auriez cru possible, vous parvenez à l'autre extrémité du cimetière. Devant vous, le mur d'enceinte vous bloque le passage, mais vous apercevez une haute stèle idéalement située ; par son intermédiaire, vous hissez aisément jusqu'à son sommet. Une vieille rue pavée serpente en contrebas, déserte en raison de l'heure tardive, mais les réverbères y diffusent une clarté rassurante qui tranche agréablement avec l'obscurité du cimetière.

Le dénivelé approche les deux mètres, mais cela ne vous effraie pas. Vous sautez. Dans l'air, vos robe et suaire blancs

vous font ressembler à un oiseau de nuit. Vous atterrissez sans mal sur le trottoir.

Rendez-vous au [16](#).

Vous vous rapprochez d'Alex et vous prenez ses mains dans les vôtres, lui murmurant des paroles apaisantes. Vous la sentez tressaillir à votre contact ; pourtant elle ne s'y soustrait pas, se contentant de vous fixer intensément de ses magnifiques yeux verts — aussi verts que les vôtres sont noirs. Une nouvelle fois, vous vous demandez par quels mystérieux concours de circonstances une fille comme elle peut être encore célibataire.

Comme dans un rêve, irrésistiblement attirée par la tendre chaleur qui émane du corps de votre amie, vous vous penchez sur elle, l'entraînant vers le lit. Dans une sorte d'état second, Alex se laisse faire sans lutter. Vous sentez son cœur battre à travers sa nuisette, propulsant avec vivacité son sang dans ses veines — un sang dont vous imaginez sans peine le goût exquis. Une soif morbide mais curieusement exaltante s'empare de vous...

Si vous souhaitez vous abandonner à cette pulsion, rendez-vous au [45](#). Sinon, rendez-vous au [2](#).

Vous zigzaguez entre les tombes. Jamais encore vous n'avez couru aussi vite ; vous avez presque l'impression de voler, comme si votre corps ne pesait rien ou presque. En moins de temps que vous l'auriez cru possible, vous parvenez à l'autre extrémité du cimetière. Devant vous, le mur d'enceinte vous bloque le passage, mais vous apercevez une haute stèle idéalement située ; par son intermédiaire, vous hissez aisément jusqu'à son sommet. Une vieille rue pavée serpente en contrebas, déserte en raison de l'heure tardive, mais les réverbères y diffusent une clarté rassurante qui tranche agréablement avec l'obscurité du cimetière.

Brusquement, vous entendez un bruit de détente suivi d'un sifflement. Presque au même instant une vive douleur vous déchire le bras, et le choc vous fait basculer en direction de la rue.

Vous perdez 2 points de Vitalité.

Avec une adresse inattendue, vous vous rétablissez dans les airs et atterrissez sans plus de mal sur le trottoir. Vous examinez votre blessure. Elle est relativement peu profonde ; il s'agit d'une estafilade qui vous entaille le bras sur presque dix centimètres, probablement causée par un projectile de

type inconnu.

Rendez-vous au [16](#).

Des grattements se font entendre dans la tombe, indiquant que la créature ne va pas tarder à en ressortir — et en effet, ses doigts osseux émergent déjà de la fosse !

Rendez-vous au [25](#).

Vous suivez la jeune femme jusqu'à la grande armoire dressée à côté de son bureau. Tirant sur l'une des portes du meuble, elle dévoile ce qui se cache à l'intérieur : un haut rectangle lumineux, accroché contre le battant.

Un miroir.

Vous saisissant par le bras, Alex vous conduit avec elle devant la glace. Vous baissez la tête, n'osant pas regarder, et vous entendez votre amie prendre une profonde inspiration. Vous levez lentement les yeux. Vous apercevez votre suaire... le col de votre robe... et enfin votre reflet.

Vous le contemplez incrédule, au-delà de la peur, au-delà de toutes les angoisses humainement imaginables.

"Ainsi voilà pourquoi les vampires ne conservent pas de miroirs dans leurs demeures," songez-vous avec désespoir. "Ce n'est pas pour éviter de se trahir. C'est pour s'épargner le spectacle de leur véritable apparence."

Car c'est un squelette grimaçant qui vous observe de derrière la vitre, flottant dans ses habits mortuaires ; des vers rampent entre les plis de ses vêtements, tombent des manches de sa robe et s'accumulent à ses pieds.

Si vous avez les codes "doute 1" et "doute 2", rendez-vous

au [8](#). Sinon, rendez-vous au [24](#).

La porte pivote lentement sur ses gonds. À l'extérieur, les lumières de la ville brillent à travers le rideau de la pluie. Vous franchissez la voûte de pierre...

Vous entendez un sifflement, suivi d'un puissant bruit d'impact accompagné d'un choc qui secoue tout votre être. Vous baissez les yeux : quelle est donc cette chose noire qui émerge de votre robe, plantée dans votre ventre ? Et cette tache rouge qui grandit et se répand tout autour ? Du sang ! Votre sang !

Vous perdez 3 points de Vitalité.

Paniquée, vous claquez la porte devant vous, vous réfugiant dans le cimetière. Il était temps : un nouveau bruit d'impact retentit, cette fois contre le panneau de bois ; au même instant une pointe en acier émerge de l'une des planches. On en veut à votre vie !

Vous prenez la fuite, zigzaguant entre les tombes. Vous entendez la porte s'ouvrir violemment derrière vous, claquant contre le mur. Quelqu'un vous poursuit – vous entendez distinctement le bruit de ses pas – mais vous n'osez pas vous retourner. Jamais encore vous n'avez couru aussi vite ; vous avez presque l'impression de voler.

En moins de temps que vous l'auriez cru possible, vous parvenez à l'autre extrémité du cimetière. Devant vous, le mur d'enceinte vous bloque le passage, mais vous apercevez une haute stèle idéalement située ; par son intermédiaire, vous hissez aisément jusqu'à son sommet. Une vieille rue pavée serpente en contrebas, déserte en raison de l'heure tardive, mais les réverbères y diffusent une clarté rassurante qui tranche agréablement avec l'obscurité du cimetière.

Le dénivelé approche les deux mètres, mais cela ne vous effraie pas. Vous sautez. Dans l'air, vos robe et suaire blancs vous font ressembler à un oiseau de nuit. Vous atterrissez sans mal sur le trottoir.

Vous examinez votre blessure : le sang s'est arrêté de couler. Enveloppant vos mains dans votre linceul, vous saisissez du bout des doigts la tige de métal plantée dans vos entrailles. Vous frémissez à son contact. Vous tirez, tirez encore, faisant émerger de votre abdomen une fléchette noire de quelques dizaines de centimètres, au bas mot. Vous la contemplez un moment, incrédule, avant de la jeter avec dégoût dans un caniveau voisin.

Vous vous tordez nerveusement les mains, perplexe. Vous devriez être morte, ou en train d'agoniser... Et pourtant non, vous vous tenez debout sans peine, presque comme si de

rien n'était. Vous ne comprenez pas ce qui vous arrive. Si vous vivez un cauchemar, celui-ci présente de terribles accents de réalité.

Rendez-vous au [16](#).

Vous n'êtes plus en état de vous contrôler ; vous avez l'impression qu'un esprit extérieur vous souffle vos gestes, sans que vous ayez la possibilité ou même l'envie de vous y soustraire. Vos dents se posent sur le cou d'Alex ; vos canines pointues s'enfoncent dans sa peau. Le sang chaud jaillit dans votre gorge, enivrant, délicieux, et vous l'avalez goulûment, étourdie de plaisir. Vous sentez le corps de la jeune femme se crispier contre le vôtre. Une énergie formidable se répand dans tout votre être ; le froid entêtant recule enfin.

Vous gagnez 2 points de Vitalité.

« À moi maintenant... Je dois boire aussi... le tien... »

Ces paroles de votre amie, entendues dans un souffle sans force, vous ramènent brutalement à la réalité. Vous vous rejetez vivement en arrière, relâchant votre emprise ; vous contemplez avec horreur le corps affalé d'Alex, son visage blafard au regard fiévreux, son cou d'où le sang s'échappe par saccades des deux blessures laissées par vos dents... les marques de la morsure d'un vampire !

Rendez-vous au [24](#).

De toute évidence votre robe mortuaire n'a pas été conçue pour vous protéger de la pluie, et vous commencez à être trempée. Vous êtes probablement encore convalescente, aussi vous faut-il trouver un abri au plus vite. Pourtant, vous vous sentez beaucoup mieux qu'au cours des derniers jours de votre maladie ; vous n'éprouvez plus cette immense fatigue, ni aucune des douleurs qui y étaient associées ; seule persiste cette désagréable sensation de froid — ce qui, compte tenu des conditions climatiques, n'est pas forcément anormal.

L'endroit où vous vous trouvez se situe à mi-pente d'une petite colline sur le flanc de laquelle a été fondé le cimetière. Deux options s'offrent à vous : remonter l'allée principale en direction de la partie haute de la nécropole ([33](#)), ou vous engager dans la direction opposée, vers une zone couverte de cèdres et de cyprès ([65](#)).

« Pardon, Jules, je suis désolée ! Je ne sais pas ce qui m'a pris... » dites-vous en vous rejetant en arrière.

Effrayée par vous-même, vous vous précipitez dans le couloir, claquant dans votre dos la porte de l'appartement. Cette attitude que vous venez d'avoir, presque contre votre gré... Impossible d'ignorer ce qu'elle signifie !

Vous appuyez sur le bouton de l'ascenseur. Entrer dans cette grande cage de fer vous répugne au plus haut point, mais vous êtes décidée à en avoir le cœur net. Le vrombissement de la machine s'interrompt, la porte métallique s'ouvre. Surmontant votre réticence, vous pénétrez à l'intérieur. Le miroir se trouve sur le côté, mais vous n'osez pas encore le regarder. Vous vous tournez lentement. Du coin de l'œil, vous apercevez votre suaire... le col de votre robe... et enfin votre reflet.

Vous le contemplez incrédule, au-delà de la peur, au-delà de toutes les angoisses humainement imaginables.

"Ainsi voilà pourquoi les vampires ne conservent pas de miroirs dans leurs demeures," songez-vous avec désespoir. "Ce n'est pas pour éviter de se trahir. C'est pour s'épargner le spectacle de leur véritable apparence."

Car c'est un squelette grimaçant qui vous observe de derrière la vitre, flottant dans ses habits mortuaires ; des vers rampent entre les plis de ses vêtements, tombent des manches de sa robe et s'accumulent à ses pieds.

Rendez-vous au [4](#).

Vous atterrissez sans mal dans le jardin, au beau milieu de la pelouse dégarnie. Vous vous redressez aussitôt, stupéfaite. Vous venez d'effectuer un bond de plusieurs mètres et vous vous relevez indemne. Quelle sorte de miracle est-ce là ? Est-ce lié à votre nouvelle nature de... de mort-vivante ? Incapable d'admettre cette idée, vous vous précipitez en avant, courant sans savoir où aller ; des larmes coulent sur vos joues. Pourquoi fallait-il que cela vous arrive, à vous ? Non, certainement, vous ne méritiez pas un tel sort ! Et pourtant...

Et pourtant, en fouillant en vous, à la limite de votre inconscient, profondément enfoui sous le désespoir, vous devinez la présence d'un vague mais effrayant sentiment de satisfaction.

Rendez-vous au [36](#).

Vous vous élancez vers la sortie. Pris au dépourvu, l'homme pousse un cri de surprise et tente de vous arrêter en bloquant l'ouverture. Voyant cela, vous vous jetez en avant la tête première, espérant vous frayer un passage entre son torse et son bras. Ses mains essaient de vous saisir, mais vous vous faufilez entre elles comme un serpent — assez curieusement, pour vous qui n'avez jamais aimé les reptiles, c'est cette image qui vous vient en premier à l'esprit. Vous jaillissez en dehors de la crypte, vos voiles blancs flottant derrière vous.

Rendez-vous au [41](#).

Aussi silencieusement que possible, vous vous rapprochez de l'être en vous dissimulant derrière le tronc d'un cyprès. Vous remarquez alors qu'il tient entre ses mains un amas rougeâtre et visqueux, avec encore quelques touffes de poils. De la viande crue — probablement un rat, ou un autre animal du même genre. Une peur surnaturelle vous envahit ; difficile de croire en l'humanité de cette chose.

Vous persistez dans la contemplation de ce spectacle morbide jusqu'à ce que la créature termine son odieux repas. Non sans dégoût, vous la regardez lécher ses doigts en pattes d'araignée, puis lever la tête vers les frondaisons qui la surplombent en entamant un chant lugubre :

*Lisa, rends-moi,
mon cœur et mon foie...*

Soudain, son visage toujours dissimulé par la capuche de son manteau se tourne dans votre direction. Même sans les voir, vous devinez avec une effrayante certitude que ses yeux sont fixés sur vous !

« Approche, toi qui te caches si mal derrière cet arbre.

Croyais-tu pouvoir échapper à ma vigilance ? Les gardiens du cimetière eux-mêmes ne connaissent pas ces lieux aussi bien que moi. Quoi de plus naturel, depuis tout ce temps ? Allez, viens voir la vieille Myrtha ! »

La voix est à la fois aiguë et rocailleuse, emplie d'une feinte gaieté.

Vous vous redressez et contournez le tronc de l'arbre. Aux alentours, la tempête semble s'être apaisée ; c'est à l'intérieur de vous qu'elle fait rage maintenant. Vous vous sentez tiraillée entre inquiétude, répugnance et fascination. À une dizaine de pas de la créature, vous vous arrêtez prudemment, dans l'expectative.

« Ah ça ! Si je m'attendais ! » glousse l'être. « Petite sœur... tu te demandes ce que tu fais là, n'est-ce pas ? Tu es perdue, seule dans cet endroit sinistre ? Approche... Je vais te dire ce qu'il en est. Je vais t'expliquer tout ça. »

Allez-vous accepter ([13](#)), ou préférez-vous rester où vous êtes ([9](#)) ?

Vous tendez un bras vers l'encadrement de la fenêtre pour entrer dans la pièce... Lorsque vos doigts se heurtent à une barrière invisible ! Interloquée, vous tâtonnez l'espace devant vous... mais vous êtes incapable de franchir l'ouverture !

Vous regardez Alex. Un bref instant elle paraît aussi surprise que vous, puis un éclair de peur et de compréhension illumine ses yeux. Son visage devient livide. Vous la voyez amorcer un mouvement de recul, avant de se reprendre :

« Tu peux entrer Mathilde. Vas-y, entre, » vous dit-elle.

Vous avancez prudemment une main vers l'intérieur de la chambre. La barrière a disparu ! Avez-vous rêvé ? Perplexe, vous enjambez le rebord de la fenêtre et pénétrez dans la pièce. Ce phénomène vous évoque vaguement quelque chose, mais vous ne parvenez pas à vous rappeler quoi.

Notez le code "doute 2".

« Qu'est-ce qui s'est passé ? Tu l'as vu toi aussi, n'est-ce pas ? C'était comme si... comme si je ne pouvais pas entrer ! Tu y comprends quelque chose ? » demandez-vous à votre amie.

« Je crois que oui, » vous répond Alex, « ... aussi

impensable que cela puisse paraître. »

Sa voix tremble légèrement, bien qu'elle fasse de son mieux pour le dissimuler. Est-ce sous le coup de la peur ou de l'émotion ?

Si vous souhaitez lui raconter votre histoire, rendez-vous au [22](#). Si vous préférez d'abord la rassurer, rendez-vous au [6](#).

L'individu avance vers vous, sa haute stature lui imposant de baisser la tête pour pénétrer dans la crypte. Une étincelle jaillit, puis la flamme d'un briquet illumine l'espace. L'homme est relativement âgé – menton carré, favoris grisonnants – et ses traits expriment une froide résolution. Son regard se promène un moment dans la petite salle, avant de se fixer sur l'endroit le plus éloigné de l'entrée – celui-là même où vous êtes dissimulée. Il fronce des sourcils ; sa main se pose sur le manche d'un coutelas qui dépasse de son manteau.

« Je crois que je t'ai trouvé, » s'exclame-t-il avec satisfaction.

Amplifiée et réfléchie par l'étroitesse du caveau, sa voix grave tonne à vos oreilles en prenant des accents de colère divine. Vous essayez de lui parler, de le supplier – sans résultat. L'homme vous empoigne par les cheveux, tire votre tête en arrière, place sa lame sur votre gorge...

Est-il nécessaire d'en dire plus ? C'est de cette horrible façon que s'achève votre aventure.

Rendez-vous au [1](#).

La tempête continue à se déchaîner tandis que vous errez désespérément dans le cimetière en quête d'une sortie. Alors que vous longez la haute muraille qui ceinture la nécropole, vous découvrez une petite porte en bois aménagée sous une arcade de pierre. Probablement l'issue que vous cherchez... Vous remarquez que cette porte bée légèrement, indiquant qu'elle n'est pas fermée à clé.

D'un geste décidé, vous posez votre main sur le panneau de bois verroulu...

Rendez-vous au [44](#), sauf si vous souhaitez faire usage de 1 point de Destin ; rendez-vous alors au [26](#).

« Alex, non... tu ne peux pas me demander ça... Je ne t'entraînerai pas dans ma chute... »

La jeune femme vous serre plus encore, ses yeux écarquillés brûlant d'une fièvre passionnée.

« Je t'en supplie, fais-le ! Sauve-moi de cette existence morne qui m'est promise ! Je ne m'en contente pas, tu m'entends ? Je ne veux pas mourir comme les humains, si vite après avoir commencé à vivre ! Je veux appartenir à l'autre monde ! »

Vous secouez la tête.

« Je ne peux pas... Je suis désolée... »

Et sur ces mots vous vous arrachez à son étreinte et sautez par la fenêtre ouverte, disparaissant dans la nuit.

Rendez-vous au [48](#).

ÉPREUVE ! Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 7,
rendez-vous au [47](#) ; sinon, rendez-vous au [32](#).

Vous rabattez les vantaux métalliques l'un contre l'autre ; un claquement infernal retentit. Sans raison apparente, une douleur terrible vous déchire les doigts et les paumes, comme si vous aviez empoigné à mains nues un fer incandescent.

Vous perdez 1 point de Vitalité.

Néanmoins, il était temps : la créature était presque sur vous. À la vue du portail fermé elle ralentit son allure et tente de s'arrêter, mais elle le heurte violemment et s'écroule dans le passage. Vous reculez de plusieurs pas sans la quitter des yeux. Étrangement, ainsi séparés par les deux battants clos, vous vous sentez en sécurité.

L'être reste un long moment prostré sur le sol, ignoble ramassis de haillons et de chair racornie, puis se relève doucement. Un frisson vous parcourt le dos. Vous le distinguez à présent dans toute son indicible horreur : un corps impossiblement maigre, une peau craquelée et jaunâtre, un visage émacié à la dentition de molosse...

« Tu as eu de la chance, petite sœur. »

En dépit de l'immense répulsion que vous inspire cette chose, et de votre seul désir qui est de vous en éloigner au

plus vite, vous répliquez : « Pourquoi m'appeler ainsi ? Je n'ai rien à voir avec vous. »

« C'est ce que tu crois, mais tu te trompes. Au contraire, toi et moi avons beaucoup en commun. Mais je te laisse le découvrir par toi-même. À bientôt, donc, petite sœur ; nous nous retrouverons certainement. »

Sur ces paroles énigmatiques, la créature fait demi-tour et s'enfonce dans les ténèbres, vous abandonnant seule avec vos interrogations. Comment cette chose infâme a-t-elle osé se comparer à vous ? Tout en remontant l'escalier vous secouez la tête, chassant de votre esprit cette mystérieuse question.

Rendez-vous au [21](#).

« Lucille... Ce prénom ne te dit rien ? »

Inexplicablement, vous sentez comme un filet d'eau froide vous descendre le long du dos.

« Non, » répondez-vous en toute sincérité, « je ne m'en souviens pas. »

« C'est celui d'une fille de ton cours de danse, » reprend Alex.

« Et ? »

« Je l'ai rencontrée une fois, alors que j'étais venue te chercher pour aller au cinéma. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elle m'a fait une impression... dérangeante. Une jolie fille, blonde, de taille moyenne... avec un léger accent étranger, anglais, ou peut-être slave ? Cela ne te dit rien ? Bon. Sur le moment, elle m'a semblé avoir à peu près notre âge — mais sauf si je me trompe, il est possible qu'elle soit en réalité bien plus vieille que nous. »

« Qu'est-ce que tu veux dire ? »

« D'après toi ? »

Notez le code "danseuse" et rendez-vous au [11](#).

Avec confiance, vous regardez approcher le mystérieux inconnu. Celui-ci marque un temps d'arrêt – visiblement surpris par votre attitude – puis reprend sa marche en avant. Il n'est bientôt plus qu'à quelques mètres, ses traits demeurant cachés dans l'ombre de son chapeau.

Soudain, sa main droite effectue un geste rapide ; une courroie brillante se déploie vers vous !

Comprenant qu'il s'agit d'une menace, vous vous retournez pour fuir... Trop tard ! La chaîne s'enroule autour de votre bras, vous arrachant un cri de douleur. De votre main libre vous tentez de vous en débarrasser, mais sans y parvenir : le contact des maillons vous brûle comme s'ils étaient chauffés à blanc.

L'homme tire violemment sur son fouet de métal, vous faisant tomber à genou ; vous remarquez avec horreur qu'il tient dans sa main gauche un long coutelas. Vous essayez de vous relever, mais cette tentative est aussitôt punie par une nouvelle traction sur la chaîne qui vous fait basculer à quatre pattes sur le goudron. L'inconnu franchit la distance qui vous sépare encore, enroulant la courroie de métal autour de son poignet pour la garder tendue. Il vous surplombe à présent ;

sous le rebord de son chapeau ruisselant de pluie, son visage exprime une implacable détermination. Vous le suppliez, en vain ; il vous saisit par les cheveux, tire votre tête en arrière, pose sa lame sur votre gorge...

Est-il nécessaire d'en dire plus ? C'est de cette horrible façon que s'achève votre aventure.

Rendez-vous au [1](#).

Tandis que vous marchez d'un pas vif en direction de la maison d'Alex, vous constatez avec soulagement que l'orage semble perdre un peu de sa force : les coups de tonnerre se font plus espacés, moins puissants ; la pluie ne tombe plus en rafales mais avec régularité. Assez vite, vous quittez le centre-ville et entrez dans les faubourgs. Les vieux immeubles haussmanniens s'effacent au profit de vastes demeures bourgeoises tapies derrière leurs hauts murs, auxquelles succèdent progressivement des pavillons d'allures plus contemporaines. Vous pénétrez enfin dans un luxueux petit lotissement arboré. La maison de votre amie est là, au fond d'une impasse ; les lieux vous sont familiers car Alex est du même âge que vous, et vous la connaissez depuis votre plus tendre enfance.

Dédaignant le portillon délabré, vous sautez par-dessus le muret et vous vous glissez entre les arbustes chétifs qui font office de haie. Un sourire amusé vous vient spontanément aux lèvres : aussi loin que remonte votre mémoire, le père d'Alex n'a jamais été doué pour le jardinage — chose éminemment surprenante pour un professeur de botanique. Comme quoi la théorie ne vaut rien sans un minimum de capacités pratiques.

Vous traversez la pelouse en friche pour arriver au pied de la maison, à proximité d'un petit auvent qui vous évoque les souvenirs heureux de nombreux après-midi d'été. La chambre de votre amie est là, juste au-dessus.

Même si vous connaissez bien les parents d'Alex, vous n'envisagez pas un instant de simplement sonner à la porte de leur maison. Après tout c'est le cœur de la nuit, vous êtes vêtue comme un spectre et tout le monde vous croit morte ; vous ne réussiriez probablement qu'à les plonger dans une terreur sans nom. La solution vous vient naturellement : écartant bras et jambes à la façon d'un lézard, collant votre corps contre le mur, vous commencez l'ascension de la façade avec une aisance qui vous surprend vous-même. Vous atteignez le premier étage de la maison en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

Une légère appréhension vous envahit : à cette heure, votre amie dort probablement. À quel accueil devez-vous vous attendre ? Depuis vos fiançailles avec Jules, vous vous voyez un peu moins qu'avant — à l'heureuse époque du lycée où vous étiez dans la même classe. Vos vies ont pris des orientations différentes : vous êtes en fac de sciences et elle en fac de lettres. Vous tâchez de vous rassurer en songeant à votre complicité de toujours, ainsi qu'à sa bibliothèque

remplie de ce qu'on appelle pudiquement « les livres de genre » : si quelqu'un est capable d'accueillir avec calme l'idée de votre retour à la vie, il s'agit probablement d'elle.

Vous touchez aux volets roulants à une reprise, puis deux, puis trois, respectant à chaque fois un intervalle d'une dizaine de secondes. Enfin le store se soulève, dévoilant une fenêtre ouverte donnant sur une pièce plongée dans l'obscurité ; à l'intérieur, en vous voyant, une silhouette bat précipitamment en retraite.

Il s'agit bien d'Alex, impossible de vous y tromper : son cou gracile et ses cheveux courts et bouclés sont aisément identifiables. Quelques secondes passent, puis votre amie semble vous reconnaître à son tour ; elle revient vers la fenêtre à pas mesurés. Son joli visage ponctué de taches de rousseur affiche une expression incrédule.

« Mathilde ? C'est pas vrai... je rêve ! C'est bien toi ? »

Vous hochez la tête, à court de paroles, terriblement émue par la joie de revoir votre amie.

Allez-vous pénétrer dans la chambre (51), ou attendre son invitation (63) ?

L'attrait de l'asile promis par les arbres est trop fort ; vous quittez le chemin, vous fauflant tant bien que mal entre les ronces – au mépris des accrocs faits à votre suaire – jusqu'à vous glisser sous les branches basses des cèdres. La morsure de la pluie s'atténue enfin. Sous vos pieds, le sol est agréablement sec et dégagé. Vous vous asseyez sur une pierre tombale à demi affaissée et couverte de lichens, reprenant votre souffle. Vous avez toujours aussi froid, mais aucun frisson ne parcourt votre corps. Vous regardez vos mains : elles sont pâles, presque bleutées. Vous les frottez entre elles pour tenter de les réchauffer.

Votre attention est alors attirée par un bruit répétitif provenant de quelque part derrière vous. Vous vous étonnez de ne pas l'avoir remarqué avant, d'autant plus qu'il vous fait fortement songer à votre dernière visite au zoo, avec votre frère, sa femme et vos parents. C'était au début du printemps – vous n'étiez pas encore malade à l'époque. Vous aviez alors assisté au repas des hyènes, et vous ne vous souvenez que trop bien des grognements écœurants qu'elles émettaient en mastiquant leur nourriture. Un bruit étrangement semblable à celui que vous percevez à présent.

Vous vous retournez. Là-bas, loin sous le couvert des arbres, une maigre silhouette vaguement humaine est accroupie au-dessus d'un tombeau béant. La capuche d'un manteau loqueteux lui couvre le visage.

Allez-vous continuer votre observation ([50](#)), ou quitter les lieux sans plus tarder, avec toute la discrétion dont vous êtes capable, pour ne pas attirer l'attention sur vous ([53](#)) ?

Avec détermination, vous vous jetez contre la pierre tombale. La stèle tremble, vacille sur sa base — sans plus de résultats. Des grattements se font entendre dans l'excavation, vous indiquant que la créature commence déjà à remonter. Affolée, vous redoublez d'efforts...

Des doigts osseux et griffus émergent de la fosse !

Vous grimacez, déployant contre la stèle toute l'énergie du désespoir. Un craquement retentit ; emportant avec elle toutes ses fondations, la lourde pierre s'arrache du sol et s'abat dans le trou, entraînant une nouvelle fois la goule vers le fond.

Sans perdre un instant, vous vous élancez en direction du portail de fer. Vous préférez affronter les intempéries plutôt que rester une minute de plus en ces lieux hantés. Enfin vous atteignez l'escalier, et vous escaladez ses marches avec le sentiment d'avoir échappé de justesse à un sort affreux.

Rendez-vous au [21](#).

Vous avancez vers Jules, tendant vos bras en avant. Le jeune homme frémit, hésite, lève les siens pour vous accueillir... lorsque vous vous heurtez contre une barrière invisible ! Affolée, vous tâtonnez l'espace devant vous... mais vous êtes incapable de franchir le seuil de la porte !

« Jules, que se passe-t-il... »

À peine avez-vous prononcé ces mots que votre fiancé recule de plusieurs pas, ses yeux fixés sur vos lèvres, écarquillés d'horreur.

« Je... je suis désolé... » vous dit-il à voix basse en posant ses mains sur le bord de la porte.

« Non ! » vous écriez-vous, devinant son intention.

Peine perdue ; la porte se referme en claquant et vous vous retrouvez seule dans l'obscurité du couloir. Tremblante, vous vous accroupissez sur la moquette. Ce n'est pas tant la réaction de Jules qui vous ébranle, mais plutôt l'incapacité que vous avez eue à pénétrer dans son appartement. Cette manifestation vous est familière ; impossible d'ignorer ce qu'elle signifie.

Vous vous relevez en vous accrochant aux murs. Comme vos ongles sont pointus ! — vous ne le remarquez que

maintenant. Vous marchez jusqu'à l'ascenseur d'un pas mal assuré, et vous appuyez sur le bouton. Pénétrer dans cette grande cage de fer vous répugne au plus haut point, mais vous êtes décidée à en avoir le cœur net. Le vrombissement de la machine s'interrompt, la porte métallique s'ouvre. Surmontant votre réticence, vous entrez à l'intérieur. Le miroir habituel se trouve sur le côté, mais vous n'osez pas encore le regarder. Vous vous tournez lentement. Du coin de l'œil, vous apercevez votre suaire... le col de votre robe... et enfin votre reflet.

Vous le contemplez incrédule, au-delà de la peur, au-delà de toutes les angoisses humainement imaginables.

"Ainsi voilà pourquoi les vampires ne conservent pas de miroirs dans leurs demeures," songez-vous avec désespoir. "Ce n'est pas pour éviter de se trahir. C'est pour s'épargner le spectacle de leur véritable apparence."

Car c'est un squelette grimaçant qui vous observe de derrière la vitre, flottant dans ses habits mortuaires ; des vers rampent entre les plis de ses vêtements, tombent des manches de sa robe et s'accumulent à ses pieds.

Rendez-vous au [4](#).

« Entre, vite, avant de tomber ! » s'exclame Alex en vous attrapant par le bras et en vous tirant vers l'intérieur.

Aidée par la jeune femme, vous enjambez le rebord de la fenêtre et pénétrez dans la chambre.

« Oh Alex, comme je suis contente de te voir... Si tu savais ce que... Je te jure, j'ai vécu des choses impossibles... »

À peine avez-vous ouvert la bouche que la peau déjà claire de votre amie pâlit un peu plus ; vous remarquez aussi l'amorce d'un mouvement de retrait, ainsi qu'un subtil changement dans son attitude.

« Ça je veux bien le croire, » vous répond-elle.

Sa voix tremble légèrement, bien qu'elle fasse de son mieux pour le dissimuler. Est-ce sous le coup de la peur ou de l'émotion ?

Si vous souhaitez lui raconter votre histoire, rendez-vous au [22](#). Si vous préférez d'abord la rassurer, rendez-vous au [6](#).

Lucille... Vous avez conscience que ce prénom devrait vous évoquer quelque chose d'important, de primordial ; si seulement vous pouviez vous en rappeler...

Soudain, l'équivalent d'une porte close se déverrouille dans votre mémoire et un flot de souvenirs s'en échappe. Vous vous revoyez à vos cours de danse, vous passez en revue les visages de vos camarades. N'y avait-il pas une fille blonde parmi elles, aux yeux bleus, à la beauté classique ? Non, vous la croisez aux répétitions – celles tardives, uniquement – mais elle ne faisait pas partie de votre groupe. Vous revoyez sa légèreté, son aisance presque surnaturelle. Vous vous remémorez le trouble qui s'emparait de vous lorsque vous vous trouviez seule avec elle dans le vestiaire, comme cela arrivait souvent... Trop souvent. Vous vous souvenez de cette première fois où elle vous avait adressé la parole, et – vous vous sentez rougir de honte – de ce qui s'était passé après. Vous vous replongez dans les rêves fiévreux où vous vous consumiez pendant votre agonie... N'était-elle pas là, aussi ? Vous revoyez son visage encadré de flammes, son sourire vermillon, ses canines anormalement longues...

Oui, cela vous revient à présent ! C'est elle qui a fait de

vous un vampire !

Rendez-vous au [18](#).

D'une démarche alerte, vous prenez la direction des grands arbres qui étendent leurs ailes vénérables sur la partie basse du cimetière. Les graviers de l'allée blessent douloureusement vos pieds nus, mais les bourrasques chargées de pluie qui s'abattent sur vous sans discontinuer sont plus pénibles encore ; en cet instant, votre seul souhait est de vous mettre à couvert au plus vite en attendant que l'orage se calme.

Bientôt, vous arrivez face à un muret surmonté d'une grille en piteux état — probablement la limite de l'ancienne nécropole avant son agrandissement. Par-delà cette grille, la plupart des sépulcres ont l'air abandonnés ; les stèles sont penchées ou détruites, les croix brisées, et des herbes folles ont envahi l'essentiel de ce qui était autrefois des parterres de fleurs. Non loin de vous, une courte série de marches usées par le temps conduisent à un portail de fer situé en contrebas.

Vous descendez avec précaution l'escalier rendu glissant par la pluie. Le portail est entrouvert, suffisamment pour vous livrer passage ; vous vous faufilez entre les deux pans de métal rouillé, non sans éprouver à leur égard une étrange répulsion.

Un chemin mal délimité serpente entre les tombes largement espacées. Les arbres qui s'élèvent entre elles forment presque un petit bois. Vous avez hâte de vous abriter sous leurs ramures épaisses, mais vous ressentez aussi une certaine réticence à vous aventurer sous leur ombrage, comme si un danger vous guettait...

Souhaitez-vous continuer ([60](#)), ou préférez-vous revenir sur vos pas ([33](#)) ?

La Poursuite

101

Soudain une camionnette apparaît à la sortie d'une rue, attirant votre attention par son allure rapide. Le véhicule vous paraît étrange : son aspect vieillot tranche avec la conduite sportive de son conducteur, et ses phares percent la nuit avec une intensité inhabituelle.

Allez-vous le regarder passer devant vous avec indifférence ([163](#)), ou préférez-vous vous cacher ([120](#)) ou vous enfuir ([138](#)) ?

Même en tenant compte de l'obscurité inhérente à la nuit, la ruelle vous paraît étonnamment sombre. Vous avancez à petits pas, craignant à chaque instant de heurter un obstacle quelconque. Au-dessus de vous, votre vision du ciel est réduite à un mince ruban étoilé coincé entre les toitures des hautes maisons. Peu à peu la rue se met à descendre et devient de plus en plus étroite ; les murs sont si proches que vous pourriez les toucher en étendant les bras.

Vous distinguez à présent une faible lueur jaune perdue dans les ténèbres, juste devant vous. Cela tombe à point, car la noirceur environnante est maintenant presque complète. Vous continuez à avancer, guidé par cette lumière comme par un fanal. Tandis que vous en approchez doucement, vous constatez qu'il s'agit d'un réverbère planté au beau milieu de ce qui ressemble à une petite place pavée — à en croire les reflets dorés qui brillent sur le sol.

Vous entrez sur la place. En cercle autour de vous, les maisons anciennes forment une sorte de muraille noire irrégulière, sans issues apparentes — le passage que vous venez d'emprunter est lui-même invisible. Vous levez la tête.

Dégagé de l'emprise des constructions, le ciel est maintenant aussi clair qu'en pleine campagne, mais vous n'en tirez aucun réconfort. Le gouffre obscur qui dévore les étoiles est toujours là — expression d'une menace latente qui accentue encore votre inquiétude.

« Te voilà enfin. Je t'attendais. »

Rendez-vous au [171](#).

En quelques secondes vous atteignez le haut du mur ; vous entendez alors un bruit de détente. Obéissant à un réflexe, vous sautez de l'autre côté... Juste à temps...

Non, pas tout à fait à temps : un projectile vous entaille l'épaule, vous arrachant un petit cri de surprise et de douleur avant de se fondre dans la nuit.

Vous perdez 2 points de Vitalité.

Vous vous recevez sur le sol tant bien que mal et vous reprenez aussitôt la fuite. Une centaine de mètres plus loin, vous vous arrêtez de courir, aux aguets ; le silence règne, en dehors des bruits de la ville ; il semblerait que vous ne soyez pas poursuivie. Examinant votre blessure, vous constatez avec soulagement qu'elle n'est pas aussi sérieuse que vous l'avez craint, comme si elle était déjà en voie de guérison.

Rendez-vous au [142](#).

« Mon père, je dois... je dois vous avouer quelque chose... » commencez-vous avant de vous interrompre brutalement, à court de mots, effrayée par les paroles que vous avez à prononcer.

Le prêtre garde le silence, mais vous croyez lire un encouragement dans son regard.

« Voilà. Je me souviens que j'ai été malade ces dernières semaines... Et cette nuit... je me suis réveillée dans un cercueil. Ça paraît fou, je sais, mais... je... je vous jure que c'est la vérité ! »

« Je te crois, ma fille, ne t'en fais pas. En fait, c'est même assez évident. »

« Que voulez-vous dire ? »

Le vieillard laisse échapper un gloussement.

« Tes habits — cette robe blanche et ce suaire. Ce n'est pas une façon de se vêtir qui passe inaperçue. Si je peux de donner un conseil, c'est de ne pas continuer à te promener ainsi à la vue de tous. Toutefois il faut que tu les conserves précieusement, car ils font partie de toi désormais, et celui qui te les prendrait posséderait sur toi un grand pouvoir. Mais surtout — et crois-moi, je suis désolé d'avoir à te le dire — il y a

tes dents : tes canines mesurent presque un centimètre de plus que la normale. C'est un signe qui ne trompe pas. » À nouveau, un petit rire. « Tu devrais apprendre à parler en ouvrant moins largement la bouche ! »

« Et... et vous n'avez pas peur ? Je veux dire... peur... de moi ? »

« Je sais depuis longtemps qu'à sa naissance, un vampire n'est pas obligatoirement mauvais. Tiens, j'ai quelque chose pour toi. »

Le vieil homme glisse une main sous sa veste et en ressort un collier fait d'une simple ficelle et d'une croix de bois.

« Tu peux prendre ceci si tu le souhaites, » continue-t-il. « Ce collier n'a aucun pouvoir particulier, mais il pourra éventuellement convaincre ceux qui seraient susceptibles d'en douter que tu n'es pas dans le camp du Mal. »

« Merci, » répondez-vous en saisissant le collier.

À tout moment – tant que le texte n'en fait pas mention – vous pouvez décider si vous souhaitez le porter ou non.

« Encore une chose cependant : je t'ai dit qu'un vampire n'est pas forcément mauvais. Mais ceux qui vivent longtemps le deviennent, presque à chaque fois. »

Allez-vous à présent l'interroger sur les vampires, si ce

n'est pas déjà fait ([107](#)), ou mettre un terme à votre conversation ([166](#)) ?

Saisissant l'homme aux poignets, vous vous libérez de son emprise avec une aisance qui vous surprend vous-même. Son expression narquoise se change en stupéfaction, puis en douleur tandis que vous continuez à tirer sur ses bras, les rabattants dans son dos. Il commence à gémir ; son torse se bombe ; sa tête s'étire en arrière, libérant son cou. Vous sentez la soif de sang monter encore en vous, impérative, dévorante. Vous ouvrez grand la bouche, écartant au maximum les mâchoires pour dégager vos dents. Les yeux écarquillés de terreur, l'homme se met à crier. Vos crocs s'enfoncent dans son cou. Le sang jaillit à gros bouillons, vous éclaboussant le visage. Vous l'avalez goulûment, vous abandonnant à l'extase avilissante d'un plaisir mortifère.

Le hurlement de votre victime s'interrompt brusquement. Ses jambes ne le soutiennent plus ; vous vous laissez glisser jusqu'au sol avec lui, le serrant toujours dans vos bras. Son corps se met à trembler. Peu à peu, le flot écarlate se tarit. Vous vous relevez, le relâchant enfin. L'homme est mort à vos pieds. Vous savez qu'en d'autres temps, cette vision vous aurait glacé d'horreur, mais vous n'êtes plus la même à présent : le cadavre ne vous évoque rien

de plus qu'une enveloppe vide. D'une étrange façon, vous percevez l'âme de votre victime qui flotte autour de vous, incapable de s'échapper, provoquant en vous des frissons de jouissance maléfique. Vous vous sentez repue comme après l'amour, forte et indépendante comme vous ne l'avez jamais été ; les liens qui vous retenaient à l'espèce humaine se sont très affaiblis, à défaut d'être définitivement brisés.

Vous gagnez 4 points de Vitalité.

Vous cherchez Corvin du regard, vous l'appellez aussi, mais votre éphémère compagnon semble avoir disparu. Secouant la tête, vous reprenez votre route.

Notez le code "damnée" et rendez-vous au [169](#).

Le vrombissement de l'utilitaire se rapproche de plus en plus. L'obscurité recule devant vous, la rue prenant une couleur dorée sous l'influence des phares. Vous remarquez l'absence de votre ombre, anomalie impossible, comme si la lumière vous traversait de part en part.

Vous obliquez vers le trottoir, espérant échapper à la camionnette ; peine perdue, le véhicule vous suit, pulvérisant dans un bruit d'enfer un abribus et des panneaux publicitaires.

Si vous souhaitez faire usage de 1 point de Destin, rendez-vous au [129](#) ; sinon, rendez-vous au [152](#).

« Nul ne sait vraiment à quand remonte cette malédiction, ni ce qui en a été à l'origine, même s'il existe une multitude de théories à ce sujet. L'une des thèses les plus originales et intéressantes soutient qu'il n'y a en réalité qu'un seul esprit "vampire", venu probablement d'un autre monde. Les êtres que nous appelons ainsi seraient donc sous l'emprise plus ou moins marquée d'une volonté extérieure unique, sans qu'ils en soient pour autant conscients. »

Vous tâchez de garder contenance.

« Mais sont-ils vivants... ou morts ? »

« Ni l'un ni l'autre. Ils sont morts dans le sens où leur cœur ne bat plus, mais indéniablement vivants aussi — au moins entre le coucher et le lever du soleil. La journée, ils sombrent dans une sorte de sommeil cataleptique. La tradition populaire a raison sur ce point, comme en ce qui concerne l'essentiel de leurs pouvoirs et limitations ; ainsi, la meilleure façon de détruire un vampire est de lui planter un pieu dans le cœur, et de lui couper la tête. »

Allez-vous lui demander ce qu'il sait d'autre (145), ou l'interroger sur le salut de l'âme, si ce n'est pas déjà fait (158) ?

Un sourire satisfait apparaît sur les lèvres de votre sosie. Dans ses yeux brille la même lumière jaune que celle de la lampe du réverbère.

« Les choses sont ce qu'elles sont, » siffle-t-elle. « Nous sommes les Enfants du Principe. Inutile de faire comme si de rien n'était. »

Et elle ouvre sa bouche de façon obscène, dévoilant une paire de longues dents pointues identiques aux vôtres.

Si vous avez le code "sœur de sang" ou "damnée", rendez-vous au [156](#). Sinon, rendez-vous au [127](#).

ÉPREUVE ! Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 7,
rendez-vous au [167](#) ; sinon, rendez-vous au [143](#).

Vous baissez la tête.

« C'est bien vrai — malheureusement. J'ignore de qui il s'agit, et aussi pourquoi il m'a choisie, moi plus qu'une autre. J'essaie de me rappeler mais... je ne me souviens pas. Une chose est certaine : c'est un être malfaisant. »

« Tout comme toi. Le Kaiser a coutume de dire qu'on ne devient pas un vampire sans y être prédisposé, qu'il faut porter en soi le germe du Mal. C'est un homme d'expérience ; il a probablement raison. »

D'un mouvement rapide, il saisit son fouet et le projette vers vous. Tandis que la chaîne se déploie dans votre direction, vous remarquez qu'elle se termine par une sorte d'étoile aux pointes acérées.

ÉPREUVE ! Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 7, rendez-vous au [128](#) ; sinon, rendez-vous au [115](#).

Vous escaladez les marches quatre à quatre, mais l'escalier est long, irrégulier, parfois entrecoupé de paliers et de rues transversales. Vous avez conscience de l'intensité de votre effort, et pourtant vous ne vous sentez nullement essoufflée. Comme si...

Un petit rire désabusé s'échappe de vos lèvres. Il semblerait que pour vous, la respiration soit devenue un réflexe inutile ! Comment se fait-il que vous ne l'ayez pas remarqué avant ?

Derrière vous, votre poursuivant lui aussi s'est engagé sur l'escalier ; vous entendez le bruit régulier de ses lourdes bottes sur les marches de pierre. Vous estimez son allure par rapport à la vôtre, et vous en concluez qu'il n'a guère de chances de vous rattraper. Pourtant, songez-vous, est-il vraiment avisé de le fuir ? N'y aurait-il pas moyen de vous entendre avec lui ? Et vous avez tendance à penser que si cela devenait nécessaire, vous devriez être capable de lui échapper sans trop de difficultés.

Si vous décidez de vous retourner et de l'attendre, rendez-vous au [140](#). Sinon, rendez-vous au [155](#).

Vous marmonnez quelques paroles d'excuses et vous vous levez de votre banc, puis vous vous hâtez vers la sortie et prenant bien soin de ne pas vous retourner.

Rendez-vous au [173](#).

Vous repoussez l'homme avec force, le faisant choir sur les pavés. Surpris par votre domination physique, il lève vers vous un regard hébété.

« Non, non... » vous admonestez-vous, en proie à de puissants tourments intérieurs. « Je ne veux pas... »

Effrayé par la tournure inattendue des événements, l'homme se relève avec difficulté et s'enfuit en boitant.

Vous cherchez Corvin, vous l'appellez aussi, mais votre éphémère compagnon semble avoir disparu. Secouant la tête, vous reprenez votre route.

Rendez-vous au [169](#).

Les yeux de votre reflet étincellent de colère ; vous remarquez pour la première fois que ses pupilles sont allongées verticalement.

« Tu as tort de ne pas me faire confiance. Tu n'es pas une Ève innocente que je chercherais à corrompre ; tu es Lilith. Tôt ou tard tu réaliseras ton erreur, et tu finiras par te livrer à nous. »

À ces mots les contours de son corps commencent à s'estomper, à changer plusieurs fois de forme : une femme-chèvre obscène et démoniaque, un énorme serpent, une sorte de gargouille ailée... Puis c'est comme si elle se fondait dans la nuit ; la lueur malade du réverbère se modifie peu à peu, reprenant une intonation plus franche, plus intense, plus banale aussi. Vous distinguez mieux les maisons alentours : vous êtes sur une petite place de la vieille ville que vous connaissez bien, pour y avoir flâné souvent avec vos amies du lycée, situé non loin ; vous vous étonnez de ne pas l'avoir reconnue avant. Cette impression désormais familière d'avoir vécu un rêve s'empare une nouvelle fois de vous, au point que vous commencez à vous demander si toute cette aventure ne serait pas en réalité un immense rêve-cauchemar – une façon

de considérer les choses qui pourrait même s'appliquer, pourquoi pas, à toute votre existence, jusqu'à vos premiers souvenirs.

Un croassement vous fait sursauter et vous levez les yeux. Un oiseau noir tourne autour de vous, ses ailes déployées occultant brièvement les étoiles. Sans le reconnaître formellement, vous devinez qu'il s'agit de Corvin.

« Qu'est-ce que tu fais encore ici, à rêvasser ? L'aube approche ! Au cimetière, vite ! »

Rendez-vous au [201](#), le premier paragraphe de la troisième partie : [Le Cimetière](#).

Vous essayez d'esquiver l'attaque... Trop tard ! La chaîne s'enroule autour de votre bras, vous arrachant un cri de douleur. De votre main libre, vous tentez de vous en débarrasser, mais sans y parvenir : le contact des maillons vous brûle comme s'ils étaient chauffés à blanc.

L'homme tire violemment sur son fouet de métal, vous faisant tomber à genou ; vous remarquez avec horreur qu'il tient dans sa main gauche un long coutelas. Vous essayez de vous relever, mais cette tentative est aussitôt punie par une nouvelle traction sur la chaîne qui vous fait basculer à quatre pattes sur l'escalier. L'inconnu franchit la distance qui vous sépare encore, enroulant la courroie de métal autour de son poignet pour la garder tendue. Il vous surplombe à présent ; sous le rebord de son chapeau, son visage exprime une implacable détermination. Vous le suppliez, en vain ; il vous saisit par les cheveux, tire votre tête en arrière, pose sa lame sur votre gorge...

Est-il nécessaire d'en dire plus ? C'est de cette horrible façon que s'achève votre aventure.

Rendez-vous au [101](#).

« Le Vatican, les États, ainsi qu'un certain nombre d'autres organisations, disposent de sortes de... de bras armés pour combattre les vampires, et ce partout dans le monde — mais essentiellement en Europe, puisque c'est d'ici que proviennent les plus anciens et les plus puissants. Dans ma jeunesse j'ai moi-même fait partie d'une telle structure, généralement composée d'un chef appelé Kaiser, assisté d'un ou plusieurs Chasseurs. C'est un métier dangereux, mais ceux qui le pratiquent peuvent compter sur la reconnaissance de la population. Les Kaisers sont le plus souvent des érudits, des théologiens ou des scientifiques ; les Chasseurs sont plutôt des hommes d'action, souvent issus de familles endeuillées par le vampirisme. Mais certains deviennent Chasseurs pour de mauvaises raisons. Il n'y a pas que les vampires qui ont le goût du sang. »

Allez-vous à présent l'interroger sur le salut de l'âme, si ce n'est pas déjà fait ([158](#)), ou mettre un terme à votre conversation ([166](#)) ?

Un souvenir récent vous revient en mémoire... Lorsque vous êtes sortie de votre tombe, et que vous vous êtes retrouvée au-dessus de la dalle de granit en ayant eu l'impression d'être passée au travers.

Et si vous aviez le pouvoir...

Vous fermez les yeux, vous concentrant autant que le stress de la situation le permet. Malgré cela, vous entendez derrière vous un claquement de portière suivi d'un bruit de bottes.

Une voix grave, hargneuse : « Hé, saloperie ! Retourne-toi ! »

Si vous obéissez, rendez-vous au [133](#). Si vous préférez rester recueillie face au mur, rendez-vous au [125](#).

Vous escaladez les trois petites marches du perron usé par les siècles. Fixé sur un pied de métal, un écriteau vous accueille :

Entrez voyageur, et soyez le bienvenu.

Obéissant à l'invitation, vous poussez la lourde porte en bois et pénétrez dans l'édifice. L'endroit vous semble plus grand que vous ne le pensiez vu de l'extérieur ; de part et d'autre de l'allée centrale qui mène jusqu'à l'autel, des rangées de bancs en bois se succèdent, désertes. La pénombre règne, en dépit des quelques rayons colorés qui filtrent à travers les vitraux.

Si vous souhaitez faire usage de 1 point de Destin, rendez-vous au [126](#) ; sinon, rendez-vous au [141](#).

« Hmm, je suppose que c'est naturel. Note bien que ça aurait pu être pire : tu aurais pu devenir une goule. »

« Comment ça ? »

« Parfois, quelque chose échoue dans le processus. À ma connaissance, personne ne sait vraiment pourquoi. Peut-être est-ce lié à l'incapacité qu'ont certains de renoncer à la matérialité de leurs corps. Les vampires sont des êtres à demi éthérés, le savais-tu ? Pas autant qu'un spectre ou un fantôme, mais tout de même. En tout cas, tu as eu de la chance. Les goules sont des créatures répugnantes. Se nourrir de cadavres... Pouah, c'est dégoûtant ! »

Cette tentative d'explication logique d'un fait totalement irrationnel est pour vous la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Vous explosez : « Vampires, goules, fantômes... Mais enfin, tout cela appartient au folklore, à... à l'imaginaire ! Ce n'est pas... Ce n'est pas réel ! »

« Il faut absolument que tu oublies cette notion de réel. C'est du vent. Si je suivais ton propre raisonnement, je pourrais aller jusqu'à nier ton existence — alors que tu es là, juste en face de moi ! Peux-tu me prouver que tu existes vraiment, que tu n'es pas une chimère de mon esprit ? Non, tu

ne le peux pas — ni moi non plus. Mais il faut bien qu'on se fasse confiance, à un moment. »

Vous hésitez un peu avant de répondre : « Vu comme ça, en effet... j'imagine que tu as raison. »

« Ne t'en fais pas, ça va aller. Je suis là maintenant. »

Allez-vous l'interroger sur lui-même ([176](#)) ? Ou sur l'aide qu'il compte vous apporter ([122](#)) ?

Vous vous glissez à l'abri derrière le banc, espérant ne pas vous faire remarquer.

Si vous souhaitez utiliser 1 point de Destin, rendez-vous au [161](#). Sinon, rendez-vous au [123](#).

Vous commencez l'ascension sans perdre un instant. Les interstices entre les briques sont larges et profonds ; vous vous y agrippez avec facilité, d'autant plus aisément que vous avez l'impression de ne rien peser.

ÉPREUVE ! Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 7, rendez-vous au [154](#) ; sinon, rendez-vous au [103](#).

« Alors il y a deux choses que je peux, que dis-je, que je vais faire pour toi. Primo, j'ai un certain nombre d'informations à te délivrer ; on ne débute pas dans une nouvelle existence comme la tienne sans savoir un minimum où on met les pieds. Secundo, je suis également là pour t'apporter des conseils — les pièges à éviter, les précautions à prendre, tout ça. Notre relation, ça va être un peu comme celle d'une sportive avec son entraîneur — ou si tu as la fibre artistique, celle d'une vedette avec son imprésario. »

« D'accord. Alors, un conseil ? Une suggestion ? Quelque chose que je devrais savoir et que je ne sais pas ? Éclaire-moi de tes lumières, ô sage corbeau ! »

L'ironie de vos paroles lui ayant visiblement échappé, Corvin se met à arpenter le toit de la voiture comme un professeur sur une estrade.

« Bien. Voici donc ma leçon inaugurale, » se rengorge-t-il en prenant un air docte. « Première chose à savoir, la plus importante : les gens "normaux" ne nous aiment pas, nous les créatures fantastiques. C'est malheureux mais c'est ainsi. Je suppose qu'ils ont peur de nous — ce qui n'est pas complètement absurde, il faut bien le reconnaître. Mais la

poésie que nous apportons au monde leur échappe visiblement. »

« Mouais. J’imagine que c’est difficile d’apprécier la poésie lorsqu’on menace de se faire dévorer ou vider de son sang. »

« Tu as probablement raison, mais que représentent quelques morts par an comparé aux hécatombes provoquées par les guerres, les épidémies, ou même les accidents de la route ? Est-ce un prix si élevé pour un peu de fantaisie ? »

« Je ne sais pas. Mais ce qui est certain c’est que depuis mon... éveil, on a essayé plusieurs fois de me tuer. »

« Oui — ça ne me surprend pas. Je suppose que ce sont les Chasseurs ? De tristes sires. Le plus souvent, ils interviennent à la demande des familles. »

Vous ouvrez de grands yeux.

« Tu veux dire que ce sont mes propres parents qui ont envoyé ces tueurs à mes troussees ? »

Corvin secoue la tête d’un air contrit.

« Il ne faut pas leur en tenir grief. Ils s’imaginaient probablement agir pour ton bien — pour le salut de ton âme, tout ça. »

« Et maintenant alors, je fais quoi ? »

« Je ne vois qu’une chose à faire : il va falloir retourner

au cimetière et déplacer ta tombe. Ne t'en fais pas, je sais comment m'en charger. Mais avant cela, il va falloir que tu apprennes à te nourrir. »

« Comment ça ? »

« Tu vas comprendre... suis-moi. »

Rendez-vous au [165](#).

Vous vous accroupissez au ras du sol, derrière le banc, puis vous hissez votre regard jusqu'au petit espace séparant l'assise de son dossier. Vous poussez alors un cri d'effroi. Le conducteur de la camionnette vous a vue ! Pressentant le danger, vous relevez et vous prenez la fuite en coupant à travers le square. Hélas, vous avez trop tardé : le véhicule freine brusquement, sa porte latérale s'ouvre. Accroupi à l'intérieur, un homme vêtu d'un long manteau pointe sur vous une étrange arbalète. Un sourire vicieux s'épanouit sur ses lèvres au moment où il presse la détente.

Mais cela, vous ne le voyez pas ; vous n'entendez qu'un sifflement, immédiatement suivi d'un puissant bruit d'impact accompagné d'un choc qui secoue tout votre être. Vous baissez les yeux ; quelle est donc cette chose noire qui émerge de votre robe, plantée dans votre cœur ? Et cette tache rouge qui grandit et se répand tout autour ? Du sang ! Votre sang !

Prise de vertige, vous glissez lentement jusqu'au sol. Vous tentez de vous relever, mais vous en êtes incapable ; vos forces vous ont abandonnées. Allongée sur l'herbe du square, vous regardez l'homme descendre de la camionnette et s'approcher de vous. Il lâche son arbalète, dégainé un

coutelas ; vous comprenez alors son intention. Vous essayez de lui parler, de le supplier, mais aucun son ne franchit la barrière de vos lèvres. L'homme vous empoigne par les cheveux, tire votre tête en arrière, pose sa lame sur votre gorge...

Est-il nécessaire d'en dire plus ? C'est de cette horrible façon que s'achève votre aventure.

Rendez-vous au [101](#).

« Hélas, à ma connaissance, il n'existe aucun moyen de guérir le vampirisme. La seule solution est de les tuer à nouveau, pour libérer leurs âmes et celles qu'ils ont volées. »

Vous baissez la tête pour cacher votre déception, et vous reprenez la parole : « Les âmes volées ? Qu'entendez-vous par là ? »

« Selon la plupart des experts, les âmes de ceux et celles qui ont été victimes d'un vampire ne peuvent pas rejoindre l'autre monde. Elles restent prisonnières de leur bourreau, impuissantes spectatrices de ses crimes, et elles participent à sa force, involontairement — mais il n'est pas impossible que les plus avilies d'entre elles jouissent de cette situation. »

Allez-vous à présent l'interroger sur le salut de l'âme, si ce n'est pas déjà fait ([158](#)), sur les pouvoirs des vampires ([153](#)), ou mettre un terme à votre conversation ([166](#)) ?

Vous videz votre esprit... Vous vous imaginez en train de traverser le mur...

Sans résultat.

Rendez-vous au [149](#).

Vous avancez en direction du chœur et vous vous asseyez sur l'un des bancs. Vous observez autour de vous : ici et là, des statues de vierges et de saints vous contemplent d'un air sévère. Il y a comme un reproche dans leurs regards de pierre peinte, une certaine forme d'hostilité que vous ne leur avez jamais connue — alors que vous fréquentez les églises depuis votre plus tendre enfance.

Vous levez les yeux vers la haute croix dorée dressée derrière l'autel, songeant à l'enseignement religieux qui vous a été transmis. Rien qui ne vous ait préparé à ce que vous êtes en train de vivre ! Dans les conditions actuelles, difficile de retrouver la confiance qui était autrefois la vôtre. Plusieurs questions sans réponses se bousculent dans votre esprit. D'une façon ou d'une autre, avez-vous mérité ce qui vous arrive ? Êtes-vous d'ores et déjà condamnée à errer dans les limbes ou à brûler en enfer ?

La porte de la sacristie s'ouvre alors, et un homme âgé apparaît dans l'encadrement. Un prêtre, à en croire le discret col romain fixé sur sa chemise. Le vieillard fait quelques pas en direction de l'allée centrale, un trousseau de clés à la main, puis s'immobilise en vous apercevant. Il hésite, s'approche de

vous à pas mesurés ; l'expression de son visage est calme, mais il y a de la surprise dans son regard, et une interrogation.

Vous jetez un rapide coup d'œil à vos habits mortuaires, à vos pieds nus ; c'est certain, vous devez proposer un bien étrange spectacle !

Allez-vous lui adresser la parole ([139](#)), ou sortir de l'église ([112](#)) ?

« Je sens une certaine hésitation en toi, Mathilde, comme si tu rechignais à te livrer complètement, à accepter ta nature. Je me trompe ? »

« Non, » répondez-vous. « Je ne veux pas faire le mal. »

Votre vis-à-vis laisse échapper un petit rire sifflant.

« Peut-être est-ce parce que tu ne vois pas les choses de la bonne façon — avec un regard neuf, libéré de l'endoctrinement dont tu as été victime dans ton autre vie. »

« Que voulez-vous dire ? »

« Ce que je veux dire, c'est qu'il t'a été enseigné que l'univers obéissait à un certain ordonnancement, dans lequel les humains ont une place bien définie — une place modeste. Il t'a également été dit que pour conquérir le salut, tu devais être docile et te conformer à cet ordre. C'est ce que font la plupart de tes semblables, même s'ils n'en sont pas toujours conscients ou pensent parfois, à tort, aller à l'encontre de ces injonctions — par exemple, en clamant haut et fort leur athéisme, mais en respectant à la lettre les prétendues Tables de la Loi. Certains, pourtant, refusent réellement de s'y plier. Ne te méprends pas : mon but n'est pas de défendre les malades mentaux ou les simples crapules. Je voudrais que tu

voies le Mal pour ce qu'il est vraiment, dans sa plus belle expression. Le Mal véritable, ce n'est pas la jouissance du vice ; c'est une autre façon de gagner son salut, en refusant les conventions fallacieuses, en se battant pour l'obtenir, en l'arrachant de force aux puissances avares, iniques et cruelles qui régissent l'univers. Qu'en dis-tu ? »

Si ces arguments vous ont convaincu, rendez-vous au [148](#). Sinon, rendez-vous au [164](#).

Faisant preuve d'une incroyable vivacité, vous esquivez le fouet de justesse ; la chaîne s'abat bruyamment sur les marches derrière vous, à l'endroit même où vous vous teniez un instant auparavant. L'homme pousse un juron, puis donne à son arme un mouvement de retour latéral que vous évitez également, cette fois d'un petit saut.

Sans lui laisser le temps de lancer une nouvelle attaque, vous reprenez la fuite vers les hauteurs de l'escalier.

Rendez-vous au [155](#).

Un réverbère se dresse sur le trottoir ; vous vous glissez dans l'espace restreint qui le sépare de l'immeuble proche. N'osant pas l'enfoncer, la camionnette fait un écart... Une chance qui vous permet de reprendre quelques mètres d'avance, assez pour atteindre l'entrée d'une petite rue latérale qui s'ouvre sur votre gauche.

Vous vous y engouffrez sans hésiter, négligeant la signalétique qui indique pourtant qu'il s'agit d'une voie sans issue.

Rendez-vous au [174](#).

Vous vous arrêtez de marcher, vous tournant face à l'homme. Il fait mine d'être surpris, mais continue d'approcher, esquissant un vague sourire démenti par la malveillance de son regard. Ses vêtements sont usés et crasseux.

« Alors ma jolie, vous dit-il, tu es perdue ? »

Son haleine empest l'alcool. Vous faites non de la tête.

« C'est une drôle de tenue que tu portes là, » continue-t-il en reluquant votre robe blanche et votre linceul. « On dirait que tu sors d'un cimetière... »

Allez-vous répondre par l'affirmative ([162](#)), ou garder le silence ([151](#)) ?

Pendant quelques instants, l'homme réfléchit à sa réponse.

« Certes non, » finit-il par dire, « tu n'as pas choisi ton destin — mais qui oserait le prétendre, sur cette terre ? Quelque part dans cette ville ou ses environs se cache le démon qui a fait de toi ce que tu es. Nous sommes à sa recherche, mais il est ancien, et puissant ; il se moque de nos efforts pour le trouver et plus encore de notre espoir de le détruire... Même toi, tu ne sais probablement rien de lui. »

Allez-vous affirmer le contraire ([136](#)), ou admettre votre ignorance ([110](#)) ?

Vous avancez à pas lents vers cette copie exacte de vous-même. Soudain ses bras jaillissent dans votre direction, ses mains s'agrippent à vos épaules, ses ongles semblables à des griffes s'enfoncent dans votre peau. Sa bouche s'ouvre, se distend démesurément ; vous vous sentez soulevée comme un fétu de paille, irrésistiblement entraînée vers cette gueule ténébreuse. Tout cela se produit si vite que vous êtes incapable de réagir.

Alors que vous sombrez dans le gouffre immense qu'est devenu son gosier, vous perdez connaissance.

Rendez-vous au [175](#).

Vous faites face au conducteur de la camionnette. Il s'agit d'un homme trapu, d'une cinquantaine d'années, aux cheveux grisonnants, vêtu d'un long manteau en cuir assorti d'un large chapeau et d'une paire de bottes. L'expression de son visage est incroyablement sévère, presque...

Presque cruelle.

« Qu'est-ce... qu'est-ce que vous me voulez ? » demandez-vous craintivement.

L'homme affiche un rictus mauvais.

« Qu'est-ce que je veux ? Voyons espèce de garce, quelle question ! Te tuer bien sûr ! »

Vous encaissez de plein fouet la terrifiante brutalité de ces mots.

« Mais pourquoi ? Je ne vous ai rien fait ! »

« Figure-toi que dans ma famille, nous avons une querelle de longue date avec ceux de ta race, alors c'est devenu mon métier : mettre un terme à l'existence de petites traînées comme toi. »

Vous discernez dans sa voix une sourde satisfaction.

Allez-vous continuer à argumenter ([168](#)), ou essayer de vous enfuir en escaladant le mur ([121](#)) ?

Très vite, vous arrivez sur la place que vous aviez repérée depuis l'entrée de la rue. Un ensemble de réverbères y diffuse une chaleureuse clarté, illuminant de ses feux une petite église de style roman. Son élégante simplicité est aux antipodes de la complexe majesté de la cathédrale, que votre famille fréquente habituellement. L'espace d'un instant, vous vous revoyez au mariage de votre frère, l'an dernier ; il faisait beau, et le grand escalier était couvert de pétales de roses. Vous portiez de longs gants, ainsi que cette robe corail aux reflets de nacre que vous aviez choisie avec votre mère. Vous repensez aux mots qu'elle vous avait glissés en souriant, peu après la cérémonie : "À quand ton tour, ma fille ? Tu feras la plus jolie des mariées..."

Vous sentez la tristesse et les regrets vous envahir, et pourtant aucune larme ne perle aux coins de vos yeux — comme si, bon gré mal gré, vous étiez déjà passé à autre chose.

Si vous souhaitez entrer dans l'édifice, rendez-vous au [118](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [173](#).

À la recherche désespérée d'une échappatoire, vous regardez autour de vous et vous apercevez alors un escalier. Vous le reconnaissez, pour l'avoir déjà emprunté quelquefois ; vous savez qu'il serpente entre les immeubles jusque sur les hauteurs de la ville historique.

Vous prenez le pas de course dans sa direction. Au moment où vous l'atteignez, vous entendez un terrible crissement de pneus. Vous jetez un coup d'œil en arrière : la camionnette s'est arrêtée sur la chaussée. Sa porte latérale s'ouvre, puis un homme vêtu d'un long manteau en surgit et s'élance vers vous.

Rendez-vous au [111](#).

« Vous vous trompez. Je connais l'être qui m'a fait... ça. Et je pense pouvoir vous aider à le trouver. »

Pour la première fois depuis le début de votre conversation, les yeux de l'homme se portent à la rencontre des vôtres.

« Si tu dis vrai, et si tu acceptes de nous prêter main-forte, nous pouvons peut-être convenir d'un arrangement. »

« De quelle sorte ? »

« Avant toute chose, je dois en parler au Kaiser. Je te propose de nous retrouver au cimetière, un peu avant l'aube. Ça te convient ? »

Vous acquiescez.

« Entendu alors, » conclut l'homme.

Et il fait demi-tour, vous laissant seule avec vos interrogations. Vous reprenez l'ascension de l'escalier.

Notez le code "dialogue" et rendez-vous au [142](#).

Votre sosie laisse échapper un ricanement teinté d'amertume, et lève les yeux en direction du cercle de noirceur dans le ciel étoilé.

« Tu vois cette tache sombre, là-bas ? Elle est annonciatrice de notre prochain anéantissement. »

« Prochain... que voulez-vous dire ? »

« Ne t'inquiète pas outre mesure, cela n'arrivera pas avant un long moment — pas avant que l'obscurité n'envahisse tout le ciel. Alors ce sera la fin de tout, même de l'éternité. Mais nous ne devrions pas avoir peur, nous les Enfants du Principe : d'une certaine façon, n'en sommes-nous pas le reflet terrestre ? »

Si vous avez le code "sœur de sang" ou "damnée", rendez-vous au [156](#). Sinon, rendez-vous au [127](#).

Pressentant le danger que représente pour vous la camionnette, vous prenez la fuite en coupant à travers le square. Cette animation subite provoque l'envol du corbeau en direction de la cime des arbres ; mécontent d'être ainsi dérangé, l'oiseau vous adresse en partant un croassement furieux. Le véhicule freine brusquement, sa porte latérale s'ouvre et un homme vêtu d'un long manteau en surgit, s'élançant à vos trousses tandis que le fourgon redémarre — dans l'intention évidente de vous couper la route à la sortie du parc.

Vous traversez la pelouse jusqu'à l'allée centrale ; la terre battue transformée en gadoue éclabousse sous vos pieds nus. Vous remarquez alors sur votre gauche un chemin latéral qui mène à un escalier. Vous le reconnaissez, pour l'avoir déjà emprunté quelquefois ; vous savez qu'il serpente entre les immeubles jusque sur les hauteurs de la ville historique.

Vous pouvez continuer à courir et traverser le square ([157](#)), ou vous engager en direction de l'escalier ([111](#)).

« Bonsoir, mon père. »

« Bonsoir ma fille, » vous répond le vieil homme, d'une voix légèrement chevrotante. « C'est une heure bien tardive pour se recueillir à l'église... Est-ce que je peux t'aider ? »

Vous gardez le silence quelques instants, puis vous reprenez : « Peut-être... En fait, je crois que oui. J'ai besoin de vos lumières. »

Le prêtre s'assoit sur le banc à côté de vous. Vous remarquez qu'une légère odeur d'encens flotte autour de lui.

« Je t'écoute. Parle-moi sans crainte. »

Allez-vous l'interroger sur le salut de l'âme ([158](#)), ou lui demander son opinion à propos des vampires ([107](#)) ?

La luminosité est faible dans cet escalier cerné par les immeubles ; vous contemplez avec attention l'obscurité en contrebas, attendant l'irruption de votre poursuivant.

L'homme apparaît enfin, visiblement très éprouvé : le rythme de ses pas s'est considérablement ralenti. Une grisante sensation de supériorité vous envahit malgré vous. Ce n'est qu'en arrivant à une vingtaine de marches de l'endroit où vous vous tenez qu'il s'aperçoit de votre présence. Il s'immobilise et lève vers vous un regard hostile.

Plutôt jeune – tout au plus une dizaine d'années de plus que vous – ses traits fins et réguliers portent la marque d'une existence tragique. Sous son chapeau à larges bords, ses cheveux châtons tombent jusque sur ses épaules couvertes d'un long manteau en cuir élimé. Un vieux jean et des bottes épaisses complètent sa tenue de cow-boy – mais c'est un fouet en maillons métalliques qui brille à sa ceinture, d'un éclat menaçant.

« Qu'est-ce que vous me voulez ? » demandez-vous.

L'assurance que vous parvenez à mettre dans votre voix vous surprend vous-même.

L'homme hésite un moment avant de répliquer : « Tu

vis un cauchemar, pas vrai ? Tu ne comprends pas ce qui t'arrive... Si tu es d'accord, je peux t'apporter mon aide. »

Vous remarquez que tout en parlant l'homme réduit doucement la distance qui vous sépare, et que sa main droite se déplace lentement vers son fouet.

« N'avancez plus, » vous exclamez-vous, « ou je pars ! Vous n'êtes pas assez rapide pour espérer me rattraper. »

Cette pointe d'arrogance dans vos paroles ne vous ressemble pas, mais vous ne pouvez pas vous empêcher de vous sentir en position de force.

« Très bien, » fait l'homme en s'arrêtant. « De quoi veux-tu qu'on parle ? »

« Vous prétendez vouloir m'aider, mais je sais que c'est un mensonge. Je veux savoir pourquoi vous me poursuivez. Je ne vous ai rien fait. »

Vous tentez d'accrocher son regard sans y parvenir.

« Pour l'instant, non, en effet, tu n'as probablement rien fait. Mais... tu n'es plus la jeune femme que tu étais... avant. » Il hésite, puis continue : « Tu es morte, Mathilde. C'est triste, c'est injuste, mais c'est ainsi. À présent tu es devenue un danger pour nous — pour nous, les humains. Tu comprends ? »

Vous secouez la tête.

« Je n'ai rien fait de mal. Je ne veux pas... je ne veux pas faire de mal ! »

« Tu ne le veux pas, mais tu le feras inmanquablement si nous te laissons vivre. Tôt ou tard tu devras te nourrir, et ce jour-là... fais-moi confiance, je sais ce qu'il en est. Je ne le sais que trop. »

L'homme évoque apparemment un souvenir douloureux. Allez-vous lui demander à quoi il fait référence (159), ou insister sur le fait que vous n'êtes pas responsable de votre situation (131) ?

Vous avancez en direction du chœur et vous vous asseyez sur l'un des bancs. Vous observez autour de vous : ici et là, des statues de vierges et de saints vous contemplent d'un air sévère. Il y a comme un reproche dans leurs regards de pierre peinte, une certaine forme d'hostilité que vous ne leur avez jamais connue — alors que vous fréquentez les églises depuis votre plus tendre enfance.

Vous levez les yeux vers la haute croix dorée dressée derrière l'autel, songeant à l'enseignement religieux qui vous a été transmis. Rien qui ne vous ait préparé à ce que vous êtes en train de vivre ! Dans les conditions actuelles, difficile de retrouver la confiance qui était autrefois la vôtre. Plusieurs questions se bousculent dans votre tête. D'une façon ou d'une autre, avez-vous mérité ce qui vous arrive ? Êtes-vous d'ores et déjà condamnée à errer dans les limbes ou à brûler en enfer ?

Vous restez ainsi plusieurs minutes à réfléchir, mais sans obtenir de réponses satisfaisantes, ne parvenant qu'à vous embrouiller un peu plus l'esprit et à vous perdre en conjectures. Inutile d'attendre là plus longtemps !

Rendez-vous au [173](#).

Le passage s'élargit peu à peu et vous finissez par déboucher sur une grande place chichement éclairée, entourée par de hautes et vieilles maisons. En son centre s'élève une sorte de halle ouverte, visiblement ancienne, soutenue par d'épais piliers de briques. Vous reconnaissez les lieux, pour y être venue de nombreuses fois : vous êtes sur l'esplanade du marché. Machinalement, vous regardez le ciel. Les nuages se sont dissipés, les étoiles brillent à présent, mais vous vous trouvez curieusement incapable de reconnaître la moindre constellation. Plus étrange encore, ce cercle de noirceur qui s'étend sur une grande partie de la Voie lactée... Non, vous ne parvenez pas à comprendre.

Vos yeux se posent ensuite sur des panneaux de métal et de bois qui portent les restes d'affiches électorales, toutes plus ou moins déchirées. Oui, cela vous revient à présent. Vous cherchez le visage de votre père. Le voilà, souriant, plutôt bel homme dans son costume sombre. Vous vous attardez sur la dureté de son regard, et pour la millième fois vous vous étonnez de ce paradoxe que vous n'avez jamais réussi à résoudre : comment ce père aimant, qui a si souvent partagé vos jeux d'enfance, peut-il également diriger un parti aussi

violent, démagogique et xénophobe ? Et les dernières élections... Quel en a été le résultat, déjà ? Vous ne parvenez pas à vous en souvenir...

Un croassement rauque vous fait tressaillir, et vous vous retournez aussitôt. Un corbeau est là, posé sur le toit d'une petite voiture garée le long du trottoir. Il vous observe, son œil vif reflétant avec une curieuse intensité la lumière jaune des réverbères qui entourent la place. Vous vous demandez s'il s'agit du même que vous avez vu sautiller dans le parc.

« Va-t'en, sale bête, tu m'as fait peur ! Et j'ai horreur des volatiles comme toi ! »

Visiblement offensé, l'animal se redresse et gonfle le poitrail.

« Non mais dites donc, » s'exclame-t-il d'une voix criarde, « pour qui vous prenez-vous ? Je ne vous permets pas ! »

Un bref étourdissement s'empare de vous. Un corbeau qui parle ?

« Je rêve ! Ce n'est pas possible ! »

« Parce que revenir brusquement à la vie, une semaine après son enterrement, c'est possible peut-être ? » vous interrompt l'oiseau en sautillant sur place de façon hystérique, visiblement au comble de l'indignation. « Tu ferais bien de

réfléchir avant de lancer de telles affirmations, jeune fille, ou tu ne feras pas de vieux os en ce monde, crois-moi ! »

« C'est que... pardon, mais... je... je suis désolée... »

L'oiseau s'immobilise et penche légèrement la tête de côté, comme s'il délibérait intérieurement sur la pertinence d'accepter vos excuses — ou pas.

« Bon, ça ira pour cette fois. Je mettrai ces égarements sur le compte d'un élan de folie passagère, liée à la découverte de ton nouvel état. »

« C'est très aimable à vous, monsieur... le... »

« Corvin. Appelle-moi Corvin. Vraiment, tu ne te souviens pas de moi ? »

« Navrée, je ne crois pas. Ma mémoire me fait défaut en ce moment. » Un ricanement désabusé s'échappe de vos lèvres. « Et s'il n'y avait que ça... En fait, je ne sais plus trop où j'en suis. »

« Bah, cela n'a rien d'étonnant. C'est même une des raisons pour lesquelles je suis ici — pour t'aider à y voir plus clair. Nous avons des obédiences communes, toi et moi. »

Allez-vous lui demander ce qu'il veut dire par là ([172](#)), ou lui faire part de vos difficultés à accepter votre nouvelle condition ([119](#)) ?

Vous sautez de côté. Hélas vous ne vous montrez pas suffisamment rapide, et le conducteur de la camionnette avait anticipé votre réaction : le véhicule vous heurte de plein fouet, vous propulsant plusieurs mètres en arrière sur l'herbe du square. Vous ne perdez pas conscience, mais la douleur est terrible — comme si tous les os de votre corps avaient été brisés.

Vous percevez des bruits de portières. Incapable de tout autre mouvement, vous relevez péniblement la tête. Deux hommes sont descendus du fourgon et dans leurs mains brillent de longs couteaux. Vous tentez d'appeler à l'aide, en vain ; personne ne semble entendre vos cris désespérés. Ils marchent rapidement jusqu'à vous, une froide détermination gravée sur leurs visages. L'un d'entre eux vous empoigne par les cheveux, tire votre tête en arrière, pose sa lame sur votre gorge...

Est-il nécessaire d'en dire plus ? C'est de cette horrible façon que s'achève votre aventure.

Rendez-vous au [101](#).

ÉPREUVE ! Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 7,
rendez-vous au [113](#). Sinon, rendez-vous au [105](#).

« Voyons, que te dire d'autre ? Si, que les vampires craignent le contact du fer, de l'eau vive, le feu et la lumière du soleil. Bizarrement, ils ne peuvent pas pénétrer dans une habitation sans y avoir été invités avant. On ignore combien ils sont exactement, mais leur nombre n'est probablement pas aussi important qu'on pourrait le craindre, car la plupart des nouveaux vampires ne parviennent pas à s'adapter aux contraintes de leurs existences ; et des structures spéciales ont été créées, pour limiter la contagion. »

Allez-vous l'interroger sur ces structures spéciales ([116](#)), sur les pouvoirs des vampires ([153](#)), ou sur la possibilité d'une éventuelle guérison ([124](#)) ?

Si vous avez le code "indice", rendez-vous au [117](#). Dans le cas contraire, vous pouvez essayer d'escalader le mur : rendez-vous au [121](#).

Vous croisez l'homme et poursuivez votre chemin, mais l'inévitable se produit : il vous attrape fermement par l'épaule, vous obligeant à vous arrêter.

« Alors ma jolie, » beugle-t-il de sa voix pâteuse d'ivrogne, « où vas-tu comme ça ? Et si on s'amusait un peu, tous les deux ? Hein ? Qu'est-ce que tu en dis ? »

Sans vous laisser le temps de répondre, le vagabond pose l'une de ses mains sur votre poitrine, l'autre entre vos jambes, et vous plaque de tout son poids contre le mur le plus proche ; ses doigts écartent les pans de votre suaire et se glissent sous votre robe.

« Tu as la peau sacrément froide. Je vais te réchauffer... »

Vous sentez la colère vous envahir, en même temps qu'une puissante attraction, sensuelle et répugnante à la fois — un désir de mort et de sang.

Si vous souhaitez résister à cette pulsion, rendez-vous au [144](#). Sinon, rendez-vous au [105](#).

Un éclair de victoire et de contentement traverse furtivement le regard de votre double.

« Tu es intelligente ; je savais que tu comprendrais. »

Vous gardez le silence, tandis qu'elle avance vers vous d'une démarche ondulante. Alors qu'elle n'est plus qu'à quelques pas de vous, vous constatez que les résilles sur sa peau sont en réalité du sang coagulé, comme un quadrillage dessiné au cutter. Vous frissonnez de dégoût.

Elle reprend : « Ton destin est de t'élever au-dessus de la mêlée des hommes. Approche. Au nom du Principe, je suis prête à recevoir ton allégeance. »

Allez-vous accepter ([132](#)), ou préférez-vous garder vos distances ([114](#)) ?

Un bruit de course retentit dans votre dos, accompagné par la voix haletante d'un nouvel arrivant. Vous supposez qu'il s'agit de l'homme qui vous a poursuivie dans le square.

« Vous... vous l'avez... eue ?... »

« Pas encore, mais elle est coincée, » lui répond le premier. « Prends ton couteau et viens : à deux, ce sera plus facile. »

Vous entendez des pas qui se rapprochent, avec une cruelle lenteur — celle des chasseurs qui savent que leur proie ne peut plus leur échapper.

Saisie d'épouvante, vous tambourinez les briques de vos poings... Vos phalanges les heurtent douloureusement... Vous persévérez encore et encore... Et soudain vos doigts s'enfoncent dans le mur !

Vous fermez les paupières et vous vous projetez en avant. Une nouvelle fois, cette surprenante sensation de franchir un voile... Vous rouvrez les yeux : vous avez traversé l'obstacle ! Vous êtes de l'autre côté !

Allez-vous attendre là ([170](#)), ou reprendre la fuite sans demander votre reste ([142](#)) ?

« Je ne sais pas... Je sais que ce que nous enseigne la religion, mais au fond de moi... j'ai l'impression que je n'y crois pas vraiment. »

Le prêtre sourit à votre réponse.

« Ta franchise t'honore, » s'exclame-t-il en riant. « Mais dis-moi, pourquoi ces interrogations ? À ton âge, on ne s'encombre généralement pas de tels soucis. »

Allez-vous lui faire confiance et lui avouer votre situation ([104](#)), éluder sa question et lui demander ce qu'il sait sur les vampires, si ce n'est pas déjà fait ([107](#)), ou mettre un terme à votre conversation ([166](#)) ?

Face à votre mutisme, l'homme s'enhardit : « Et si on s'amusait un peu, tous les deux ? Hein ? Qu'est-ce que tu en dis ? »

Et sans vous laisser le temps de répondre, le vagabond pose l'une de ses mains sur votre poitrine, l'autre entre vos jambes, et vous plaque de tout son poids contre le mur le plus proche ; ses doigts écartent les pans de votre suaire et se glissent sous votre robe.

« Tu as la peau sacrément froide. Je vais te réchauffer... »

Vous sentez la colère vous envahir, en même temps qu'une puissante attraction, sensuelle et répugnante à la fois — un désir de mort et de sang.

Si vous souhaitez résister à cette pulsion, rendez-vous au [144](#). Sinon, rendez-vous au [105](#).

À quelques mètres, vous apercevez sur votre gauche l'entrée d'une petite rue latérale. Vous précipitez vers elle, espérant l'atteindre... Hélas, le pare-chocs de la camionnette vous percute violemment.

Vous perdez 2 points de Vitalité.

Vous êtes projetée sur le côté, manquant in extremis d'être écrasée par les roues du véhicule. Vous vous relevez tandis qu'il vous dépasse, puis vous vous engouffrez dans la ruelle — cela, sans avoir vu les indications qui la désignaient comme une voie sans issue.

Rendez-vous au [174](#).

« À propos de cela, je préfère ne rien te dire ; il me paraît évident que tu n'as pas encore choisi ton camp. »

Rendez-vous au [166](#).

En quelques secondes vous atteignez le haut du mur ; vous entendez alors un bruit de détente. Obéissant à un réflexe, vous sautez de l'autre côté. Un projectile vous frôle. Vous vous recevez sur le sol sans subir de dommages et vous reprenez aussitôt la fuite.

Rendez-vous au [142](#).

Vous continuez l'ascension de l'escalier, en courant d'un pas si léger que vous glissez presque au-dessus des marches. Vous n'entendez plus les bruits de bottes de votre poursuivant ; sans doute a-t-il renoncé à vous rattraper.

Rendez-vous au [142](#).

Elle reprend : « Mathilde, tu as été choisie car tu as toutes les qualités pour faire vivre l'Esprit du Mal. C'est ta vraie nature. Je le sens en toi. » »

Vous gardez le silence, tandis qu'elle avance vers vous d'une démarche ondulante. Alors qu'elle n'est plus qu'à quelques pas de vous, vous constatez que les résilles sur sa peau sont en réalité du sang coagulé, comme un quadrillage dessiné au cutter. Vous frissonnez de dégoût.

« Oui, » continue-t-elle, « ton destin est de t'élever au-dessus de la mêlée des hommes. Approche. Au nom du Principe, je suis prête à recevoir ton allégeance. »

Allez-vous accepter ([132](#)), ou préférez-vous garder vos distances ([114](#)) ?

Vous passez en trombe devant une vieille fontaine, entre des jeux d'enfants. Déjà l'extrémité du square apparaît face à vous. Vous jetez un coup d'œil en arrière, constatant avec satisfaction que l'homme au manteau semble avoir du mal à vous suivre. La camionnette vous inquiète davantage : vous entendez son moteur rugir tandis qu'elle remonte le long d'une rue parallèle.

Franchissant d'un bond la barrière qui délimite le parc, vous posez un premier pied sur le trottoir et un deuxième sur l'asphalte, pivotant aussitôt vers la droite. Un crissement retentit dans votre dos. Vous vous retournez : le véhicule est là, à moins d'une cinquantaine de mètres ; l'éblouissante lumière de ses phares vous enveloppe déjà.

Rendez-vous au [106](#).

« C'est une vaste question, encore sujette à débat : l'âme peut-elle être mauvaise ? Pour ma part, je pense qu'il faut la distinguer de l'esprit. Nombreux sont les êtres vivants dotés d'un esprit – certes plus ou moins développé – mais tous ne sont pas dotés d'une âme, qui représente la part céleste de l'individu. Privé de la lumière d'une âme, un esprit est livré à ses instincts, ou réduit à une simple intelligence analytique ; on ne peut donc pas le qualifier de "bon", et il ne pourra donc pas être sauvé. À l'inverse, par la grâce de sa nature divine, l'âme est selon moi inaccessible aux atteintes du Mal. Je crois que tous les humains naissent avec une âme, mais qu'il est aisé de la perdre ; mais je crois aussi que les femmes et les hommes qui sauront la préserver verront s'ouvrir pour eux, à l'énoncé de leur nom, les portes du Royaume des Cieux. »

Vous hochez la tête pensivement.

« Et toi jeune fille, » reprend le prêtre, « est-ce que tu penses avoir une âme ? »

Allez-vous répondre par l'affirmative ([160](#)), ou exprimer vos doutes ([150](#)) ?

Pendant quelques instants, l'homme reste plongé dans ses réflexions.

« Je suppose que je peux te le dire, » finit-il par vous répondre. « Pourquoi pas ? Il serait bon que tu comprennes à quel point ce que nous faisons est nécessaire, et que nous ne sommes pas cruels sans raison.

« Je devais avoir ton âge quand c'est arrivé. Mon frère aîné a été victime d'un vampire. Mes parents n'ont pas voulu regarder la vérité en face... alors après sa mort, nous l'avons gardé chez nous. Au début ça allait encore ; pour se nourrir, il se contentait du sang d'animaux. Mais une nuit un cri terrible a retenti dans la maison, et nous avons trouvé mon frère dans la chambre de ma petite sœur. Elle était saignée à blanc. Il a prétendu qu'il était innocent, qu'un autre vampire était responsable de cet acte odieux, qu'il était parvenu à le chasser... Mes parents l'ont cru. Pas moi. Il y avait quelque chose dans son regard... quelque chose de nouveau, comme un éclat de malice. Alors je suis allé trouver le Kaiser. Ensemble, nous l'avons contraint à avouer son crime. Nous nous sommes battus, et au terme d'une lutte terrible nous l'avons libéré — lui et ma sœur. Il est mort une deuxième fois,

en me maudissant, ainsi que toute notre famille. Mes parents ne me l'ont jamais pardonné. »

Vous gardez le silence, ébranlée par ce récit.

« Voilà pourquoi les vampires doivent être détruits, » reprend l'homme. « Voilà ce que tu es amenée à devenir : un monstre buveur d'âmes et de sang. »

D'un mouvement rapide, il saisit son fouet et le projette vers vous. Tandis que la chaîne se déploie dans votre direction, vous remarquez qu'elle se termine par une sorte d'étoile aux pointes acérées.

ÉPREUVE ! Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 7, rendez-vous au [128](#) ; sinon, rendez-vous au [115](#).

« Je pense que oui. C'est ce qu'on m'a appris, et je n'ai aucune raison de mettre en doute cet enseignement. »

Le prêtre sourit à votre réponse.

« Si jeune et déjà si pleine de sagesse ! » s'exclame-t-il en riant. « Mais dis-moi, pourquoi ces interrogations ? À ton âge, on ne s'encombre généralement pas de tels soucis. »

Allez-vous lui faire confiance et lui avouer votre situation ([104](#)), éluder sa question et lui demander ce qu'il sait sur les vampires, si ce n'est pas déjà fait ([107](#)), ou mettre un terme à votre conversation ([166](#)) ?

Vous vous accroupissez au ras du sol, derrière le banc, puis vous hissez votre regard jusqu'au petit espace séparant l'assise de son dossier. Vous poussez alors un cri d'effroi. Le conducteur de la camionnette vous a vu ! Pressentant le danger, vous relevez et vous prenez la fuite en coupant à travers le square. Le véhicule freine brusquement, sa porte latérale s'ouvre et un homme vêtu d'un long manteau en surgit, s'élançant à vos trousses tandis que le fourgon redémarre — dans l'intention évidente de vous couper la route à la sortie du parc.

Vous traversez la pelouse jusqu'à l'allée centrale ; transformée en gadoue par l'orage, la terre éclabousse sous vos pieds nus. Un peu plus loin sur votre gauche, vous remarquez un chemin latéral qui mène à un escalier. Vous le reconnaissez, pour l'avoir déjà emprunté quelquefois ; vous savez qu'il serpente entre les immeubles jusque sur les hauteurs de la ville historique.

Vous pouvez continuer à courir à travers le square ([157](#)), ou vous engager en direction de l'escalier ([111](#)).

« Tu n'imagines pas à quel point tu as raison... »
répliquez-vous.

Vous retroussiez vos lèvres, faisant jouer votre langue sur vos dents pointues. L'homme laisse échapper un glapissement, ses yeux s'ouvrent comme des soucoupes ; il recule de plusieurs pas avant de se retourner et de s'enfuir à toutes jambes. Dans sa hâte il s'effondre sur les pavés, mais se relève aussitôt et repart en claudiquant.

Vous éclatez de rire : vous lui avez donné une bonne leçon.

Vous cherchez Corvin du regard, vous l'appellez aussi, mais votre éphémère compagnon semble avoir disparu. Secouant la tête, vous reprenez votre route.

Rendez-vous au [169](#).

Vous restez assise sur le banc, vaguement attentive à la camionnette, imaginant qu'elle va continuer sa route. Soudain, son conducteur donne un brusque coup de volant et accélère, précipitant le véhicule dans votre direction !

Allez-vous prendre la fuite ([135](#)), ou attendre encore, afin de mieux esquiver la charge du fourgon ([109](#)) ?

Les yeux de votre reflet étincellent de colère ; vous remarquez pour la première fois que ses pupilles sont allongées verticalement.

« Alors soit. Je pourrais te contraindre, mais je préfère m'en abstenir. Tôt ou tard, tu réaliseras ton erreur et tu finiras par te livrer à nous. »

À ces mots les contours de son corps commencent à s'estomper, à changer plusieurs fois de forme : une femme-chèvre obscène et démoniaque, un énorme serpent, une sorte de gargouille ailée... Puis c'est comme si elle se fondait dans la nuit ; la lueur malade du réverbère se modifie peu à peu, reprenant une intonation plus franche, plus intense, plus banale aussi. Vous distinguez mieux les maisons alentours : vous êtes sur une petite place de la vieille ville que vous connaissez bien, pour y avoir flâné souvent avec vos amies du lycée, situé non loin ; vous vous étonnez de ne pas l'avoir reconnue avant. Cette impression désormais familière d'avoir vécu un rêve s'empare une nouvelle fois de vous, au point que vous commencez à vous demander si toute cette aventure ne serait pas en réalité un immense rêve-cauchemar – une façon de considérer les choses qui pourrait même s'appliquer,

pourquoi pas, à toute votre existence, jusqu'à vos premiers souvenirs.

Un croassement vous fait sursauter et vous levez les yeux. Un oiseau noir tourne autour de vous, ses ailes déployées occultant brièvement les étoiles. Sans le reconnaître formellement, vous devinez qu'il s'agit de Corvin.

« Qu'est-ce que tu fais encore ici, à rêvasser ? L'aube approche ! Au cimetière, vite ! »

Rendez-vous au [201](#), le premier paragraphe de la troisième partie : **[Le Cimetière](#)**.

Corvin prend son essor et s'envole lourdement en direction d'une rue commerçante que vous avez parcourue de nombreuses fois. Vous vous sentez un peu rassurée d'avoir trouvé un compagnon de route, aussi étrange soit-il. En effet celui-ci semble avoir une meilleure idée que vous de ce qu'il convient de faire dans une situation comme la vôtre. Dans quelle mesure vous pouvez lui faire confiance, vous ne le savez pas, mais vous estimez ne pas être en position de refuser de l'aide, d'où qu'elle vienne.

Plongée dans vos pensées, vous flânez le long des ruelles de la vieille ville. Une sirène de police se fait entendre au loin et des fumerolles serpentine s'élèvent des plaques d'égout. Autour de vous défilent les anciennes bâtisses fatiguées, leurs façades ornementées décrépies vous rappelant que rien ne reste éternellement jeune, que rien n'échappe aux ravages du temps. Qu'en est-il des vampires, alors ? La promesse d'immortalité liée à cette condition peut-elle être autre chose qu'un leurre ?

Alors qu'il planait à une bonne distance devant vous, Corvin fait brusquement demi-tour et revient dans votre direction. Vous esquissez un mouvement de recul à son

approche, mais il voulait simplement se poser sur votre épaule.

« Il y a quelqu'un, là, un peu plus loin, » vous souffle-t-il à l'oreille. « Ça va être à toi de jouer. »

« Mais qu'est-ce que je dois faire ? »

« Fie-toi à ton instinct. Ça va aller, tu verras. »

Puis il s'envole et va se dissimuler dans l'ombre des toits.

En effet, à une trentaine de mètres environ, une silhouette humaine se découpe dans l'ombre d'un porche. Cette présence éveille aussitôt votre méfiance : les rues sont habituellement désertes à une heure aussi avancée – surtout après un orage comme celui que vous avez subi – et les individus qui les arpentent si tard sont rarement recommandables. Un sourire furtif apparaît sur vos lèvres : vous-même en êtes un parfait exemple.

L'homme a quitté son abri et marche à présent dans votre direction, mais de l'autre côté de la rue, comme s'il comptait simplement vous croiser et poursuivre son chemin ; pourtant, vous devinez sans pouvoir expliquer comment que vous êtes bien au centre de son attention. En effet, le voilà qui oblique à présent vers vous. Il s'agit d'un homme jeune, probablement beau autrefois, mais au visage marqué par les

excès en tout genre et les mauvaises passions ; alors qu'il se trouve encore à plusieurs pas, vous sentez une odeur aigre flotter autour de lui. Vous songez qu'il incarne à la perfection l'idée de déchéance exprimée par les bâtiments alentour.

Allez-vous l'ignorer ([147](#)), ou attendre qu'il s'adresse à vous, comme il semble en avoir l'intention ([130](#)) ?

« Merci pour votre aide, mon père. Je vous suis très reconnaissante. »

Le vieil homme secoue la tête avant de répondre : « Je suis au service de tous ceux qui ont besoin d'aide... quels qu'ils soient. »

Vous vous levez du banc.

« Un dernier conseil, » reprend le prêtre. « N'oublie jamais qui tu es vraiment. »

Vous le remerciez une nouvelle fois et vous quittez l'église.

En arrivant au-dehors, un croassement vous fait sursauter. Vous regardez le ciel. Un oiseau noir tourne autour de vous, ses ailes déployées occultant brièvement les étoiles. Sans le reconnaître formellement, vous devinez qu'il s'agit de Corvin.

« Qu'est-ce que tu fais encore ici, à rêvasser ? L'aube approche ! Au cimetière, vite ! »

Rendez-vous au [201](#), le premier paragraphe de la troisième partie : [Le Cimetière](#).

Vous sautez de côté, évitant de justesse la charge de la camionnette qui vous dépasse en grondant, détruisant au passage le banc sur lequel vous étiez assise un instant auparavant. Vous prenez le pas de course en direction du square. Le véhicule freine brusquement, sa porte latérale s'ouvre et un homme vêtu d'un long manteau en surgit, s'élançant à vos trousses tandis que le fourgon redémarre — dans l'intention évidente de vous couper la route à la sortie du parc.

Vous traversez la pelouse jusqu'à l'allée centrale ; la terre battue transformée en gadoue éclabousse sous vos pieds nus. Vous passez en trombe devant une vieille fontaine, entre les jeux d'enfants. Déjà l'extrémité du square apparaît face à vous. Vous jetez un coup d'œil en arrière, constatant avec satisfaction que l'homme au manteau semble avoir du mal à vous suivre. La camionnette vous inquiète davantage : vous entendez son moteur rugir tandis qu'elle remonte le long d'une rue parallèle.

Franchissant d'un bond les limites du parc, vous posez un premier pied sur le trottoir et votre deuxième sur l'asphalte, pivotant aussitôt vers la droite. Un crissement

retentit dans votre dos. Vous vous retournez : le véhicule est là, à moins d'une cinquantaine de mètres ; l'éblouissante lumière de ses phares vous enveloppe déjà.

Rendez-vous au [106](#).

L'homme plonge sa main droite sous son manteau et en extirpe ce qui ressemble à une arbalète.

« Cesse tes jérémiades, elles n'y changeront rien, » vous coupe-t-il en pressant la détente.

Vous entendez un sifflement, immédiatement suivi d'un puissant bruit d'impact accompagné d'un choc qui secoue tout votre être. Vous baissez les yeux ; quelle est donc cette chose noire qui émerge de votre robe, plantée dans votre cœur ? Et cette tache rouge qui grandit et se répand tout autour ? Du sang ! Votre sang !

Prise de vertige, vous vous appuyez contre le mur. Vos jambes ne vous soutiennent plus, vous glissez lentement jusqu'au sol.

L'homme approche de vous. Son visage de pistolero exprime une joie cruelle. Vous tentez de vous relever, mais vous en êtes incapable ; vos forces vous ont abandonnées. Il lâche son arbalète et dégaine un long coutelas. Vous essayez de lui parler, de le supplier, mais aucun son ne franchit la barrière de vos lèvres. L'homme vous empoigne par les cheveux, tire votre tête en arrière, pose sa lame sur votre gorge...

Est-il nécessaire d'en dire plus ? C'est de cette horrible façon que s'achève votre aventure.

Rendez-vous au [101](#).

Vous continuez à marcher le long des voies pavées de la ville historique et finissez par arriver à une bifurcation. Alors que jusqu'ici vous avanciez au hasard, vous vous arrêtez soudain, hésitante — comme si le choix que vous vous apprêtez à faire revêtait une importance capitale. La ruelle de droite donne un peu plus loin sur une petite place bien éclairée, tandis que celle de gauche s'enfonce dans les ténèbres.

Allez-vous emprunter le passage de droite ([134](#)), ou de gauche ([102](#)) ?

Vous vous immobilisez, à l'écoute.

« Piotr, vous... vous avez vu ça ? » Vous reconnaissez la voix du plus jeune des deux hommes. « Elle est passée à travers le mur ! »

« J'ai vu, oui. Rares sont ceux qui en sont capables volontairement, en particulier à un stade aussi précoce de leur existence. »

« Qu'allons-nous faire ? »

« Si elle veut continuer à jouir de sa vie impure, elle retournera dans sa tombe avant le matin. Nous n'aurons qu'à l'attendre là-bas. Et même si elle nous échappe, il nous reste toujours la possibilité de la tuer dans son cercueil demain, au cours de la journée. »

« Pourquoi ne pas l'avoir fait avant, dans ce cas ? »

« Il fallait être certain qu'elle soit devenue une vampire. Même en ayant bu le sang d'un élu, certains morts ne reviennent jamais à la vie. Il faut y être prédisposé ; porter en soi le germe du Mal. »

« Mais alors, maintenant que nous savons, pourquoi la poursuivons-nous ? Quand elle sera de retour dans sa tombe, nous pourrons la détruire à la lumière du jour. »

« Tu as raison, mais il y a les dégâts qu'elle pourrait faire cette nuit. Et il n'est pas exclu qu'elle puisse trouver de l'aide. »

Quelques secondes s'écoulaient en silence, puis l'homme à la voix grave reprend la parole : « Je sais que tu penses à ton frère. Oublie-le, je te le redis. Ce n'est pas sain ! Rappelle-toi plutôt la carrière que tu t'es choisie. »

Vous décidez que vous en avez assez entendu. Rendez-vous au [142](#).

Vous vous tournez en direction du réverbère, d'où semblait provenir la voix. Tout d'abord vous ne voyez rien, puis vous apercevez une silhouette qui émerge des ténèbres, de l'autre côté du cercle lumineux. Une femme. Portant un justaucorps en résille, au rouge presque noir, celle-ci avance vers vous en marchant à la limite du halo, comme si elle souhaitait se montrer à vous mais rechignait à s'exposer en pleine lumière. Ses cheveux bruns cascadenent sur ses épaules nues. Elle approche encore... Vous distinguez à présent ses traits. La stupeur vous envahit : c'est votre propre visage que vous avez sous les yeux !

« Qui... que... qui êtes-vous ? » demandez-vous d'une voix tremblante.

« Mais voyons Mathilde, je suis toi ! Ou plutôt, celle que tu es appelée à devenir, si tu fais confiance à ton destin. »

Cette voix... c'est exactement la vôtre ! La seule différence est dans ses inflexions, qui expriment une assurance que vous ne ressentez absolument pas.

Vous secouez la tête. Vous commencez à vous remettre de votre surprise — après tout, vous n'en êtes pas à votre première rencontre qui sort de l'ordinaire.

« Vous n'êtes pas moi. C'est impossible. Je ne suis pas encore assez folle pour croire à une chose pareille. »

Votre double émet un ricanement qui vous fait frissonner, et qui vous conforte dans votre objection. Vous n' imaginez pas que vous puissiez un jour rire comme cela.

« Tu n'as pas tout à fait tort — et pourtant, l'un de mes nombreux noms n'est-il pas le Miroir de l'Avenir ? Mais je suis aussi l'émissaire du Principe, celui qui accueille les nouveaux venus dans ce monde en fin de vie. Or, toi et moi, nous sommes dans le même camp. »

Allez-vous l'interroger sur ce qu'elle entend par "monde en fin de vie" ([137](#)), ou lui demander ce qui lui fait croire que vous êtes "dans le même camp" ([108](#)) ?

« Déjà, il y a celle à qui tu dois ta nouvelle vie : Skadi Zampar, Laura Spieldorf, Lucilia Tolomei — ou quel que soit le nom derrière lequel elle se cachait lorsqu'elle s'est fait connaître de toi. Tu lui dois reconnaissance et fidélité, comme tu dois reconnaissance et fidélité au Principe qui permet ton existence. Tôt ou tard, tu devras lui prêter allégeance. C'est comme ça. »

Vous gardez le silence.

« Tu ne dis rien ? Tu sais, ce n'est pas la mer à boire. Tu n'as pas beaucoup à perdre, et beaucoup à gagner. Je l'ai fait moi aussi, en mon temps. Souviens-toi : fidélité et reconnaissance, ce sont les maîtres mots ! »

Persistant dans votre mutisme, vous lui adressez un regard qui en dit long sur votre état de gratitude.

« Je vois, » lâche Corvin d'un ton dépité. Vous devinez que s'il l'avait pu, il se serait pris la tête entre les ailes comme si c'était des mains. « Allons, tu imagines la chance que tu as ? Croies-tu que l'on devienne vampire comme ça, sans raison ? Eh bien non figure-toi, ce n'est pas arrivé par hasard ! D'abord, tu as été choisie – toi, parmi des milliers d'autres – mais ce n'était pas suffisant. Tu as aussi accepté ton sort,

même si ce n'était que de façon implicite. Sinon, tu serais morte pour de bon. »

« Mais comment... »

« Toutes les victimes d'un vampire ne deviennent pas vampires à leur tour. Il faut y consentir, mieux, le vouloir de toute son âme — et aussi que l'un des élus te donne un peu de sang, le sang primordial qui coule dans les veines de tous ceux de ta race. Je ne sais pas si tu le réalises, mais vraiment, il s'agit d'un cadeau extrêmement précieux ! »

Vous repensez à tout ce que vous avez vécu depuis votre réveil.

« Non, » ironisez-vous, « ce n'est pas encore une évidence. »

« Hmm, premières heures difficiles, hein ? Ne t'en fais pas. Je suis là maintenant. »

Allez-vous l'interroger sur lui-même ([176](#)) ? Ou sur l'aide qu'il compte vous apporter ([122](#)) ?

Pour vous éviter de rebrousser chemin, vous contournez l'église et vous quittez la place par petite une rue ténébreuse qui s'ouvre du côté gauche du bâtiment.

Rendez-vous au [102](#).

Vous remontez en courant la petite rue sinueuse, à la recherche désespérée d'une échappatoire qui se refuse à vous, puisque vous n'apercevez alentour que des parois aveugles. Le fourgon vous prend en chasse, son grondement sinistre accompagné par le fracas des poubelles renversées. Au détour d'un virage, vous marquez un temps d'arrêt : à une trentaine de mètres, un mur de briques élevé à la hâte vous bloque le passage ! Vous vous précipitez vers lui, espérant encore découvrir une issue dissimulée dans l'ombre. Mais vous devez bientôt vous rendre à l'évidence : vous êtes piégée.

Vous pivotez lentement. La camionnette s'est immobilisée, ses feux braqués sur vous, vous interdisant tout retour en arrière.

Allez-vous tenter de discuter avec vos poursuivants (133), ou essayer coûte que coûte de franchir le mur (146) ?

Après un temps indéterminé passé dans les limbes, vous reprenez peu à peu vos esprits. Vous vous sentez plus forte et aussi curieusement différente, comme si... comme si une partie de votre personnalité s'était éteinte, au profit d'un autre aspect de vous-même. La peur et le doute ont disparu de vos pensées ; vous vous rappelez d'avoir éprouvé ces sentiments, mais vous ne comprenez plus pourquoi ; vous avez parfaitement conscience d'être devenue une vampire, et cela ne provoque plus en vous aucun malaise.

Notez le code "élue".

Votre mystérieuse jumelle est penchée sur vous. Vous la trouvez magnifique ; vous êtes fière d'en être le reflet.

« Reviens à toi, jeune concubine ; le monde est à tes pieds. Va, et fais ton œuvre. »

À ces mots les contours de son corps commencent à s'estomper, à changer plusieurs fois de forme : une femme-chèvre obscène et démoniaque, un énorme serpent, une sorte de gargouille ailée... Puis c'est comme si elle se fondait dans la nuit ; la lueur malade du réverbère se modifie peu à peu, reprenant une intonation plus franche, plus intense, plus banale aussi. Vous distinguez mieux les maisons alentours :

vous êtes sur une petite place de la vieille ville que vous connaissez bien, pour y avoir flâné souvent avec vos amies du lycée, situé non loin ; vous vous étonnez de ne pas l'avoir reconnue avant. Cette impression désormais familière d'avoir vécu un rêve s'empare une nouvelle fois de vous, au point que vous commencez à vous demander si toute cette aventure ne serait pas en réalité un immense rêve-cauchemar – une façon de considérer les choses qui pourrait même s'appliquer, pourquoi pas, à toute votre existence, jusqu'à vos premiers souvenirs.

Un croassement vous fait sursauter et vous levez les yeux. Un oiseau noir tourne autour de vous, ses ailes déployées occultant brièvement les étoiles. Sans le reconnaître formellement, vous devinez qu'il s'agit de Corvin.

« Qu'est-ce que tu fais encore ici, à rêvasser ? L'aube approche ! Au cimetière, vite ! »

Rendez-vous au [201](#), le premier paragraphe de la troisième partie : [Le Cimetière](#).

« Qu'est-ce que je suis ? » s'exclame Corvin. « Ça ne se voit donc pas ? Enfin, je suis un corbeau ! Dis donc toi, tu ne m'aurais pas confondu avec une pie ou une corneille, des fois ? »

« Ce n'est pas ça, » vous justifiez-vous précipitamment.
« C'est juste que... un oiseau qui parle... »

Votre vis-à-vis hoche la tête d'un air compréhensif.

« Je vois. J'admets que ça peut sembler bizarre, lorsqu'on arrive d'un monde aussi banal et terre-à-terre que le tien. Mais il faut que tu te fasses à l'idée que des choses ont changé, en comparaison de l'endroit d'où tu viens. Là-bas, les vampires n'existent pas ; ici, c'est une réalité. Et c'est à ce monde-ci que tu appartiens désormais. »

Vous baissez les yeux.

« Et si... ça ne me convenait pas ? Si je voulais retourner d'où je viens ? »

Corvin laisse échapper un graillement moqueur.

« Tss, tss, allons, tu n'as pas encore compris ? Dans quelle langue dois-je te le dire ? Mais là-bas, ma chérie, tu es morte ! Ce qui revient à dire que pour toi, cet endroit n'existe plus. »

Vous accusez le coup.

« Techniquement, je suis morte ici aussi puisque je suis un vampire, » faites-vous en serrant les dents.

« C'est pas faux, » réplique Corvin.

« Comment comptes-tu m'aider, si c'est ça ? »

Rendez-vous au [122](#).

Le Cimetière

201

L'aube approche — vous le sentez à présent, avec une insistance grandissante, comme si une alarme démoniaque s'était mise en branle dans votre cerveau, de plus en plus violente, comme si un concert de voix discordantes s'élevait des profondeurs infernales pour vous avertir du danger que constitue pour vous la lumière du soleil. Suivie par Corvin, vous parcourez les rues comme un éclair blanc, aérienne, évanescence, filant vers le cimetière avec une rapidité qui aurait pu être grisante si vous n'étiez pas assaillie par ce sentiment d'urgence vitale. Par chance vous avez une conscience aiguë de l'endroit où vous êtes, et de celui vers lequel vous vous pressez, plus aiguë que ne pourrait l'expliquer votre simple connaissance de la ville.

Bientôt vous atteignez la rive du fleuve. Vous continuez à longer la promenade déserte en direction du grand parc qui jouxte la nécropole. Sous la lumière de la lune, l'onde noire et luisante animée par un courant rapide vous donne l'impression d'être douée de vie, et attire inexplicablement votre regard.

Si vous souhaitez vous arrêter un instant pour contempler le fleuve, rendez-vous au [224](#). Si vous préférez ne pas perdre de temps, rendez-vous au [237](#).

Vous vous penchez vers la cartouchière du jeune homme pour prendre l'une de ses munitions en argent, puis vous vous emparez du fusil, l'ouvrez, et glissez la balle dans le canon de l'arme. Le contact de tout ce métal vous brûle les mains, et vous grimacez de douleur.

Vous perdez 1 point de Vitalité.

Ayant compris votre intention, l'amphibien se rue vers vous ; quelle que soit la nature de cette Chose, elle est probablement plus intelligente qu'elle n'en a l'air. Vous la mettez en joue ; les yeux de la créature brûlent d'un feu démoniaque.

Allez-vous tirer dès maintenant ([245](#)), ou attendre encore ([207](#)) ?

À peine vous êtes vous lancé dans vos explications fallacieuses que l'œuf mystérieux s'auréole d'une lueur violette.

« Je vois, » dit le professeur. « Visiblement, nous avons là quelqu'un qui ne joue pas le jeu. Johan ? »

Pour toute réponse, le jeune homme écarte son manteau et s'empare d'un fouet métallique pendu à sa ceinture, puis le projette vers vous d'un même mouvement. Tandis que la chaîne se déploie dans votre direction, vous remarquez qu'elle se termine par une sorte d'étoile aux pointes acérées.

Vous essayez d'esquiver l'attaque, mais vous êtes trop proche. La chaîne s'enroule autour de votre bras, vous arrachant un cri de douleur. De votre main libre, vous tentez de vous en débarrasser, mais sans y parvenir : le contact des maillons vous brûle comme s'ils étaient chauffés à blanc.

L'homme tire violemment sur son fouet de métal, vous faisant tomber à genou ; vous remarquez avec horreur qu'il tient dans sa main gauche un long coutelas. Vous essayez de vous relever, mais cette tentative est aussitôt punie par une nouvelle traction sur la chaîne qui vous fait basculer à quatre pattes sur le sol. Votre adversaire franchit la distance qui vous

sépare encore, enroulant la courroie de métal autour de son poignet pour la garder tendue. Il vous surplombe à présent ; sous le rebord de son chapeau, son visage exprime un curieux mélange de tristesse et de détermination. Vous le suppliez, en vain ; il vous saisit par les cheveux, tire votre tête en arrière, pose sa lame sur votre gorge...

Est-il nécessaire d'en dire plus ? C'est de cette horrible façon que s'achève votre aventure.

Rendez-vous au [201](#).

Vous vous élanchez en direction d'une allée transversale, si vite que vous sentez à peine sous vos pieds la morsure des graviers du chemin. Vous contournez une haute croix, dévalez un petit escalier. L'ancien cimetière est là, à une trentaine de mètres devant vous. Le Chasseur est à votre poursuite – vous entendez le lourd bruit de ses pas – mais vous savez qu'il n'a aucune chance de vous rattraper. Vite, vite, l'aube approche ! Une mystérieuse lassitude commence à vous envahir. Vos mouvements deviennent lents, et même vaguement douloureux. L'air est trop chaud, brûlant. Les couleurs naissantes agressent votre regard. Les oiseaux entonnent leur chant matinal, qui sonne à vos oreilles comme une fanfare brutale aux accents de musique funèbre.

Vous franchissez d'un saut les quelques marches qui conduisent au portillon, que vous repoussez d'un coup de coude ; son contact brûlant vous arrache un cri de douleur.

Vous perdez 1 point de Vitalité.

Devant vous les frondaisons des hauts arbres forment une voûte au-dessus des tombes délabrées, et les herbes folles se dressent et s'enroulent comme un enchevêtrement de reptiles.

Si vous avez le code "demeure", rendez-vous au [240](#).
Sinon, rendez-vous au [221](#).

Vous vous redressez et quittez l'abri de la voiture, en levant une main en l'air, bien haut, pour indiquer aussi clairement que possible votre intention de parlementer. Les deux hommes sursautent en vous voyant apparaître ; le plus âgé fait signe à son comparse de s'écarter de lui, comme pour augmenter leurs chances en cas d'attaque — d'où qu'elle vienne.

Vous énoncez, d'une voix incertaine : « Je suis là en paix. Vous n'avez aucune raison de me craindre, ni... ni d'attenter à ma vie. Je voudrais discuter, simplement discuter. Vous êtes d'accord ? »

« C'est ce qu'elle m'a dit à moi aussi, » confirme le jeune homme — celui-là même que vous avez rencontré dans l'escalier.

« Très bien, » reprend son compagnon, visiblement dépositaire de l'autorité. « Discutons. De quoi veux-tu qu'on parle ? »

Votre interlocuteur a tout du paisible grand-père : un crâne légèrement dégarni, des lunettes en écailles, une petite moustache bien taillée, un ventre un peu rebondi sous une chemise à boutons de manchettes. Mais ses lèvres pincées et

l'acuité de son regard démentent cette impression.

« Je ne sais pas... Enfin, si. Voilà, je n'ai pas choisi ce qui m'arrive vous comprenez ? Je voudrais retrouver ma vie d'avant. Il doit bien y avoir une solution... Aidez-moi, s'il vous plaît ! »

Le vieil homme réfléchit quelques instants, puis répond :
« C'est un fait, il se pourrait que je puisse t'aider — ou disons plutôt que nous pourrions nous aider l'un l'autre. Il se trouve que nous avons un problème commun. »

« Que voulez-vous dire ? »

« Le vampire qui est responsable de ton sort. Une femme en apparence, jeune et jolie probablement, mais en réalité un être maléfique, trop ancien pour conserver la moindre humanité. Cela fait des années que je la traque, et il se pourrait que l'étau se resserre enfin autour d'elle. Dis-moi comment la trouver. Si tu m'aides, je t'aiderai à mon tour. »

Et il sort de sa poche un objet ressemblant à un œuf doré. Une sorte de magnétophone ?

Si vous décidez de mentir, rendez-vous au [203](#). Sinon, rendez-vous au [215](#).

Décidée à ne prendre aucun risque, vous faites un écart en direction des arbres qui bordent le parking, puis vous longez la muraille de la nécropole jusqu'à trouver une entrée de service, ouverte, dans laquelle vous vous engouffrez.

Si vous avez le code "danseuse", rendez-vous au [249](#). Sinon, rendez-vous au [236](#).

Le doigt sur la détente du fusil, vous hésitez néanmoins à tirer. Soudain la gueule du monstre s'ouvre, haute et large comme un four. Vous remarquez qu'elle dégage une clarté diffuse, semblable à celle de ses yeux aux pupilles allongées. Brusquement, un jet de feu liquide en jaillit ! Vous tentez d'esquiver, mais l'attaque est trop rapide ; la vomissure de magma vous frappe de plein fouet ; vous hurlez de douleur tandis que les flammes épaisses enveloppent votre corps et consomment votre chair. Vous vous effondrez en vous tordant sur le sol.

Il ne restera bientôt plus de vous qu'une carcasse carbonisée dans un cratère de bitume fondu. Votre nouvelle existence aura été de courte durée.

Rendez-vous au [201](#).

Vous avancez lentement vers la créature, espérant trouver le moyen d'établir un contact avec elle. Hélas ! Vous ne disposez d'aucune base sur laquelle construire cet échange, et vous vous rendez vite compte de l'inconséquence de votre décision. Le monstrueux amphibien vous considère un instant de son regard indéchiffrable, visiblement surpris par votre attitude, mais son hésitation est de courte durée. Une nouvelle salve de feu liquide jaillit de sa gueule. Cette fois, vous êtes trop proche pour espérer vous y soustraire ; vous hurlez de douleur tandis que les flammes épaisses enveloppent votre corps et consomment votre chair. Vous vous effondrez en vous tordant sur le sol.

Il ne restera bientôt plus de vous qu'une carcasse carbonisée dans un cratère de bitume fondu. Votre nouvelle existence aura été de courte durée.

Rendez-vous au [201](#).

Abandonnant les deux adversaires à leur étreinte mortelle, vous repartez en courant vers la partie récente du cimetière. Vous franchissez le portail, escaladez les marches... contournez un caveau, traversez une haie de buis... regagnez l'allée principale, tournez à l'angle du point d'eau... Votre tombe est là, à une centaine de mètres devant vous.

La température commence à devenir insupportable. Les teintes autour de vous s'animent comme les flammes d'un brasier. Vous vous précipitez vers votre tombe, attirée comme par un aimant. Vous posez votre pied sur la dalle de granit, et vous constatez que votre chair est désormais étrangement translucide ; votre corps s'enfonce à l'intérieur comme s'il était fait de brume. Vous vous abandonnez. La douce fraîcheur du sépulcre vous envahit, les ténèbres bienveillantes vous accueillent, et votre conscience se fond avec délice dans l'extase ultime du néant souverain.

Une affreuse lumière, perçante comme une lame chauffée à blanc, vous arrache soudain à votre repos. Vous ouvrez brièvement les yeux, mais vous les refermez aussitôt tant la souffrance est vive ; quelqu'un vient de forcer votre

cercueil, et le soleil de midi fait pleuvoir sur vous des larmes de feu ! Vous cherchez à vous soustraire à cette torture, à retrouver la protection de l'ombre, mais vous êtes figée dans votre position, incapable du moindre mouvement. Vous sentez votre peau se racornir, une odeur de combustion envahit vos narines... C'est tout votre corps qui est en train de brûler !

Vous entendez la voix du Chasseur : « Tu croyais pouvoir m'échapper ? Crève donc, salope ! »

Puis toutes les sensations se mêlent en une atroce douleur qui grimpe irrésistiblement, jusqu'à emporter votre conscience dans une terrifiante explosion.

Rendez-vous au [201](#).

Les deux hommes s'enfuient vers leur camionnette, tandis que le monstre pivote lourdement vers vous. Sa gueule s'ouvre, haute et large comme un four. Vous remarquez qu'elle dégage une clarté diffuse, semblable à celle de ses yeux aux pupilles allongées. Un jet de feu liquide en jaillit brusquement, mais la vomissure de magma vous manque de justesse ; elle se répand sur le goudron du parking qui grésille et se met à fondre, dégageant une épaisse fumée noirâtre.

Il s'en est fallu de peu. Allez-vous emboîter les pas du Kaiser et de son assistant ([235](#)), ou tenter de communiquer avec la créature ([222](#)) ?

Vous ôtez le bouchon du flacon, qui dégage aussitôt une légère fumée scintillante, au parfum piquant, et vous en éclaboussez le ventre flasque de l'amphibien. L'effet est instantané : la créature tombe à la renverse, agitée de terrifiants soubresauts. Sa peau humide se dessèche, se craquelle, se racornit comme du vieux parchemin ; des béances apparaissent sur son abdomen ; les flammes contenues dans ses entrailles s'échappent en dégageant une fumée nauséabonde, tandis qu'elle se dégonfle comme une baudruche percée ; ses mouvements perdent de leur force ; elle s'immobilise enfin, se consumant peu à peu, jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'elle qu'un tas de cendres dispersées par le vent.

Vous jetez un coup d'œil rapide au Kaiser. Il n'y a plus rien à faire pour lui, mais ce n'est pas le cas de Johan ; le jeune homme est déjà en train de se relever.

« Bon sang, mon crâne... Professeur ? » Son regard tombe sur le corps de son compagnon. « Kaiser ! » répète-t-il en se précipitant vers lui. « Kaiser, non ! »

Vous vous approchez de lui silencieusement.

« Merci, » vous dit-il sans redresser la tête. « Je crois

que je te dois la vie. »

Un appel se fait entendre — une voix grave, en provenance du cimetière.

« C'est Piotr, » reprend Johan. « Va-t'en, vite. Nous nous reverrons. »

Rendez-vous au [259](#).

Si vous souhaitez faire usage d'1 point de Destin, rendez-vous au [228](#). Sinon, rendez-vous au [250](#).

Un fluide mouvement latéral vous permet d'esquiver le trait d'arbalète. L'homme abandonne son arme avec rage et empoigne un long coutelas.

« Je vais te saigner à blanc, sale pute ! »

S'il vous reste 1 point de Destin, rendez-vous au [242](#).
Sinon, rendez-vous au [234](#).

Tandis que la Chose approche lentement de sa démarche balourde, les deux hommes continuent leurs préparatifs. Le professeur s'empare d'une longue lance à la pointe scintillante, ainsi que d'une sorte de carafe en verre à demi pleine d'un liquide épais, transparent, qu'il glisse dans la poche de sa veste ; son assistant contourne la camionnette et va se poster de l'autre côté, derrière l'abri relatif du capot.

Soudain, l'être immonde s'élance à nouveau, d'un saut phénoménal qui le fait atterrir à quelques mètres du fourgon. Tout s'enchaîne alors très vite. Un coup de feu retentit et la peau granuleuse du monstre éclate sous l'impact d'une balle, libérant un jet d'humeur purulente qui se répand sur son dos. Visiblement peu affecté, l'amphibien géant pivote sur lui-même et riposte d'un crachat de feu qui heurte violemment la camionnette, l'enveloppant de flammes. Le pare-brise du véhicule éclate sous le choc, sa carrosserie se met à fondre ; Johan est projeté à terre, son arme lui échappe des mains. Tandis que la Chose se rue sur lui, dans l'intention évidente de le piétiner, le Kaiser surgit et lui enfonce sa lance dans le flanc. Cette fois la créature tressaille, sa gueule s'ouvre dans un cri de douleur silencieuse, mais sa longue queue revient

frapper le vieil homme qui s'effondre à son tour.

Allez-vous prendre la fuite ([206](#)) ou intervenir ? Dans ce dernier cas, allez-vous venir en aide au professeur ([226](#)) ou à son assistant ([243](#)) ?

Si vous avez le code "danseuse", rendez-vous au [256](#) ;
autrement, rendez-vous au [239](#).

« L'antre de cette goule se situe dans la partie ancienne du cimetière, dissimulée sous les racines d'un arbre mort. Ne t'en approche sous aucun prétexte. »

Notez le code "demeure".

Vous pouvez à présent sortir de votre cachette et aller à leur rencontre, si vous avez l'espoir de trouver avec eux un arrangement ([232](#)), ou partir à la recherche d'une autre entrée ([206](#)).

« Ça va pas, non ? » réplique-t-il vertement, visiblement outré par votre suggestion. « Ces gars-là sont dangereux ! C'est un coup à y laisser des plumes ! Je ne bouge pas d'ici ! »

Préférant ne pas répondre, vous vous contentez de lui lancer un regard noir.

Eh bien, il semblerait que vous ne puissiez compter que sur vous-même...

Si vous souhaitez vous approcher discrètement des deux individus pour les espionner, rendez-vous au [244](#). Sinon, vous pouvez aussi chercher une autre entrée ; rendez-vous au [206](#).

Vous appuyez de toutes vos forces sur la longue pique, qui continue à s'enfoncer centimètre par centimètre dans le corps de la créature agonisante. Sous la pression interne des viscères, la plaie s'élargit ; des fluides répugnants vous éclaboussent, des organes visqueux et brûlants se déversent sur vous, mais vous n'y prêtez aucune attention. Vous sentez une résistance, puis un craquement : celui d'une colonne vertébrale qui se brise. Gagnée par l'euphorie de la victoire, mais aussi par ce qui ressemble à une sorte d'exaltation malsaine, vous persévérez dans votre avancée, pénétrant *vous-même* dans le corps flasque du monstre, le *traversant*, jusqu'à émerger de l'autre côté de sa carcasse fumante.

Hélas, des flammes envahissent à présent le cadavre de la Chose, lui conférant l'allure d'un bûcher organique ; dans la frénésie de votre assaut, vous avez percé la poche qui contenait son mucus ardent. L'incendie s'étend à votre suaire imprégné d'ichor, et à votre chair elle-même qui commence à se consumer. En proie à d'intolérables souffrances, vous tentez d'échapper au brasier, mais il est déjà trop tard ; vos jambes calcinées ne vous portent plus. Vous vous effondrez dans la fournaise.

Ainsi s'achève votre aventure, dévorée par un feu qui, dans une ultime pensée, vous évoque celui de l'éternelle damnation.

Rendez-vous au [201](#).

Vous franchissez en quelques pas la distance qui vous sépare encore des restes du vieil homme. Vous vous penchez vers lui, glissez votre main dans sa poche et vous emparez du flacon. Au même instant, la créature se dresse, prête à s'abattre sur vous de tout son poids ; l'odeur aigre et musquée de son corps répugnant vous prend à la gorge.

Allez-vous ouvrir la fiole et projeter son contenu sur le monstre ([211](#)), ou lui lancer directement dessus ([251](#)) ?

Vous vous redressez et quittez l'abri de la voiture, en levant une main en l'air, bien haut, pour indiquer aussi clairement que possible votre intention de parlementer. Les deux hommes sursautent en vous voyant apparaître ; le plus âgé fait signe à son comparse de s'écarter de lui, comme pour augmenter leurs chances en cas d'attaque — d'où qu'elle vienne.

Vous énoncez, d'une voix incertaine : « Je suis là en paix. Vous n'avez aucune raison de me craindre, ni... ni d'attenter à ma vie. Je voudrais discuter, simplement discuter. Vous êtes d'accord ? »

Les yeux du vieil homme se posent sur la croix en bois que vous portez autour du cou.

« Très bien, » dit-il, « discutons. De quoi veux-tu qu'on parle ? »

Votre interlocuteur à tout du paisible grand-père : un crâne légèrement dégarni, des lunettes en écailles, une petite moustache bien taillée, un ventre un peu rebondi sous une chemise à boutons de manchettes. Mais ses lèvres pincées et l'acuité de son regard démentent cette impression.

« Je ne sais pas... Enfin, si. Voilà, je n'ai pas choisi ce qui

m'arrive vous comprenez ? Je voudrais retrouver ma vie d'avant. Il doit bien y avoir une solution... Aidez-moi, s'il vous plaît ! »

Le vieil homme réfléchit quelques instants, puis répond :
« C'est un fait, il se pourrait que je puisse t'aider — ou disons plutôt que nous pourrions nous aider l'un l'autre. Il se trouve que nous avons un problème commun. »

« Que voulez-vous dire ? »

« Le vampire qui est responsable de ton sort. Une femme en apparence, jeune et jolie probablement, mais en réalité un être maléfique, trop ancien pour conserver la moindre humanité. Cela fait des années que je la traque, et il se pourrait que l'étau se resserre enfin autour d'elle. Dis-moi comment la trouver. Si tu m'aides, je t'aiderai à mon tour. »

Et il sort de sa poche un objet ressemblant à un œuf doré. Une sorte de magnétophone ?

Si vous décidez de mentir, rendez-vous au [203](#). Sinon, rendez-vous au [215](#).

Tandis que vous cherchez désespérément où aller, une bande rose-orangé s'élargit lentement à l'horizon. Vous vous retournez. Votre poursuivant vient à son tour de franchir le portail. Il s'arrête un instant, vous aperçoit, s'élance dans votre direction.

Comprenant que vous n'avez plus d'autres choix que de vous battre, vous vous précipitez vers lui, vos doigts aux ongles semblables à des griffes tendus vers lui. L'homme garde son calme et extirpe de son manteau une sorte d'arbalète qu'il pointe vers votre cœur.

ÉPREUVE ! Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 7, rendez-vous au [213](#) ; sinon, rendez-vous au [252](#).

Si vous avez le code "élue", rendez-vous au [229](#). Sinon, rendez-vous au [208](#).

Vous levez le fusil et vous faites feu, visant la tête du monstre ; hélas, votre tir manque de précision et se perd dans l'obscurité. La gueule de la Chose s'ouvre, haute et large comme un four. Vous remarquez qu'elle dégage une clarté diffuse, semblable à celle de ses yeux aux pupilles allongées. Brusquement, un jet de feu liquide en jaillit ! Vous tentez d'esquiver, mais l'attaque est trop rapide ; la vomissure de magma vous frappe de plein fouet ; vous hurlez de douleur tandis que les flammes épaisses enveloppent votre corps et consomment votre chair. Vous vous effondrez en vous tordant sur le sol.

Il ne restera bientôt plus de vous qu'une carcasse carbonisée dans un cratère de bitume fondu. Votre nouvelle existence aura été de courte durée.

Rendez-vous au [201](#).

Une mystérieuse rêverie s'empare de vous tandis que vous observez les tourbillons qui se forment et se défont à la surface du fleuve. Vous imaginez une énorme créature amphibie qui s'extirpe hors de la vase ; vous la voyez à présent ramper sur la rive, dardant sur vous un regard de feu...

Mais l'horizon commence à rosir ; vite, vous reprenez votre course vers le cimetière.

Rendez-vous au [237](#).

Du coin de l'œil, vous apercevez le couteau du Chasseur qui se rapproche de votre flanc. Vous tentez de l'arrêter, mais l'homme vous bloque adroitement du coude. La pointe déchire votre suaire. Vous sentez la panique monter en vous... Le sang jaillit... Tout ce sang...

Vous reprenez conscience brutalement et vous vous relevez, titubante. Un affreux spectacle s'étale devant vous. Autrefois, il vous aurait donné la nausée, mais vous le regardez à présent avec une totale indifférence. Une silhouette fantomatique est là, dressée à vos côtés. Celle-ci porte un long manteau blanc et une profonde capuche dissimule son visage. Vous la reconnaissez pourtant — les cheveux blonds brillants qui cascaden hors de l'ombre vous éclairent sur son identité.

« Il s'en est fallu de peu, Mathilde. Heureusement que je suis intervenue. »

« Lucille... tu as toujours été là, n'est-ce pas ? »

L'apparition claque des mains en l'air. Vous entendez un battement d'ailes, puis un oiseau noir traverse votre champ de vision et vient se poser sur son épaule. Il vous adresse un clin d'œil, puis saute de son perchoir et se met à arpenter l'allée

d'une démarche pataude, donnant des coups de bec de-ci de-là.

Vous reprenez, sans chercher à dissimuler votre colère :
« Tu as toujours été là, mais tu t'es bien gardée de me le faire savoir. Tu n'imagines pas par quoi je suis passée. »

Lucille s'approche de vous silencieusement, rabat sa capuche en arrière. Vous aviez presque oublié combien elle était belle. Sa main – aussi pâle que l'étoffe son manteau – se lève vers votre visage, ses doigts fins et blancs vous caressent la joue, avec tendresse.

« Ce n'est rien, jolie princesse. Je sais que tu as eu des moments difficiles, mais nous devons être certains que tu faisais réellement partie des nôtres. Désormais c'est fini. Tu as gagné ta place parmi nous. Allez, viens. Il est urgent de partir. »

Rendez-vous au [257](#).

Vous vous précipitez vers le Kaiser. Trop tard : l'abomination lève une de ses larges pattes molles et l'abat sur le crâne du malheureux, qui éclate en morceaux avec un bruit répugnant. Son regard flamboyant se pose alors sur vous. Le moment est venu d'agir, si vous ne souhaitez pas subir le même sort !

Allez-vous saisir la lance plantée dans le ventre de la créature et l'enfoncer plus profondément encore, en espérant atteindre un organe vital ([253](#)) ? Ou préférez-vous vous emparer du flacon de liquide transparent dans la poche du professeur, et voir ce que vous pouvez faire avec ([219](#)) ?

Allez-vous tenter de rejoindre votre tombe ([246](#)), ou vous diriger plutôt vers la partie ancienne du cimetière ([204](#)) ?

Vous vous approchez encore, jusqu'à vous trouver à une dizaine de mètres du portail, et vous vous accroupissez derrière une vieille voiture à la carrosserie mangée par la rouille. Les deux hommes ne vous ont pas vu ; une brise légère fait bruisser les feuilles des platanes, mais cela ne vous empêche pas d'entendre leur conversation.

« Pourquoi ne pas plutôt l'attendre près de sa tombe ? » demande le plus jeune. « Ainsi, nous serions sûrs qu'elle ne puisse pas nous échapper. »

« Je ne pense pas que ce soit une bonne idée, » lui répond l'homme âgé. « Il y a des forces obscures à l'œuvre dans ce cimetière. Une goule y rôde ; ce type de créature s'attaque rarement aux humains vivants – sauf, par exemple, lorsqu'il s'agit de voler un nourrisson dans son berceau – mais elle pourrait constituer une aide précieuse pour notre adversaire. Myrtha... On se connaît bien, elle et moi. D'après les notes que je tiens de mon prédécesseur, elle est morte il y a plus de deux-cents ans ! Avec Piotr, nous avons essayé de l'avoir plusieurs fois, mais elle nous a toujours échappé. Un jour où l'autre, nous devons nous en occuper sérieusement. »

Si vous souhaitez utiliser 1 nouveau point de Destin,

rendez-vous au [216](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [231](#).

Vous avancez lentement vers la créature, espérant trouver le moyen d'établir un contact avec elle. Le monstrueux amphibien vous considère un instant de son regard indéchiffrable, visiblement surpris par votre attitude. Soudain, une voix sifflante résonne dans votre tête : « Qu'as-tu fait, toi, une concubine ? Trahir le Principe, c'est se trahir soi-même ! Mais tu peux encore t'amender. Enfuis-toi, vite ! Je m'occupe d'eux. »

Si vous obtempérez, rendez-vous au [206](#). Sinon, rendez-vous au [235](#).

Vous appuyez de toutes vos forces sur la longue pique, qui continue à s'enfoncer centimètre par centimètre dans le corps de la créature agonisante. Sous la pression interne des viscères, la plaie s'élargit ; des fluides répugnants vous éclaboussent, des organes visqueux et brûlants se déversent sur vous, mais vous n'y prêtez aucune attention. Vous sentez une résistance, puis un craquement : celui d'une colonne vertébrale qui se brise. Gagnée par l'euphorie de la victoire, mais aussi par ce qui ressemble à une sorte d'exaltation malsaine, vous persévérez dans votre avancée, pénétrant *vous-même* dans le corps flasque du monstre, le *traversant*, jusqu'à émerger de l'autre côté de sa carcasse fumante.

Vous vous écarterez rapidement. Les flammes envahissent à présent le cadavre de la Chose, lui conférant l'allure d'un bûcher organique ; dans la frénésie de votre assaut, vous avez percé la poche qui contenait son mucus de feu. L'incendie se renforce, dégageant une brume noirâtre, nauséabonde, jusqu'à ne laisser qu'un tas de cendres dispersées par le vent.

Vous jetez un coup d'œil rapide au Kaiser. Il n'y a plus rien à faire pour lui, mais ce n'est pas le cas de Johan ; le jeune homme est déjà en train de se relever.

« Bon sang, mon crâne... Professeur ? » Son regard tombe sur le corps de son compagnon. « Kaiser ! » répète-t-il en se précipitant vers lui. « Kaiser, non ! »

Vous vous approchez de lui silencieusement.

« Merci, » vous dit-il sans redresser la tête. « Je crois que je te dois la vie. »

Un appel se fait entendre — une voix grave, en provenance du cimetière.

« C'est Piotr, » reprend Johan. « Va-t'en, vite. Nous nous reverrons. »

Rendez-vous au [259](#).

Vous continuez à écouter la conversation des deux hommes, mais sans apprendre quoi que ce soit d'intéressant.

Vous pouvez à présent sortir de votre cachette et aller à leur rencontre, si vous avez l'espoir de trouver avec eux un arrangement ([232](#)), ou partir à la recherche d'une autre entrée ([206](#)).

Si vous avez le code "dialogue", rendez-vous au [205](#). Si vous portez un collier avec une croix de bois, rendez-vous au [220](#). Sinon, rendez-vous au [247](#).

Les deux hommes s'enfuient vers leur camionnette, tandis que le monstre pivote lourdement vers vous. Sa gueule s'ouvre, haute et large comme un four. Vous remarquez qu'elle dégage une clarté diffuse, semblable à celle de ses yeux aux pupilles allongées. Brusquement, un jet de feu liquide en jaillit ! Vous reculez précipitamment, échappant de justesse à la vomissure de magma qui se répand sur le sol à quelques mètres de vous ; le goudron du parking grésille et se met à fondre, dégageant une épaisse fumée noirâtre.

Il s'en est fallu de peu. Allez-vous emboîter le pas du professeur et de son assistant ([235](#)), ou tenter de communiquer avec la créature ([222](#)) ?

Vous sautez sur votre adversaire comme une bête sauvage – un bond prodigieux – et vous tombez ensemble, durement, sur les graviers du chemin. Vos ongles cherchent le cou de l'homme, s'enfoncent dans sa peau. Vous ouvrez grand la bouche – plus que cela devrait être possible – dégageant instinctivement vos crocs effilés... Votre vision devient rouge, une soif de mort s'empare de vous, incontrôlable...

Si vous avez le code "élue", rendez-vous au [225](#). Sinon, rendez-vous au [255](#).

Vous rejoignez les deux hommes et les suivez jusqu'à leur camionnette. Le plus jeune tire sur la porte latérale du fourgon, tandis que son aîné saute à l'intérieur d'un mouvement lesté ; vous apercevez dans le véhicule tout un bric-à-brac de bidons et de sacs poussiéreux, ainsi qu'une série d'armes diverses, dont plusieurs armes à feu. Le professeur s'empare d'un fusil de chasse et le lance à son assistant, accompagné d'une ceinture de munitions où sont glissées des cartouches aux ogives brillantes.

« Des balles en argent, » dit-il. « Je ne vois que ça qui puisse être efficace contre cette Chose. » Puis, s'avisant de votre présence : « Disparais, toi. Nous avons d'autres chats à fouetter. »

Allez-vous obéir ([206](#)), ou rester simplement en retrait ([214](#)) ?

Alors que vous franchissez le seuil du cimetière, l'équivalent d'une porte close se déverrouille dans votre mémoire et un flot de souvenirs s'en échappe. Vous vous revoyez à vos cours de danse, vous passez en revue les visages de vos camarades. N'y avait-il pas une fille blonde parmi elles, aux yeux bleus, à la beauté classique ? Non, vous la croisie aux répétitions – celles tardives, uniquement – mais elle ne faisait pas partie de votre groupe. Vous revoyez sa légèreté, son aisance presque surnaturelle. Vous vous remémorez le trouble qui s'emparait de vous lorsque vous vous trouviez seule avec elle dans le vestiaire, comme cela arrivait souvent... trop souvent. Vous vous souvenez de cette première fois où elle vous avait adressé la parole, et – vous vous sentez rougir de honte – de ce qui s'était passé après. Vous vous replongez dans les rêves fiévreux où vous vous consumiez pendant votre agonie... N'était-elle pas là, aussi ? Vous revoyez son visage encadré de flammes, son sourire vermillon, ses canines anormalement longues...

Oui, vous vous en rappelez à présent ! Lucille ! C'est elle qui a fait de vous un vampire !

Rendez-vous au [249](#).

Longeant toujours le fleuve, vous traversez à présent le grand parc de la ville. Vous vous glissez entre les saules et les ormes centenaires, vous passez devant l'antique fontaine ornée de tritons, jusqu'à arriver enfin sur le vaste parking qui sert d'antichambre à l'entrée principale du cimetière. Les véhicules stationnés y sont rares, et vous repérez parmi eux la camionnette que vous avez rencontrée en ville un peu plus tôt. À proximité du grand portail de fer, deux hommes font des va-et-vient.

Corvin se pose sur la branche basse d'un frêne, à côté de vous.

« Tu es dans de sales draps, ma jolie, » vous dit-il.
« D'une façon ou d'une autre, il va falloir que tu regagnes ta tombe. Et vite ! »

« Je croyais que tu étais là pour m'aider ? »

« Hé, qu'est-ce que tu veux que je fasse ? Je ne suis qu'un corbeau ! »

Si vous demandez à Corvin de faire diversion, rendez-vous au [217](#). Si vous souhaitez vous approcher discrètement des deux individus pour les espionner, rendez-vous au [244](#). Sinon, vous pouvez aussi chercher une autre entrée ; rendez-

vous au [206](#).

Prête à en découdre, vous vous élancez vers lui, vos doigts aux ongles semblables à des griffes tendus dans sa direction. L'homme garde son calme et extirpe de son manteau une sorte d'arbalète qu'il pointe vers votre cœur.

ÉPREUVE ! Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 7, rendez-vous au [213](#) ; sinon, rendez-vous au [252](#).

Vous avouez votre ignorance au professeur.

« Dommage, » dit-il, « pour nous comme pour toi. Dans ce cas, tu ne nous es d'aucune utilité. Johan ? »

Pour toute réponse, le jeune homme écarte son manteau et s'empare d'un fouet métallique, qu'il projette vers vous d'un même mouvement. Tandis que la chaîne se déploie dans votre direction, vous remarquez qu'elle se termine par une sorte d'étoile aux pointes acérées.

Vous essayez d'esquiver l'attaque, mais vous êtes trop proche. La chaîne s'enroule autour de votre bras, vous arrachant un cri de douleur. De votre main libre, vous tentez de vous en débarrasser, mais sans y parvenir : le contact des maillons vous brûle comme s'ils étaient chauffés à blanc.

L'homme tire violemment sur son fouet de métal, vous faisant tomber à genou ; vous remarquez avec horreur qu'il tient dans sa main gauche un long coutelas. Vous essayez de vous relever, mais cette tentative est aussitôt punie par une nouvelle traction sur la chaîne qui vous fait basculer à quatre pattes sur le sol. Votre adversaire franchit la distance qui vous sépare encore, enroulant la courroie de métal autour de son poignet pour la garder tendue. Il vous surplombe à présent ;

sous le rebord de son chapeau, son visage exprime un curieux mélange de tristesse et de détermination. Vous le suppliez, en vain ; il vous saisit par les cheveux, tire votre tête en arrière, pose sa lame sur votre gorge...

Est-il nécessaire d'en dire plus ? C'est de cette horrible façon que s'achève votre aventure.

Rendez-vous au [201](#).

Vous dirigez vos pas en direction de l'arbre mort qui cache, vous le savez, la tombe de Myrtha. À mi-chemin, vous jetez un coup d'œil en arrière : vous avez gagné beaucoup d'avance sur votre poursuivant, aussi décidez-vous de faire une halte, afin de le laisser vous rattraper.

Les secondes passent et vous contemplez avec inquiétude la bande rose-orangé qui s'élargit à l'horizon. Enfin, l'homme franchit à son tour le portail. Il s'arrête un instant, vous cherche du regard, vous aperçoit – vous ne faites aucun effort pour vous dissimuler – et s'élance dans votre direction. Vous faites mine de reprendre la fuite, sans trop vous hâter, et vous atteignez l'arbre mort. Une béance obscure s'ouvre entre ses racines.

La demeure de la goule.

« Myrtha ! » soufflez-vous dans le creux. « Je sais que tu m'entends. L'un de tes persécuteurs est là, seul. Tu as l'occasion de prendre ta revanche ! Je t'aiderai. »

Aucune réponse. Vous commencez à douter du bien-fondé de votre plan.

Vous vous écarterez de l'arbre. L'homme avance vers vous à grands pas, il n'est plus qu'à une cinquantaine de mètres.

Vous pourriez vous enfuir une fois de plus, mais pour aller où ? Les paroles de Corvin vous reviennent en mémoire : « Si les premiers rayons de soleil te surprennent hors de ta tombe, alors ça en sera fait de toi. » Le Chasseur approche encore. Quarante mètres. Trente. Le voilà qui atteint l'arbre mort...

Soudain, une silhouette jaillit de l'ombre, près de la base du tronc. L'homme pousse un cri de stupeur et tombe à la renverse. La goule se jette sur lui. Vous voyez furtivement briller la lame d'un couteau.

Allez-vous intervenir ([258](#)) ? Ou tenter de regagner votre tombeau ([209](#)) ?

ÉPREUVE ! Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 7,
rendez-vous au [233](#). Sinon, rendez-vous au [254](#).

Vous sautez sur votre adversaire comme une bête sauvage – un bond prodigieux – et vous tombez ensemble, durement, sur les graviers du chemin. Vos ongles cherchent le cou de l'homme, s'enfoncent dans sa peau. Vous ouvrez grand la bouche – plus que cela ne devrait être possible – dégageant instinctivement vos crocs effilés... Votre vision devient rouge, une soif de mort s'empare de vous, incontrôlable...

Vous voyez du coin de l'œil le couteau du Chasseur qui se rapproche de votre flanc, mais vous l'envoyez valser d'un revers de main. Se sentant perdu, l'homme pousse un cri terrifié. Vous relevez son menton. Vos dents s'enfoncent dans sa gorge. Le sang jaillit... Tout ce sang...

Vous reprenez conscience brutalement et vous vous redressez, titubante. Un affreux spectacle s'étale devant vous. Autrefois, il vous aurait donné la nausée, mais vous le regardez à présent avec une totale indifférence. Une silhouette fantomatique est là, dressée à vos côtés. Celle-ci porte un long manteau blanc et une profonde capuche dissimule son visage. Vous la reconnaissez pourtant — les cheveux blonds brillants qui cascaden hors de l'ombre vous éclairent sur son identité.

« Je suis très fière de toi, Mathilde. C'était une belle

première nuit. »

« Lucille... Tu as toujours été là, n'est-ce pas ? »

L'apparition claque des mains en l'air. Vous entendez un battement d'ailes, puis un oiseau noir traverse votre champ de vision et vient se poser sur son épaule. Il vous adresse un clin d'œil, puis saute de son perchoir et se met à arpenter l'allée d'une démarche pataude, donnant des coups de bec de-ci de-là.

Vous reprenez, sans chercher à dissimuler votre colère :
« Tu as toujours été là, et pourtant tu n'es jamais intervenue. J'aurais pu mourir, pour de bon cette fois. »

Lucille s'approche de vous silencieusement, rabat sa capuche en arrière. Vous aviez presque oublié combien elle était belle. Sa main – aussi pâle que l'étoffe son manteau – se lève vers votre visage, ses doigts fins et blancs vous caressent la joue, avec tendresse.

« Ce n'est rien, jolie princesse. Je sais que tu as eu des moments difficiles, que tu as douté, mais tu t'en es sortie admirablement. Désormais c'est fini. Tu as gagné ta place parmi nous. Allez, viens. Il est urgent de partir. »

Rendez-vous au [257](#).

Tandis que la créature s'acharne sur la tête du professeur, la réduisant en bouillie sanguinolente, vous vous précipitez vers le jeune homme. Vous vous agenouillez à ses côtés ; quoique plongé dans l'inconscience, il est visiblement indemne ; son fusil de chasse gît sur le sol à quelques mètres de lui. En ayant fini avec son sinistre ouvrage de mort, la Chose se retourne dans votre direction et approche d'un pas ondulant.

Il vous faut réagir, vite ! Allez-vous vous enfuir en abandonnant le jeune homme à son sort ([206](#)), ou ramasser son arme et tenter de vous en servir ([202](#)) ?

Laissant Corvin derrière vous, vous vous faufilez en direction du portail. Vos pieds nus se posent sur le goudron mouillé avec délicatesse, et vous vous déplacez avec une discrétion parfaite, telle l'incarnation du silence. Vous profitez de l'ombre des platanes et du couvert des voitures pour vous approcher lentement des deux hommes. L'un, plutôt jeune, porte un manteau de cuir, les cheveux longs et un chapeau ; l'autre est beaucoup plus âgé, tête nue, et vêtu d'une sorte de redingote à l'ancienne mode. Tout en marchant devant la grille, ils soutiennent une conversation à voix basse.

Allez-vous approcher encore pour tenter d'entendre ce qu'ils se disent ([212](#)), ou préférez-vous chercher une autre entrée ([206](#)) ?

ÉPREUVE ! Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 7,
rendez-vous au [248](#). Sinon, rendez-vous au [223](#).

Vous vous élanchez en direction d'une allée transversale, si vite que vous sentez à peine sous vos pieds la morsure des graviers du chemin. Vous contournez un caveau, traversez une haie de buis... Votre tombe est là, à une centaine de mètres devant vous. Le Chasseur est à votre poursuite – vous entendez le lourd bruit de ses pas – mais vous savez qu'il n'a aucune chance de vous rattraper. Vite, vite, l'aube approche ! Une mystérieuse lassitude commence à vous envahir. Vos mouvements deviennent lents, et même vaguement douloureux. L'air est trop chaud, brûlant. Les couleurs naissantes agressent votre regard. Les oiseaux entonnent leur chant matinal, qui sonne à vos oreilles comme une fanfare brutale aux accents de musique funèbre.

La température est de moins en moins supportable. Les teintes autour de vous s'animent comme les flammes d'un brasier. Vous vous précipitez vers votre tombe, attirée comme par un aimant. Vous posez votre pied sur la dalle de granit, et vous constatez que votre chair est désormais étrangement translucide ; votre corps s'enfonce à l'intérieur comme s'il était fait de brume. Vous vous abandonnez. La douce fraîcheur du sépulcre vous envahit, les ténèbres bienveillantes vous

accueillent, et votre conscience se fond avec délice dans l'extase ultime du néant souverain.

Une affreuse lumière, perçante comme une lame chauffée à blanc, vous arrache soudain à votre repos. Vous ouvrez brièvement les yeux, mais vous les refermez aussitôt tant la souffrance est vive ; quelqu'un vient de forcer votre cercueil, et le soleil de midi fait pleuvoir sur vous des larmes de feu ! Vous cherchez à vous soustraire à cette torture, à retrouver la protection de l'ombre, mais vous êtes figée dans votre position, incapable du moindre mouvement. Vous sentez votre peau se racornir, une odeur de combustion envahit vos narines... C'est tout votre corps qui est en train de brûler !

Vous entendez la voix du Chasseur : « Tu croyais pouvoir m'échapper ? Crève donc, salope ! »

Puis toutes les sensations se mêlent en une atroce douleur qui grimpe irrésistiblement, jusqu'à emporter votre conscience dans une terrifiante explosion.

Rendez-vous au [201](#).

Vous vous redressez et quittez l'abri de la voiture, en levant une main en l'air, bien haut, pour indiquer aussi clairement que possible votre intention de parlementer. Les deux hommes sursautent en vous voyant apparaître ; le plus âgé fait signe à son comparse de s'écarter de lui.

Vous énoncez, d'une voix incertaine : « Je suis là en paix. Vous n'avez aucune raison de me craindre, ni... ni d'attenter à ma vie. Je voudrais discuter, simplement discuter. Vous êtes d'accord ? »

« Tu vois, » glisse le plus âgé à son compagnon, « je t'avais dit qu'il suffisait de l'attendre ici. À toi de jouer. »

Pour toute réponse, le jeune homme écarte son manteau et s'empare d'un fouet métallique pendu à sa ceinture, puis le projette vers vous d'un même mouvement. Tandis que la chaîne se déploie dans votre direction, vous remarquez qu'elle se termine par une sorte d'étoile aux pointes acérées.

Vous essayez d'esquiver l'attaque, mais vous êtes trop proche. La chaîne s'enroule autour de votre bras, vous arrachant un cri de douleur. De votre main libre, vous tentez de vous en débarrasser, mais sans y parvenir : le contact des maillons vous brûle comme s'ils étaient chauffés à blanc.

L'homme tire violemment sur son fouet de métal, vous faisant tomber à genou ; vous remarquez avec horreur qu'il tient dans sa main gauche un long coutelas. Vous essayez de vous relever, mais cette tentative est aussitôt punie par une nouvelle traction sur la chaîne qui vous fait basculer à quatre pattes sur le sol. Votre adversaire franchit la distance qui vous sépare encore, enroulant la courroie de métal autour de son poignet pour la garder tendue. Il vous surplombe à présent ; sous le rebord de son chapeau, son visage exprime un curieux mélange de tristesse et de détermination. Vous le suppliez, en vain ; il vous saisit par les cheveux, tire votre tête en arrière, pose sa lame sur votre gorge...

Est-il nécessaire d'en dire plus ? C'est de cette horrible façon que s'achève votre aventure.

Rendez-vous au [201](#).

Vous levez le fusil et vous faites feu, visant la tête de la créature ; vous faites mouche, l'atteignant entre les deux yeux. Le monstre se dresse sur ses pattes arrière en un mouvement spasmodique, puis retombe brutalement sur le sol, fissurant le goudron du parking presque jusqu'à vos pieds.

La Chose subit alors une hideuse transformation. Sa peau humide se dessèche, se craquelle, se racornit comme du vieux parchemin ; des béances apparaissent sur son abdomen ; les flammes contenues dans ses entrailles s'échappent en dégageant une fumée nauséabonde, tandis qu'elle se dégonfle comme une baudruche percée ; ses mouvements perdent de leur force ; elle s'immobilise enfin, se consumant peu à peu, jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'elle qu'un tas de cendres dispersées par le vent.

Vous jetez un coup d'œil rapide au Kaiser. Il n'y a plus rien à faire pour lui, mais ce n'est pas le cas de Johan ; le jeune homme est déjà en train de se relever.

« Bon sang, mon crâne... Professeur ? » Son regard tombe sur le corps de son compagnon. « Kaiser ! » répète-t-il en se précipitant vers lui. « Kaiser, non ! »

Vous vous approchez de lui silencieusement.

« Merci, » vous dit-il sans redresser la tête. « Je crois que je te dois la vie. »

Un appel se fait entendre — une voix grave, en provenance du cimetière.

« C'est Piotr, » reprend Johan. « Va-t'en, vite. Nous nous reverrons. »

Rendez-vous au [259](#).

Vous êtes dans la partie moderne de la ville des morts. Les tombes s'élèvent devant vous – sinistres mégalithes – mais en dépit de leurs similitudes vous vous repérez instantanément, comme si vous aviez une conscience instinctive de l'endroit où se trouve la vôtre.

« Eh, petite garce ! Amène-toi ! Montre-moi ce que tu as dans le ventre ! »

Un homme auparavant caché derrière une stèle vient de jaillir dans l'allée principale, à une vingtaine de mètres devant vous. Ses yeux sont dissimulés sous le rebord de son large chapeau ; vous n'apercevez de son visage qu'une paire de favoris grisonnants et un menton carré, encadrant une bouche pincée à l'expression cruelle.

Allez-vous relever son défi ([238](#)), ou prendre la fuite ([227](#)) ?

Vous vous approchez encore, jusqu'à vous trouver à une dizaine de mètres du portail, et vous vous accroupissez derrière une vieille voiture à la carrosserie mangée par la rouille. Les deux hommes ne vous ont pas vu, mais leur conversation ne vous apprend rien d'intéressant.

Vous pouvez sortir de votre cachette et aller à leur rencontre, si vous avez l'espoir de trouver avec eux un arrangement ([232](#)), ou partir à la recherche d'une autre entrée ([206](#)).

Vous lancez le récipient sur le ventre flasque de l'amphibien. Une détonation retentit et le flacon de verre éclate en mille fragments, son contenu se sublimant en un nuage aux reflets irisés. L'effet est instantané : la créature tombe à la renverse, agitée de terrifiants soubresauts. Sa peau humide se dessèche, se craquelle, se racornit comme du vieux parchemin ; des béances apparaissent sur son abdomen ; les flammes logées dans ses entrailles s'échappent en dégageant une fumée nauséabonde, tandis qu'elle se dégonfle comme une baudruche percée, à l'agonie.

Mais vous ne voyez rien de tout cela : quelle qu'ait été la substance contenue dans le flacon, son explosion a eu sur vous le même effet que sur le monstre. Votre chair tombe en lambeaux et votre squelette se décompose, vos restes se mêlant aux siens.

Ainsi s'achève votre nouvelle existence, qui aura été de courte durée.

Rendez-vous au [201](#).

Vous entendez un sifflement, immédiatement suivi d'un puissant bruit d'impact accompagné d'un choc qui secoue tout votre être. Vous baissez les yeux ; quelle est donc cette chose noire qui émerge de votre robe, plantée dans votre cœur ? Et cette tache rouge qui grandit et se répand tout autour ? Du sang ! Votre sang !

Prise de vertige, vous vous appuyez contre la tombe la plus proche. Vos jambes ne vous soutiennent plus, vous glissez lentement jusqu'au sol.

L'homme marche dans votre direction. Son visage de pistolero exprime une joie cruelle. Vous tentez de vous relever, mais vous en êtes incapable ; vos forces vous ont abandonnées. L'homme s'arrête devant vous, vous contemplant de haut. Il lâche son arbalète et dégaine un long coutelas. Vous essayez de lui parler, de le supplier, mais aucun son ne franchit la barrière de vos lèvres. L'homme vous empoigne par les cheveux, tire votre tête en arrière, pose sa lame sur votre gorge...

Est-il nécessaire d'en dire plus ? C'est de cette horrible façon que s'achève votre aventure.

Rendez-vous au [201](#).

Vous saisissez la hampe de la lance et poussez fermement. Un liquide glaireux et puant jaillit des entrailles du monstre. Il bascule de côté, agitant ses pattes pour tenter d'arracher le dard qui déchire son abdomen.

Si vous disposez encore d'1 point de Destin, rendez-vous au [230](#) ; sinon, rendez-vous au [218](#).

Les deux hommes s'enfuient vers leur camionnette, tandis que le monstre pivote lourdement vers vous. Sa gueule s'ouvre, haute et large comme un four. Vous remarquez qu'elle dégage une clarté diffuse, semblable à celle de ses yeux aux pupilles allongées. Brusquement, un jet de feu liquide en jaillit ! Vous tentez d'esquiver, mais l'attaque est trop rapide ; la vomissure de magma vous frappe de plein fouet ; vous hurlez de douleur tandis que les flammes épaisses enveloppent votre corps et consomment votre chair. Vous vous effondrez en vous tordant sur le sol.

Il ne restera bientôt plus de vous qu'une carcasse carbonisée dans un cratère de bitume fondu. Votre nouvelle existence aura été de courte durée.

Rendez-vous au [201](#).

Aï ! Quelle est donc cette douleur terrible qui vous déchire le flanc ? Vous vous relevez légèrement, pour voir... Le coutelas de l'homme est planté dans votre ventre, d'où s'échappe un flot de sang !

Vous tentez de vous dégager, mais vous vous sentez soudain affreusement faible. Le sang coule, s'étend... Comment votre corps pouvait-il en contenir autant ? Vos forces s'évaporent... L'homme se redresse, vous repousse brutalement. Il arrache sa lame de vos entrailles, vous hurlez de souffrance. Il la pose sur votre gorge...

Est-il nécessaire d'en dire plus ? C'est de cette horrible façon que s'achève votre aventure.

Rendez-vous au [201](#).

Vous vous lancez dans le récit de votre rencontre avec Lucille à la salle de danse, en prenant bien soin de n'omettre aucun détail. Vous décrivez tout ce dont vous vous souvenez, y compris la grosse berline noire qui venait la chercher au club, ou encore l'homme au teint basané et au regard vide qui lui servait de chauffeur. En vous écoutant, un mince sourire apparaît sur le visage ridé du vieillard — le sourire du chasseur qui au terme d'une longue traque retrouve enfin la trace de sa proie.

« C'est bien, » dit-il en s'adressant à son acolyte et en rangeant dans sa poche l'objet en forme d'œuf. « Pas aussi instructif que je l'espérais, mais tout de même. Nous nous rendrons à ce club dès que l'affaire qui nous occupe à présent sera terminée. »

« Et moi ? Vous m'avez dit que vous pourriez m'aider. »

« J'y viens, » vous répond l'homme sur un ton que vous trouvez vaguement déplaisant. « Mais... que se passe-t-il ? »

Vous vous retournez et levez les yeux. Un oiseau noir a pris son envol et tourne autour de vous, en poussant des croassements furieux — vous devinez sans peine que vous êtes la cible de son courroux. Le plus jeune des deux hommes

écarte son manteau et décroche de sa ceinture un fouet métallique. Son compagnon l'arrête.

« C'est inutile, il est trop haut. Et nous allons avoir d'autres problèmes à gérer. »

Vous suivez son regard en direction du fleuve. Tout d'abord vous ne voyez rien – vous entendez simplement un bruit d'éclaboussures – puis vous apercevez avec horreur une grande forme noire et luisante qui émerge de l'eau et se hisse lentement sur sa berge. Pour autant que vous puissiez en juger dans l'obscurité, la créature est particulièrement hideuse ; elle vous évoque le croisement d'un crapaud et d'une salamandre. Sa peau verruqueuse est plus sombre qu'une nuit sans lune, mais ses yeux globuleux brillent d'une surprenante lueur orangée.

« Professeur, qu'est-ce que c'est que cette monstruosité ? » s'exclame le plus jeune des deux hommes, visiblement aussi terrifié que vous.

« Je l'ignore autant que toi. Un drac, ou peut-être une tarasque... Quoi qu'il en soit, son apparition n'est pas fortuite. C'est ce corbeau... et au-delà de lui, c'est notre adversaire qui l'envoie. »

La Chose avance dans votre direction. Son corps massif se traîne et sautille à la fois, maladroitement. Soudain la

créature s'arrête, se tasse sur elle-même, puis détend brusquement ses puissantes pattes arrière, effectuant ainsi un bond prodigieux ; elle atterrit sur une voiture qu'elle écrase complètement sous son poids, dans un fracas de métal tordu et de verre brisé.

« Il va attaquer ! » s'exclame le vieillard. « Vite Johan, au fourgon ; nous disposons peut-être de quoi le combattre. »

Si vous souhaitez faire usage d'1 point de Destin, rendez-vous au [210](#) ; sinon, rendez-vous au [241](#).

Lucille vous prend par la main et vous remontez l'allée du cimetière en direction de votre tombe. Le soleil est sur le point de se lever, vous en avez douloureusement conscience. L'air est trop chaud, brûlant. Les couleurs naissantes agressent votre regard. Les oiseaux entonnent leur chant matinal, qui sonne à vos oreilles comme une fanfare brutale aux accents de musique funèbre.

Vous voilà face à votre tombeau. Lucille fait un geste, et vous sursautez en voyant la lourde dalle de granit se retourner brusquement. Un autre petit mouvement du bout des doigts — et votre cercueil s'arrache à la terre, s'élève dans le ciel et vient se poser à quelques pas de vous. Lucille grimpe au-dessus comme s'il s'agissait d'une barque.

« Monte, » vous dit-elle. « Nous avons juste le temps. »

Vous prenez place devant elle et Corvin s'installe à vos pieds. Une brusque secousse vous fait brièvement perdre l'équilibre, mais Lucille vous retient par la taille en vous adressant un sourire. Vous le lui rendez. Puis le cercueil s'envole de nouveau, fuyant avec la nuit mourante en direction de l'ouest.

Bravo, vous avez atteint l'une des trois fins de cette aventure, mais ce n'est pas la meilleure. Retenez votre chance pour essayer de l'obtenir !

Vous approchez des deux adversaires enlacés dans leur étreinte de mort. Griffes et dents contre couteau, la lutte vous semble d'abord assez équilibrée ; pourtant l'effet de surprise se dissipe peu à peu, et le Chasseur commence à prendre le dessus. Sa lame s'enfonce une première fois dans le flanc de la goule qui pousse un hurlement. Son bras se redresse pour frapper de nouveau...

Vous saisissez le poignet du Chasseur et vous le rabattez en arrière avec une telle vigueur que cela vous surprend vous-même. L'homme tourne la tête vers vous et tente de se dégager, mais votre emprise est trop forte ; vous continuez à tirer. Son visage se crispe de douleur, la panique envahit son regard. Soudain un craquement sinistre retentit, et il laisse échapper un glapisement. Le couteau lui glisse des doigts et tombe sur le sol, inoffensif. Vous ouvrez grand la bouche – plus que cela ne devrait être possible – dégageant instinctivement vos canines pointues... Votre vision devient rouge, une soif de mort s'empare de vous, incontrôlable... L'homme se met à crier. Vous relevez son menton pour le faire taire. Vos dents s'enfoncent dans sa gorge. Le sang jaillit... Tout ce sang...

Vous reprenez conscience brutalement. Vous êtes dans une sorte de caverne. Des ossements jonchent le sol comme un sinistre tapis. Un bougeoir monté sur une main squelettique éclaire les lieux d'une lueur tremblotante. La tête du Chasseur est posée sur vos genoux, les yeux fixes, la peau de son visage blanche comme de la craie. Il est mort — vous sentez son âme brutale voleter autour de vous, prisonnière de votre attraction, et cette sensation vous emplit d'un plaisir obscène.

Un bruit ignoble de mastication se fait entendre à votre gauche. Vous tournez lentement la tête. La goule est là, installée à côté de vous, ses pattes plongées dans le ventre déchiré de l'homme, sa gueule carnassière dégoulinante de sang. Son visage décharné aux yeux qui brillent comme des charbons ardents pivote dans votre direction.

« Merci, petite sœur. La vieille Myrtha te doit une fière chandelle. Je ne l'oublierai pas. »

« Où... où sommes-nous ? »

« Dans mon caveau. Coquet, n'est-ce pas ? Oui, je suppose que tu voudrais regagner ta tombe, mais le soleil s'est levé. Ne t'en fais pas. Tu la retrouveras demain. »

« Vous n'allez pas me faire de mal ? » demandez-vous encore, peu rassurée.

La goule laisse échapper un ricanement.

« Maintenant que tu connais l'essentiel de tes pouvoirs, je ne vois pas quel moyen j'aurais de te causer du tort. Tu fais partie de l'élite, c'est un fait. L'aristocratie des Enfants du Principe. »

« Donc, au-dehors c'est le jour... et je dois rester là, c'est ça ? »

Vous sentez votre raison vaciller dangereusement.

« Tu as bien compris, » répond-elle. « Mais avec ce cadavre tout frais, nous avons de quoi nous occuper un bon moment. À moi la chair, à toi le sang ! Et quand nous aurons fini notre repas, nous pourrons peut-être faire une partie d'osselets ? Je suis si heureuse d'avoir de la compagnie ! »

Vous haussez les épaules. Au point où vous en êtes...

« Moi aussi. »

Bravo, vous avez atteint l'une des trois fins de cette aventure, mais ce n'est pas la meilleure. Retenez votre chance pour essayer de l'obtenir !

Vous regardez vers l'est. Le ciel s'éclaircit de plus en plus au-dessus de la ville ; visiblement, le soleil est sur le point de se lever. Ce constat vous emplit d'une frayeur irréflechie, et vous filez comme une flèche en direction cimetière. Soudain, la silhouette d'un homme apparaît au niveau du portail. Vous devinez qu'il s'agit d'un autre Chasseur, probablement alerté par les bruits du combat contre la créature du fleuve. Décidée à ne prendre aucun risque, vous faites un écart en direction des arbres qui bordent le parking, puis vous longez la muraille de la nécropole jusqu'à trouver une entrée de service, ouverte, dans laquelle vous vous engouffrez.

Vous êtes dans la partie moderne de la ville des morts. Les tombes s'élèvent devant vous – sinistres mégalithes – mais en dépit de leurs similitudes vous vous repérez instantanément, comme si vous aviez une conscience instinctive de l'endroit où se trouve la vôtre. Alors que vous vous précipitez pour l'atteindre, une mystérieuse lassitude commence à vous envahir. Vos mouvements deviennent lents, et même vaguement douloureux. L'air est trop chaud, brûlant. Les couleurs naissantes agressent votre regard. Les oiseaux entonnent leur chant matinal, qui sonne à vos oreilles comme

une fanfare brutale aux accents de musique funèbre.

Voilà votre tombeau, tout au bout de l'allée. Son obscurité, sa fraîcheur vous attire irrésistiblement. Encore quelques pas et vous serez à l'abri... Non ! Une ombre blafarde apparaît, en provenance de nulle part, et se dresse devant vous. Qui ose s'interposer entre vous et votre lieu de repos ? Vous tentez de la contourner...

« Arrête-toi ! »

La voix est légère, douce, sans la moindre inflexion d'autorité. Malgré tout, vous vous immobilisez instantanément, incapable de déroger à cet ordre.

« Tu m'as beaucoup déçue, Mathilde. J'attendais mieux de ta part, » reprend l'apparition.

Celle-ci porte un long manteau blanc et une profonde capuche rabattue sur son visage dissimule ses traits. Vous la reconnaissez pourtant — les cheveux blonds brillants qui cascaden hors de l'ombre vous éclairent sur son identité.

« Voilà bien le dernier de mes soucis, » répliquez-vous.

« Tu t'es alliée à nos ennemis, tu t'es dressée contre le Principe. La créature du fleuve que tu as tuée était âgée de plusieurs siècles. Des crimes aussi graves ne peuvent pas rester impunis. »

Vous sentez la colère vous envahir.

« Tu m'as déjà tout pris, Lucille. Je ne crains plus la mort à présent. »

« Détrompe-toi — nous ne comptons pas te tuer. Pas tout de suite. Il y a d'autres manières de te faire payer tes affronts. Des tourments qui te feront regretter d'être née. Lorsqu'elle viendra — plus tard, beaucoup plus tard — la mort sera une bénédiction. »

La température commence à devenir insupportable. Les teintes autour de vous s'animent comme les flammes d'un brasier. N'y tenant plus, vous vous jetez au travers de la silhouette spectrale, qui se dissout en prononçant d'ultimes imprécations.

Votre tombe est là, de nouveau accessible ! Vous vous précipitez vers elle, attirée comme par un aimant. Vous posez votre pied sur la dalle de granit, et vous constatez que votre chair est devenue étrangement translucide ; votre corps s'enfonce à l'intérieur comme s'il était fait de brume. Vous vous abandonnez. La douce fraîcheur du sépulcre vous envahit, les ténèbres bienveillantes vous accueillent, et votre conscience se fond avec délice dans l'extase ultime du néant souverain.

Avec un sursaut, vous reprenez brutalement vos esprits.

Vous êtes de retour dans votre corps, en position allongée. Vous avez froid. Tout est noir autour de vous. À gauche comme à droite, des parois capitonnées limitent vos mouvements. Vous vous sentez affreusement opprimée.

Et pourtant, cette fois, vous ne paniquez pas. Vous fermez les paupières et vous vous concentrez, renonçant par la pensée à la substance de votre corps. Le résultat ne se fait pas attendre : vous vous élevez avec légèreté, traversant le bois, la terre, et même la lourde dalle du caveau. Vous ouvrez les yeux. La nuit est calme. Vous êtes debout sur votre tombe. Une petite brise nocturne joue avec vos cheveux et votre suaire, leur donnant une allure d'étendard. Autour de vous, l'alignement des stèles vous évoque une armée au repos.

« Te voilà enfin, marmotte. Je commençais à croire que tu n'allais jamais te réveiller. »

Un homme est accoudé à une pierre tombale, non loin de vous. Long manteau, chapeau à large bord — vous reconnaissez sans peine la panoplie du Chasseur. Vous esquissez un mouvement de recul en voyant quelque chose briller dans sa main, mais il ne s'agit pas d'une arme, simplement d'une sorte de sac en plastique transparent contenant un liquide foncé. Il le lance dans votre direction. Vous l'attrapez au vol.

« C'est une poche de sang, » reprend Johan. « Je l'ai eue grâce à un soutien qui travaille dans les hôpitaux. Ça évitera peut-être que tu ne me sautes au cou dès que j'aurai le dos tourné. »

Vous vous approchez lentement de lui, non sans vous départir d'une certaine méfiance.

Il continue : « Je n'ai pas perdu mon temps pendant ton sommeil. En me basant sur tes indications, j'ai même trouvé où se cache notre ennemie commune. Regarde, » fait-il en extirpant une photo d'une de ses poches, « voici la demeure qu'elle s'est choisie récemment. Ça ne te dit rien ? »

Johan vous tend le cliché. Vous le contemplez de longues secondes, n'en croyant pas vos yeux.

« Mais... c'est... C'est la maison de mes parents ! »

« Ouaip. Allez, viens maintenant. Toi et moi, nous avons des comptes à régler. »

Bravo, vous avez atteint la MEILLEURE FIN de ce premier épisode ! En attendant la suite des aventures de Mathilde, vous pouvez tenter de découvrir les deux autres.

Si vous avez aimé cette histoire, n'hésitez pas à laisser un commentaire. Rien ne me ferait plus plaisir !