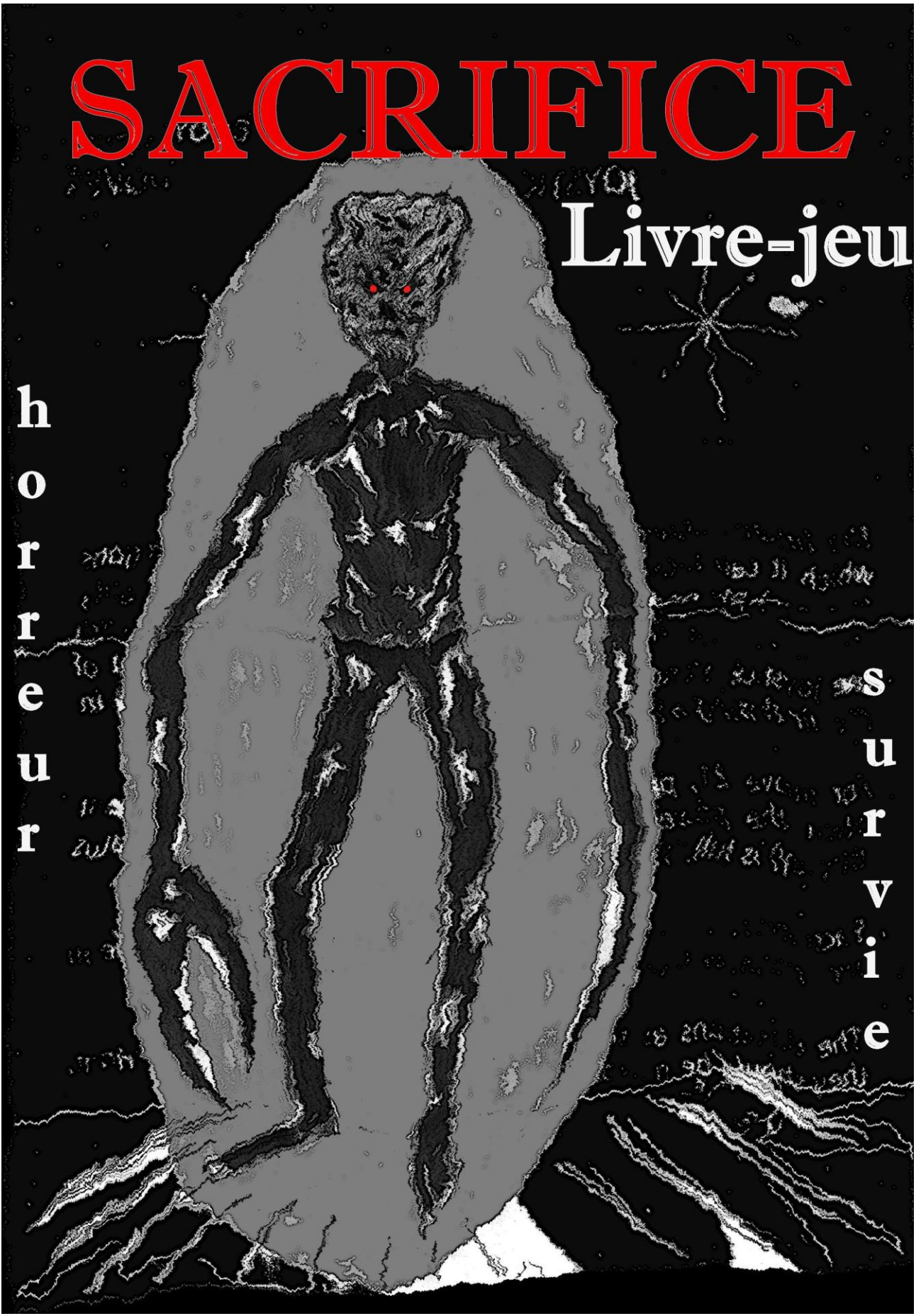


SACRIFICE

Livre-jeu

h
o
r
r
e
u
r

s
u
r
v
i
e



Règles de Survie

Vitalité :

Au départ de l'aventure, vous êtes en pleine possession de vos moyens et disposez de ce fait de 20 points de Vitalité. Vous en perdrez certainement en explorant les sinistres recoins du monde torturé dans lequel vous vous apprêtez à plonger, peut-être même fondront-ils comme neige au soleil ! Aussi souvenez-vous que si votre total, pour une raison ou une autre, tombe à zéro, cela signifiera que vous avez péri. Il ne vous restera alors plus qu'à retenter l'aventure... si vous en avez le courage !

Rappelez-vous également que, même si vous trouvez un moyen de regagner des points de Vitalité, le total qui est le vôtre ne pourra jamais excéder celui de départ, c'est à dire 20 points.

Aptitudes :

Votre survie reposera aussi sur cinq caractéristiques vitales, dont vous devrez tirer le meilleur parti face aux horreurs qui vous attendent. Ces Aptitudes sont votre Force, votre Vitesse, votre Volonté, vos Réflexes et votre Discrétion. Au départ de l'aventure, vous serez libre de distribuer 13 points, comme bon vous semble, entre ces différentes compétences. Seul impératif : ne pas attribuer plus de 6 points à une seule et unique Aptitude.

Épreuves de Force, Vitesse, Volonté, Réflexes ou Discrétion :

Vous serez régulièrement amené à tenter une « épreuve » correspondant à l'une ou l'autre de vos caractéristiques. Pour ce faire, lancez un dé et observez le résultat obtenu. Si le chiffre est inférieur ou égal à l'Aptitude testée, vous sortez vainqueur de l'épreuve (réussite) et vous pouvez vous rendre au paragraphe correspondant. S'il est supérieur, vous avez failli (échec) et devrez, malheureusement, en subir les conséquences... même si celles-ci devaient se révéler désastreuses !

Une bonne nouvelle toutefois : vous pourrez gagner des points d'Aptitudes au cours de votre effroyable périple.

Armes :

Votre courage et vos poings seuls ne vous suffiront certainement pas à sortir vivant de ce cauchemar. Le mieux serait de dégoter des armes, le plus rapidement possible, afin

de défendre votre peau face aux créatures démentes que vous vous apprêtez à rencontrer.

Armes à feu :

Peut-être aurez-vous la chance de découvrir un pistolet, ou même un fusil ? Dans ce cas, notez-les avec leurs caractéristiques (par exemple « Pistolet : +2 dégâts ») dans la case « Armes à feu » de votre feuille de Survie. Afin de vous en servir, il vous faudra aussi posséder les munitions correspondantes. Inscrivez ces dernières en face de leurs armes respectives, dans la case qui leur est dédiée. Chaque fois que vous utiliserez une arme à feu (voir la section « Combats »), vous devrez impérativement diminuer vos munitions en conséquence, que votre tir ait atteint son but ou non.

Armes blanches :

Vous aurez tout intérêt à utiliser chacune des armes blanches, ou contondantes, que vous découvrirez. Inscrivez-les dans la case « Armes blanches ou contondantes » de votre feuille de Survie, avec leurs caractéristiques (par exemple, « couteau : +1 dégât pour 2 utilisations »). À l'issue de chaque combat, il vous sera demandé de diminuer l'utilisation de votre arme – ce qui correspond à son état d'usure. Si son total tombe à zéro, l'arme est cassée et ne vous est plus d'aucune utilité. Dans ce cas, vous pouvez la rayer de votre feuille de Survie. Priez alors pour avoir sous la main un autre moyen de vous défendre, sous peine de devoir mener la prochaine confrontation à mains nues... et, croyez-moi, vous n'en avez vraiment pas envie !

En revanche, vous ne serez pas contraint de déduire une utilisation de votre arme si vous ne frappez qu'une seule fois votre adversaire avec – parce qu'il a déjà été blessé précédemment par balles, par exemple. À noter qu'un coup dans le vide ne compte pas comme un coup porté, et n'use donc pas votre arme.

Rappelez-vous également que vous ne pouvez transporter plus de deux armes blanches, ou contondantes, à la fois.

Armes dissimulées :

Lorsque vous découvrirez une arme blanche, ou contondante, et que vous serez trop chargé pour l'emporter, vous pourrez laisser l'une de vos anciennes armes à sa place. Dans ce cas, notez l'équipement désisté dans la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie, en prenant soin d'indiquer ses caractéristiques actuelles (par exemple, « couteau : +1 dégât pour 1 utilisation »), et l'endroit où la retrouver (par exemple, « la

poubelle dans le parc »). Vous pourrez alors tenter de la récupérer par la suite, en cas de nécessité.

Tout cela vous sera rappelé en cours de jeu, ne vous en faites pas !

Objets :

Notez dans cette case tous les objets trouvés qui paraissent utiles à votre progression. Si l'objet dispose de particularités spécifiques, inscrivez-les à ses côtés.

Indices, notes :

Quelque chose d'important, voire de capital, à vous souvenir ? C'est dans cette section qu'il faudra le consigner.

Mots de passe :

En plus de votre feuille de Survie, vous trouverez une liste de mots classés par ordre alphabétique. Ceux-ci permettront de prendre note de votre progression, aussi pensez bien à entourer le terme adéquat lorsque cela vous sera indiqué.

Sauvegarde :

Si vous désirez faire une pause dans votre jeu afin de le reprendre plus tard, ou si vous souhaitez le recommencer à partir d'un point précis sans avoir à tout refaire depuis le début (en cas de décès prématuré, notamment), pensez à réaliser des copies de votre feuille de Survie : points de Vitalité, niveaux des Aptitudes, Armes, Munitions, Objets, Indices – sans oublier l'inventaire de vos Mots de passe. Inscrivez sur ce doublon le numéro de paragraphe où vous vous trouvez, à partir duquel vous pourrez reprendre votre partie ultérieurement.

Mode de jeu « Difficile » :

Si vous survivez une première fois à cette aventure, vous pourrez toujours la retenter en plus dur. Pour cela, utilisez ces nouveaux paramètres :

– Vous partez avec 15 points de Vitalité.

– Vous distribuez 10 points parmi vos Aptitudes (au lieu de 13).

– Inutile de lancer le dé pour calculer la Vitalité de vos adversaires en cours de jeu : tous seront au maximum de leur force ! Considérez donc (+1 D) comme signifiant automatiquement un 6...

Bonne chance !

Combats :

Lors de votre périple, vous croiserez inévitablement la route de personnages déments et de créatures cauchemardesques, contre lesquels vous n'aurez d'autre choix que de livrer bataille. Lorsque ce sera le cas, votre adversaire sera présenté ainsi :

ZOMBIE : possède un total de Vitalité égal à 6 + 1D

Dans cet exemple, 1D représente le jet d'un dé. Vous devez donc calculer le total des points de Vitalité du zombie en additionnant 6 et le lancer d'un dé (par exemple, si le dé vous donne un 4, alors les points de Vitalité du zombie seront de $6 + 4 = 10$).

Inscrivez ce score dans la case « combats » de votre feuille de Survie.

Ensuite, il vous sera demandé si vous souhaitez vous battre avec une arme à feu, une arme blanche ou contondante, ou, le cas échéant, à mains nues. Vous devrez vous rendre au paragraphe correspondant à votre choix, où vous seront révélées les instructions relatives au combat.

Combat avec une arme à feu :

Vous aurez ici une chance de blesser l'ennemi, voire de l'abattre, avant même que celui-ci ne soit sur vous ! À condition de posséder suffisamment de munitions, et de viser juste...

Voici un exemple, avec notre zombie :

Vous tirez. Il vous faut obtenir 3 ou plus pour atteindre la créature. Celle-ci perdra 1 point de Vitalité à chaque assaut victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Vous êtes libre de faire feu autant de fois que vous le souhaitez, mais attention : si vous manquez votre cible deux fois d'affilée, le monstre sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de vous battre au corps à corps avec un autre type d'arme, ou à mains nues...

Dans l'exemple ci-dessus, si vous utilisez un pistolet infligeant deux points de dégâts (+2 dégâts), alors le zombie perdra le point de l'assaut victorieux obtenu grâce au dé *plus* les deux points de dégâts octroyés par l'arme, soit 3 points de Vitalité au total à déduire de son score. Si ses points de Vitalité tombent à zéro, le zombie est vaincu et vous pouvez vous rendre au paragraphe correspondant. Sinon, en cas de manque de précision dans les tirs ou de pénurie de munitions, vous devrez continuer le combat avec une arme blanche ou contondante, ou même à mains nues.

Note : si vous possédez plus d'une arme à feu, vous êtes tout à fait libre de passer de l'une à l'autre en cours de combat.

Combat avec une arme blanche ou contondante :

Cette fois, c'est à un combat au tour par tour que vous vous livrez, alternant vos propres attaques avec celles de votre adversaire. Voici un exemple, toujours avec notre zombie :

Vous frappez le premier. Vous devez obtenir 3 ou plus pour toucher. Le zombie perdra 1 point de Vitalité à chaque assaut victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

La créature, quant à elle, tentera d'obtenir 4 ou plus pour vous agripper entre ses doigts pourrissants et vous mordre. Vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'elle y parviendra.

Tout d'abord, si vous avez précédemment affronté le zombie avec une arme à feu et que vous l'avez blessé, pensez à poursuivre le combat avec son total de points de Vitalité déjà inscrit sur votre feuille de Survie.

Ensuite, il vous sera toujours indiqué qui attaque le premier. Parfois ce sera vous, parfois votre assaillant. Dans l'exemple ci-dessus, imaginons que vous utilisez une arme infligeant un point de dégât (+1 dégât) et que vous faites 3 ou plus avec le dé, alors le monstre perdra le point de l'assaut victorieux obtenu grâce au dé *plus* le point de dégât octroyé par votre arme, soit 2 points de Vitalité au total à retrancher de son score.

Si vous faites moins de 3 avec le dé, vous ne le touchez pas et ne lui faites rien perdre du tout.

C'est ensuite au tour de la créature de vous attaquer, en suivant les instructions.

Et ainsi de suite.

Si, à un moment donné, les points de Vitalité du zombie se trouvent réduits à zéro, alors vous l'avez vaincu et vous pouvez vous rendre au paragraphe correspondant (dans ce cas, il vous sera indiqué de déduire auparavant une utilisation de votre arme si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec). En revanche, si ce sont vos propres points qui atteignent le seuil fatidique de zéro, vous périrez, de façon abominable la plupart du temps...

Note : il vous faut choisir, dès le départ, quelle arme blanche ou contondante utiliser, car vous ne pouvez en changer en cours d'affrontement. Vous êtes cependant autorisé à consulter les instructions relatives au combat avant de vous décider.

Combat à mains nues :

Toujours un combat alternant entre vos assauts et ceux de l'adversaire, mais sans aucune arme cette fois-ci ! Prenons à nouveau pour exemple notre zombie :

Le monstre frappe le premier. Il tentera d'obtenir 4 ou plus pour vous lacérer de ses longs doigts osseux. Vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra.

De votre côté, il vous faut aussi faire 4 ou plus pour toucher. Le zombie perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux.

Là encore, si vous avez combattu le zombie avec une arme à feu auparavant et que vous l'avez blessé, pensez à reprendre le combat avec son total de Vitalité déjà inscrit sur votre feuille de Survie.

Cette fois, le monstre attaque le premier. La façon de procéder est exactement la même que pour le combat avec une arme blanche ou contondante, mis à part que vous ne disposez pas des points de dégâts conférés par une arme. Évidemment, la confrontation devient bien plus ardue ! Si, malgré tout, les points de Vitalité du zombie se trouvent réduits à zéro, vous l'avez battu et vous pouvez vous rendre au paragraphe correspondant. Dans le cas contraire, vous périrez, là aussi de la pire des manières...

POINTS de VITALITÉ :

(départ: 20)

Aptitudes :

(13 à répartir au départ)

- FORCE
- VOLONTÉ
- RÉFLEXÉ
- VITESSE
- DISCRETION

ARMES à FEU :

MUNITIONS :

ARMES CONTONDANTES & BLANCHES (2 max.)

ARMES DISSIMULÉES :

OBJETS :

INDICES, NOTES :

SURVIE

COMBAT

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

MONSTRE:
VITALITÉ:

Mots de passe :

ALEX

BOIS

CABANE

CERCUEIL

CERF

CHASSEUR

CLOS

DECHU

EGLISE

ELU

ENFOUI

FERME

GEÔLE

HERSE

HUTTE

ISA

LEÇON

OS

OUVRAGE

POLICE

PORTE

POUBELLES

RETOUR

SOUVENIRS

TANIERE

TENTACULES

VIANDE

VORTEX

Sacrifice

Adam s'extasia lorsque le verre remua.

— Putain, ça marche ! s'exclama le blondinet en postillonnant. *On* nous répond !

Pour ma part, je demeurai de marbre. Nous étions six, et chacun de nous posions notre index sur le verre retourné. Je ne voyais donc là aucun miracle, et surtout pas un signe de l'au-delà. Juste un plaisantin parmi nous, qui s'amusait à nos dépends.

— Demande-lui autre chose, dit Jennifer, les yeux brillants d'excitation, avant de s'envoyer une gorgée de bière à même le goulot.

Adam hocha la tête pour répondre à sa fiancée. Aussi blonds l'un que l'autre, tous deux formaient en apparence le couple parfait, le genre à sourire béatement devant leur miroir dans les publicités pour les dentifrices. En réalité, ils avaient l'air un peu barjots. C'était les amis de mes amis, mon pote Alex et sa copine Isabelle, que j'appréciais de tout mon cœur. Ceux-ci se tenaient enlacés, assis par terre à nos côtés devant l'imposant caveau.

— Bien, reprit Adam après un moment de réflexion. Est-ce que tu nous vois ?

Le verre remua une seconde fois entre nos doigts, glissant sur la feuille pour aller se placer sur le mot « oui » cerclé au feutre rouge. Entre mes bras, Anna frissonna. Je resserrai mon étreinte et l'embrassai dans le cou, entre ses boucles rousses.

— C'est glauque, commenta Isabelle en faisant une grimace forcée.

Mais cette séance improvisée de spiritisme amusait la petite brune, cela sautait aux yeux. Mon copain Alex avait suivi Adam et Jennifer dans ce cimetière juste pour lui faire plaisir, pour satisfaire son penchant « gothique », comme il aimait à dire pour la taquiner. Malgré son attirance pour le morbide – ou peut-être bien pour le mystère ? –, Isabelle s'avérait une fille charmante et sympathique. Elle n'avait rien d'une tueuse en série, en tout cas ! Anna et moi l'apprécions, tout autant que nous aimions Alex. Ce dernier me tendit une cannette entamée, que je portai à ma bouche. Anna m'adressa une caresse intime et je recrachai presque la bière, surpris mais ravi. Ma jolie rousse m'observait en souriant.

Dieu qu'elle était belle !

— Qui va se faire sauter, ce soir ? demanda de façon spirituelle Adam aux esprits, en nous matant du coin de l'œil.

Avant que j'ai eu le temps de répliquer, le verre se remit à bouger. Il se plaça sur la lettre « T », revint en arrière pour enlacer le « O », avant de rejoindre le « I ».

— Toi ! lança mon copain Alex en désignant Adam. Il est marrant ce fantôme, je l'aime bien !

Tout le monde explosa de rire. Je suspectai mon ami d'avoir fait ça lui-même, ce dont je le remerciais intérieurement.

— Mouais, maugréa Adam.

Puis, dévisageant sa copine :

— Après tout, peut-être bien...

Jennifer lui tira d'abord la langue, avant de l'embrasser avec fougue, presque de manière outrancière.

— Il fait froid, non ? fit tout à coup remarquer Anna en tremblant à nouveau entre mes bras.

C'était vrai. Il me semblait que depuis notre arrivée, l'air s'était drôlement rafraîchi. Cette splendide journée d'été avait pourtant été des plus chaudes, pour ne pas dire torride, et la chaleur avait perduré dans la soirée. Étrangement, à présent, j'étais presque frigorifié moi aussi.

— Tu veux dire qu'il caille, oui ! renchérit Isabelle en se frictionnant les bras.

Un bruit se fit tout à coup entendre dans le cimetière, comme si quelqu'un arpentait les cailloux de l'allée. Nous tournâmes tous nos visages vers les ténèbres, situées au-delà du cercle de notre lampe-torche.

— Y'a quelqu'un ? s'enquit Alex à voix basse. Puis, plus fort : qui est là ?

Adam ramassa la lampe et éclaira l'allée : personne.

Un autre bruit, du côté de la crypte cette fois-ci. Un grincement sonore, qui me donna la chair de poule.

Adam braqua la lumière dans cette direction, éclairant l'imposant caveau, celui devant lequel nous avons décidé de nous adonner au spiritisme pour nous amuser. C'était le plus grand du cimetière, orné de gargouilles et de piliers massifs qui encadraient une lourde porte en fer.

Cette dernière se révélait ouverte. Étrange, car elle s'était trouvée fermée lors de notre arrivée, je m'en souvenais parfaitement...

— C'est une blague ? demanda Isabelle, mal à l'aise.

Elle ne semblait plus s'amuser du tout. Un léger bruit de glissement, juste devant nous... Adam ramena précipitamment la lampe sur le verre : celui-ci bougeait tout seul, s'arrêtant de son propre chef sur certaines lettres ! Sidérés, nous déchiffrâmes le mot qui se forma ainsi : « Entrez ».

Tétanisés, nous gardâmes le silence quelques secondes.

— Putain de merde ! lâcha Adam de manière abrupte, avant d'éclairer de nouveau la porte.

Un trou obscur s'enfonçait dans la crypte mortuaire.

— C'est vous qui avez orchestré tout ça ? s'emporta soudain Anna, morte de trouille, en fixant nos amis avec suspicion.

Isabelle secoua la tête, la bouche arrondie par la stupéfaction. Elle et Alex avaient l'air aussi terrifié que ma fiancée.

Anna me tira par le bras :

— Je ne comprends rien à ce qui est en train de se passer, mais ça craint ! On s'en va, vite...

J'aurais bien aimé, je ne demandais pas mieux. Toutefois, à cet instant précis, les bruits reprirent dans les cailloux. Adam éclaira de nouveau l'allée et, tandis que la lumière nous révélait plusieurs silhouettes obscures, mon cœur effectua un bond : encapuchonnés et engoncés dans des sortes de grandes toges sombres, des inconnus nous entouraient ! Une dizaine, peut-être davantage. Certains tenaient des objets effilés qui brillaient en renvoyant l'éclat de notre lampe.

À mes côtés, Anna se mit à hurler. Adam et Isabelle aussi, je crois. J'étais terrifié, mon cerveau cogitait à toute allure : que se passait-il ? C'était qui, ces gus ? Une secte ? Une mauvaise blague ? En tout cas, ils nous bloquaient le passage vers la sortie du cimetière. Adam tenta tout de même le coup : il s'élança sur l'allée, le faisceau de la lampe ballottant à chacune de ses foulées. Le malheureux n'alla pas bien loin : une dague le cueillit à la gorge, projetant une grande gerbe de sang sur une dalle en granit toute proche. À terre, le blondinet s'étouffa en poussant des gargouillis horribles.

Choqué et épouvanté, je hurlai à mon tour, de façon inintelligible, avant de balancer ma canette de bière en direction des silhouettes. La bouteille explosa inutilement dans les cailloux, sans effrayer les assassins qui se rapprochaient désormais de nous. Jetant un regard en arrière, je m'écriai :

— La crypte... On n'a pas le choix !

Le funeste bâtiment nous offrait, en effet, la seule retraite possible. J'avais vaguement conscience que c'était sans doute là que nos agresseurs cherchaient à nous acculer, mais je ne voyais guère d'autre échappatoire.

Nous nous précipitâmes donc dans le noir, en direction des ténèbres du caveau. Je tenais Anna par la main lorsque nous franchîmes les piliers de pierre (au 1). J'entendais sa respiration haletante, je sentais ses doigts tremblants dans ma paume.

Puis, plus rien...

1

Perdu dans le noir, totalement épouvanté, je tentai d'appeler Anna.

Aucune réponse. Plus le moindre bruit autour de moi.

Je prononçai à nouveau le prénom de ma bien-aimée, puis ceux d'Alex et d'Isabelle.

Toujours rien.

Que se passait-il ?

Désorienté, je me retournai avec appréhension pour observer derrière moi, mais je ne vis personne, ni amis ni poursuivants mystérieux vêtus de toges flippantes. L'obscurité totale régnait, ce qui me semblait anormal : même s'il faisait nuit dehors, j'aurais tout de même dû distinguer l'encadrement de la porte ouverte de la crypte. Or, il n'en était rien. Incrédule, j'attrapai mon téléphone portable dans la poche arrière de mon pantalon en toile, et j'activai le mode « lampe ». Au passage, je remarquai l'indisponibilité des divers réseaux, ce qui ne m'étonna pas vraiment étant donné l'espace confiné dans lequel nous venions de nous engouffrer. En revanche, je fus stupéfait de découvrir un mur en pierre en face de moi, à la place du passage par lequel nous avons pénétré dans le caveau !

Qu'est-ce que ça voulait dire ?

Je pivotai sur moi-même en pensant que je m'étais trompé, que dans ma précipitation, je ne savais plus exactement de quel côté j'étais entré. Mais non : je me trouvais dans un étroit couloir pierreux qui filait droit, dans une direction unique. Aussi dingue que cela puisse paraître, l'ouverture par laquelle nous étions arrivés s'était manifestement muée en cul-de-sac !

Une telle chose était impossible, bien sûr, et j'hésitais à inspecter davantage ce pan de mur surgi de nulle part (au 22). Je pouvais aussi décider d'arpenter le couloir afin de savoir où ce dernier menait (au 35).

2

J'effectuai un rapide bond en avant, et mon agilité me permit d'éviter l'abominable douche ! Sans attendre, je repris ma marche à l'allure forcée en guettant avec appréhension le plafond. Heureusement, je parvins assez rapidement devant une paroi renfermant deux nouvelles portes. Pressé de quitter cet épouvantable endroit, je pouvais opter soit pour la porte verte (au 366), soit pour la porte bleu foncé (au 339).

3

Je m'engageai entre les tombes abimées.

Êtes-vous venu récupérer une arme que vous avez précédemment cachée ici ? Si c'est le cas, rendez-vous au 74. Sinon, inutile d'aller plus loin : il n'y a plus rien

d'intéressant en ces lieux ! Retournez à l'entrée du cimetière pour faire un autre choix (au 304).

4

Je m'approchai de la porte de l'immeuble, tout en faisant de mon mieux pour ignorer la sinistre dépouille d'Isabelle qui traînait contre le bitume. Je n'y parvenais absolument pas, toutefois je m'efforçai de faire comme si. Poussant le battant de fer, je constatai qu'ici aussi une complète obscurité régnait à l'intérieur du bâtiment. Me trouvais-je toujours en possession de mon téléphone portable ? Si oui, je pouvais pénétrer dans l'immeuble en me servant de ma lampe pour m'éclairer (au 30). Dans le cas contraire, je n'allais pas m'enfoncer une nouvelle fois dans les ténèbres sans savoir exactement ce qui risquait de me tomber dessus ! Deux options s'offraient alors à moi : choisir de longer l'avenue en partant sur ma droite (au 64), ou sur ma gauche (au 49) ?

5

Par chance, les gonds de la porte ne grinçaient pas, et le monstre demeura immobile sans me voir. Je restai un instant indécis : au moindre mouvement de ma part, il me détecterait, j'en étais sûr ! Pourtant, si j'hésitais trop longtemps, la même chose finirait inévitablement par se produire... Alors, prenant mon courage à deux mains, je traversai en un éclair la terrasse, m'élançai par-dessus la balustrade qui l'entourait, et déguerpis à toute vitesse en direction de la clairière, sans me retourner pour vérifier si l'abomination m'avait pris en chasse (au 118).

6

La langue se tortillait en écumant une bave chargée d'asticots. Trouverais-je la force d'abattre mon pied sur cette horreur ? L'idée de toucher cette aberration me révoltait, au plus haut point...

Épreuve de Volonté : réussite (au 13), ou échec (au 27) ?

7

Guère rassuré, je posai un pied sur la passerelle. Celle-ci paraissait stable et solide. Je m'y engageai donc tout à fait, prêt à bondir en arrière au moindre signe suspect. J'avais des suées à m'imaginer tomber depuis cette hauteur jusque dans la salle en contrebas : même si le sol était recouvert de vase, cela ne suffirait certainement pas à amortir ma chute ! La présence de ce squelette à demi émergé semblait l'attester...

J'atteignis l'autre bout du pont métallique avec un soulagement intense. Respirant de nouveau, j'allais poursuivre dans le couloir qui me faisait face – lorsqu'un vacarme, dans mon dos, manqua de me faire défaillir ! Je me retournai, blême, m'attendant au pire... pour m'apercevoir que la passerelle venait de se décrocher juste après mon passage. Elle

pendait, retenue le long du mur par son extrémité, de l'autre côté de la cavité qui s'ouvrait désormais à sa place.

J'étais passé, indemne. Mais je ne pourrai plus faire marche arrière.

Me sentant quelque peu piégé – sans toutefois savoir ce qui m'attendait –, je partis d'un pas incertain dans le nouveau corridor. Plus loin, je débouchai dans une grande salle rectangulaire totalement vide. Un panonceau « sens de la visite » se trouvait planté dans le plafond, à l'envers. Deux ouvertures, outre celle par laquelle je venais d'arriver, permettaient de quitter les lieux. Aucune ne m'attirait ; pourtant, il allait bien falloir choisir !

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– *Un chiffre pair : allez [au 164](#)*

– *Un chiffre impair : rendez-vous [au 311](#)*

8

Persuadé que la gargouille allait subitement s'animer pour m'attaquer, je disposai la griffe au bout du doigt bestial. Cela n'eut aucun effet. De toute évidence, il manquait aussi cet œil à placer dans l'orbite vide. Si je le possédais, je pouvais l'y insérer à son tour ([au 436](#)).

Sinon, je récupérais la Griffe de bronze avant de repartir explorer Sacrifice. Emprunterais-je pour cela le chemin menant au village ([au 100](#)), ou bien celui qui se dirigeait vers la ferme et la forêt ([au 139](#)) ?

J'étais également libre d'arpenter les champs qui s'étendaient derrière moi ([au 116](#)).

9

De tous côtés, c'était un véritable carnage ! Dans la panique, je choisis une direction au hasard. Qu'aurais-je pu faire d'autre ?

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– *1 ou 2 : vous partez sur votre droite ([au 207](#))*

– *3 ou 4 : vous vous élancez tout droit ([au 258](#))*

– *5 ou 6 : vous tentez la gauche ([au 359](#))*

10

Je m'approchai de la porte de l'immeuble et l'ouvris. Derrière, le couloir se trouvait plongé dans les ténèbres. Possédais-je encore mon téléphone portable ? Si oui, je pouvais me servir de la lampe pour braver l'obscurité ([au 113](#)). Dans le cas contraire, je n'allais certainement pas m'aventurer dans le noir, sans savoir qui, ou quoi, m'attendait à l'intérieur du bâtiment. La meilleure chose à faire consistait sans doute à continuer dans la rue, droit devant ([au 64](#)). Mais je pouvais tout aussi bien décider de faire immédiatement demi-tour ([au 49](#)) ?

11

Je marchais sur une terre sèche, craquelée et meurtrie. Autour de moi, tout n'était que silence, un silence lourd et pesant qui me mettait profondément mal à l'aise. Un ciel grisâtre, parsemé de taches noires étranges, comme des tumeurs en suspension dans l'air, ajoutait à mon angoisse. Je persévérais néanmoins, avançant sans flancher à travers ce paysage sinistre et quasi-surnaturel. Je progressai ainsi un très long moment, au point de commencer à ressentir des douleurs dans les cuisses et les mollets. Finalement, j'aperçus quelque chose dans le lointain (au 59)

12

Je savais à qui appartenait le petit chalet et, même si aucun véhicule jaune ne se trouvait pour le moment garé devant, je n'y retournerais pour rien au monde ! Je n'avais pas envie de finir étripé, embroché ou encore décapité... Or, j'avais déjà vu de quoi était capable l'abomination qui résidait en ces lieux !

Un autre choix s'imposait. Désirais-je inspecter le portail, de l'autre côté de la clairière (au 33) ? Ou préférais-je m'enfoncer dans la forêt, soit vers le nord (au 76), soit vers le sud (au 194) ?

13

L'épouvantable langue éclata sous ma chaussure, comme une grosse limace remplie de sang. Du bout des doigts, je ramassai mon téléphone et l'essuyai avec dégoût contre mon tee-shirt, nettoyant ainsi le liquide poisseux et chassant les quelques vers qui s'y agrippaient encore. C'était immonde, mais au moins récupérais-je ma lampe, ce qui s'avérait le principal. À présent, j'allais pouvoir explorer le second couloir pour tenter de trouver une issue (au 42).

14

J'accélérai le pas, mal à l'aise. Je devins encore plus nerveux lorsque je m'aperçus que le cadavre de l'homme-foreuse, le monstre que j'avais précédemment combattu et dont le corps aurait dû se trouver là, non loin du terrain de pétanque, avait disparu !

Était-il réellement mort ?

Cette question dérangeante, et terriblement inquiétante, me poussa à jeter des coups d'œil angoissés alentour. Je n'avais pas envie de participer à un second round, duquel je n'étais pas certain de sortir vainqueur ! Encore plus pressé de quitter les lieux, je me mis à courir au petit trot (au 485).

15

M'attendant presque à voir la créature prendre vie et me sauter dessus, j'insérai l'œil dans la cavité vide. Rien ne se passa. Bien sûr, il manquait certainement aussi cette griffe

à placer au bout du doigt monstrueux. Si je la possédais, je pouvais l'emboîter à son tour (au 436).

Sinon, je récupérais l'Œil de bronze avant de repartir explorer Sacrifice. Emprunterais-je pour cela le chemin menant au village (au 100), ou bien celui qui se dirigeait vers la ferme et la forêt (au 139) ?

J'étais également libre d'arpenter les champs qui s'étendaient derrière moi (au 116).

16

La lourde herse qui s'était rabattue dans mon dos, lorsque j'étais sorti du caveau, en obstruait toujours l'accès. Et j'avais beau prononcer le nom du Sans-Visage à voix haute, cette fois, elle refusait catégoriquement de bouger ! J'agrippai les barreaux pour en éprouver la solidité : impossible de faire pivoter la grille... Je n'avais d'autre choix que de m'en détourner, soit pour aller explorer les tombes délabrées (au 115), soit pour retourner vers l'entrée du cimetière afin de faire un autre choix (au 304).

17

Aiguillonné par la peur, je me démenais comme un beau diable afin de me libérer. Mes doigts se rapprochaient dangereusement de l'aberrante banquette lorsque, d'un coup, je réussis enfin à faire lâcher prise à l'homme – ou plutôt à ses mains, car seuls ses bras et ses jambes émergeaient désormais du canapé, le reste de son corps ayant été complètement englouti. Bouche bée, je regardai ses membres disparaître à leur tour, comme aspirés dans un trou noir. Tout fut fini en l'espace de quelques secondes. Je demurai là, à considérer cette chose abominable dans lequel le malheureux venait de s'évanouir, partagé entre le soulagement de m'en être tiré et l'horreur de la situation.

Finalement, n'ayant aucune envie de traîner davantage dans un immeuble occupé par une banquette tueuse, je récupérai mon téléphone au sol et m'élançai dans le corridor afin de rejoindre la porte de l'immeuble. Une fois dans la rue, il me fallait faire un choix : partir sur ma droite (au 49), ou bien sur ma gauche (au 64) ?

18

Je tentai de frapper la créature à l'instant où elle me bondissait dessus.

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– 1 ou 2 : vous manquez votre cible ! L'araignée au corps de serpent esquive votre attaque, avant d'enfoncer ses horribles mandibules dans l'un de vos mollets, vous délestant de 2 points de Vitalité. Au moins, maintenant, elle se trouve à votre portée...

– 3,4,5 ou 6 : bravo, vous faites mouche du premier coup !

J'enfonçai mon arme dans le corps de l'immonde bestiole, avec une force telle que je m'écorchai les mains (*ôtez une utilisation de votre arme*). La chose se tortilla un moment à terre avant de s'immobiliser, raide morte (au 405).

19

J'attendis, sur le qui-vive, déterminé à défendre chèrement ma peau si l'une de ces silhouettes armées d'une dague apparaissait tout à coup dans le corridor obscur. Le temps passait et je restais là, trop apeuré pour oser tenter quoi que ce soit. Je revoyais sans cesse Adam se mettre à courir dans le cimetière, puis le sang qui giclait de sa gorge en une virgule écarlate poisseuse. Au bout d'un moment, il me fallut cependant me rendre à l'évidence : je commençais à avoir des fourmis dans les jambes, et demeurer sur place ne m'était absolument d'aucun secours. Si je voulais sortir d'ici un jour, il allait bien falloir que je me mette en mouvement ! Et puis, la batterie du téléphone ne tiendrait pas éternellement, et je ne tenais pas à me retrouver coincé dans le noir complet, égaré et vulnérable !

Ce fut cette dernière pensée qui me donna le courage nécessaire pour avancer (au 35).

20

Je m'enfonçai dans la forêt en empruntant le petit sentier. Celui-ci filait à peu près droit, évitant de temps à autre les troncs des arbres qui, depuis que je n'étais plus sous l'emprise de l'illusion, m'apparaissaient de nouveau tristes et rabougris. Tout comme les fourrés brunâtres, qui s'entortillaient en des mélis-mélos torturés de ronces épineuses. Je débouchai bientôt sur une sorte de grande place désolée aménagée au cœur même des bois, visiblement un espace dédié aux tentes. Toutefois ces dernières ne se résumaient plus qu'à de simples pans délavés et déchirés, qui pendaient lamentablement au bout de leurs piquets ou gisaient tout bonnement à terre, réduits en lambeaux ou en poussière. Dans un silence alarmant, je progressai entre ces ruines en suivant le tracé du petit chemin. Par endroits, des ossements blanchâtres surgissaient du sol, telles des pierres tombales cartilagineuses...

Aviez-vous décidé de retrouver la jolie brune dans le camping, lorsque vous étiez prisonnier de l'illusion ? Si oui, rendez-vous au 451. Dans le cas contraire, poursuivez votre marche.

Au bout de cette aire de camping funéraire, le chemin entreprit de nouveau de s'enfoncer froidement entre les arbres malades (au 29).

21

La porte s'ouvrit sans un bruit, et j'en franchis le seuil en observant avec appréhension l'intérieur de la cabane (au 278).

22

Je passai mes mains sur le mur : il s'agissait d'une surface tangible aux pierres grossièrement taillées, dures et râpeuses au toucher. Aucune ouverture dissimulée, rien. C'était impossible, et pourtant je ne pouvais que constater les faits : j'étais entré dans la crypte par un passage qui avait disparu ! Interdit, je portai le faisceau de la lampe du téléphone dans l'autre sens, vers le couloir qui s'enfonçait dans le noir de façon menaçante.

Allais-je m'y engager (au 35) ?

Ou, pétrifié par la peur, demeurerais-je sur place en attendant de voir ce qui allait se passer (au 19) ?

23

Lancez le dé. Si vous obtenez entre 3 et 6, la bougie s'enflamme et vous pouvez explorer le passage (au 429). N'oubliez pas, dans ce cas, de déduire une allumette de vos possessions. Si vous faites 1 ou 2, en revanche, c'est raté ! Vous pouvez essayer autant de fois que vous le désirez, du moment qu'il vous reste des allumettes.

Si vous échouez malgré vos efforts, ou si vous laissez tomber afin de conserver quelques allumettes, il ne vous reste plus qu'à emprunter l'autre porte. Lancez alors le dé. Si vous faites entre 1 et 3, allez au 301. Si vous obtenez un résultat compris entre 4 et 6, rendez-vous au 380.

À moins que vous ne possédiez une lampe et que vous souhaitiez maintenant l'utiliser ? Si c'est le cas, rien ne vous empêche de vous aventurer dans le couloir (au 429).

24

Je m'immobilisai soudain, aux aguets. J'avais cru percevoir un son. Je tendis l'oreille : un grondement sourd dans le lointain, pareil au bruit d'un moteur, me semblait-il ! Je n'avais aucun moyen d'en être sûr, néanmoins les battements de mon cœur s'accéléchèrent en repensant à ce véhicule jaune orné d'un smiley... et surtout à son terrifiant conducteur ! Sans même réfléchir, je changeai de direction pour repartir dans l'autre sens en prenant mes jambes à mon cou (au 49).

25

M'évertuant à contenir la nausée qui m'envahissait, je parvins à escalader cet épouvantable amas de cadavres. Je dus presque demeurer accroupi pour franchir l'ouverture rectangulaire pratiquée dans le mur. Parvenu de l'autre côté, je pus me

redresser dans un espace plus large, une sorte de salle circulaire chichement éclairée par la luminosité rougeâtre du couloir précédent. Aucun corps ne gisait ici, néanmoins l'odeur de putréfaction demeurait tenace. Je remarquai de larges traînées sanguinolentes, comme si de pauvres ers blessés à mort avaient rampé jusqu'ici, qui s'épandaient dans toutes les directions sur le sol. Guère rassuré, je me dirigeai en quelques enjambées vers ce qui me paraissait l'unique issue : un encadrement de porte, situé dans l'arrondi du mur en face de moi. Malheureusement, de solides barreaux obstruaient le passage : impossible de poursuivre ! J'allais devoir faire demi-tour, et l'idée de traverser une nouvelle fois l'abominable charnier pour redescendre dans le couloir me nouait les tripes...

N'ayant pas le choix, je commençai à revenir sur mes pas – lorsqu'un son étrange me parvint depuis l'extérieur. Une sorte de chuintement plus ou moins spongieux, accompagné de craquements sonores tout à fait déplaisants. Éberlué, je vis une espèce de cordon écarlate surgir par le passage étroit d'où j'étais arrivé, puis se plaquer au sol comme pour s'y agripper. Un morceau d'intestin, traînant son corps dépéri à sa suite, fit pratiquement de même, adhérant pour sa part à l'une des parois qui cernaient l'ouverture. Puis, se hissant ainsi grâce à ses divers « membres » cadavériques, l'amoncellement de dépouilles apparut dans le passage en glissant comme une grosse limace ! C'était énorme et flageolant, une entité répugnante formée de corps à demi décomposés, de membres nécrosés, d'os brisés et d'organes mis à vif, dont certains fouettaient l'air de façon désordonnée. Tout cela se scindait de façon inconcevable et s'animait, exsudant un liquide poisseux et une large traînée de sang sur son passage. De grands yeux jaunâtres et globuleux s'ouvraient çà et là, comme des verrues infectées sur le point d'éclater.

C'était l'horreur, à l'état pur ! Dire que j'avais escaladé cette chose... L'espace d'un instant, je fus paralysé par la terreur. L'un des cordons rougeâtres, particulièrement fin et long, en profita pour venir s'enrouler autour de mon bras. M'extirpant de ma léthargie, je m'en débarrassai avec difficulté, sidéré par la force de la chose qui cherchait à m'attirer vers le monstre-cadavres ! J'étais persuadé que si je me retrouvais à nouveau au contact avec cette atrocité, je m'y empêtrerais cette fois comme dans de la glu, sans retour en arrière possible – et ma dépouille grossirait probablement son anatomie macabre !

Puisque la créature emplissait une bonne partie de la salle en me bloquant le passage, j'allais devoir défendre chèrement ma peau...

MONSTRE-CADAVRES : *possède une Vitalité égale à 12 (+1D)*

Comment envisageais-je de me battre ?

Avec une arme à feu (au 80) ? Une arme blanche ou contondante (au 152) ? Ou, le cas échéant, tenterais-je un affrontement désespéré à mains nues (au 210) ?

26

Je me déplaçai rapidement sur le côté, et la bouteille éclata contre le mur derrière moi sans me toucher, à mon grand soulagement.

L'individu devint rouge de colère (au 501).

27

Incapable de me résoudre au contact, même indirect, avec cette langue affolante, je pris une grande inspiration et m'engageai à l'aveugle dans l'étroit couloir plongé dans le noir. J'avançais à tâtons, touchant du bout des doigts les parois de chaque côté de moi. Traumatisé par les choses horribles que je venais de voir, je tremblais sans pouvoir m'en empêcher. Je ne savais toujours pas où j'étais, ce que je faisais ici, ni ce que tout cela signifiait. La mort affreuse de Jennifer ne cessait de tourner en boucle dans mon esprit. Une pensée, à la fois affolante et réconfortante, naquit dans mon cerveau enfiévré : puisque la petite amie d'Adam s'était trouvée ici, peut-être en était-il de même pour Anna ? Si c'était le cas, alors je devais absolument la retrouver.

Je me figeai lorsque mon pied gauche cogna dans quelque chose de solide. Mon front se couvrit d'une sueur malsaine et je reculai précipitamment ma jambe. Avec précaution, j'avançais de nouveau le bout de ma chaussure, qui ne rencontra cette fois que le vide. Soit j'avais déplacé quelque chose en shootant dedans, soit cette chose, quoi qu'elle puisse être, s'était déplacée d'elle-même...

Tentant de calmer les battements affolés de mon cœur, je me remis en marche. Plus loin, je poussai une exclamation d'effroi et de douleur lorsque je percutai de plein fouet une surface dure. En tâtonnant, je compris que le couloir bifurquait de manière abrupte sur la gauche. Je m'y engageai, avant de tomber sur un nouvel obstacle : une porte en fer, qui me bloquait le passage. Les doigts tremblants, j'abaissai la poignée et tirai le battant (au 78).

28

Alors que je passais près du bureau du shérif, je sursautai en entendant soudain une grosse voix m'apostropher depuis l'intérieur :

— Un problème, l'ami ?

L'homme se tenait dans le fauteuil, un sourcil broussailleux haussé, sa tasse de café à la main. Un gros bonhomme moustachu avec un chapeau de cow-boy vissé sur la tête. Des problèmes, ça oui, j'en avais ! En revanche, après ce que je venais de voir ici, je n'étais vraiment pas certain de vouloir en discuter avec ce personnage...

— Tu as trouvé mon arme de service, pas vrai ? reprit-il sans même me laisser le temps de parler. Oui, tu l’as trouvée, bien sûr ! Pourtant je l’avais mise en lieu sûr, précisément pour éviter qu’un gus dans ton genre me la vole...

L’homme me fixait d’un regard soupçonneux. Je remarquai soudain la tête tranchée posée sur le plateau du bureau. Le shérif s’aperçut de mon trouble.

— Parfois, la justice reste aveugle ! déclara-t-il en désignant le scalp du pouce.

Sur le visage de la tête décapitée, les yeux s’agitaient dans leurs orbites et la bouche se tordait dans des rictus insensés. Le représentant des forces de l’ordre de Sacrifice – le seul, d’après ce que j’avais pu en juger – s’empara d’un stylo et, la bouche pincée en signe de concentration, s’appliqua à transpercer consciencieusement les globes oculaires de la pauvre tête. Un liquide immonde s’écoula sur les pommettes et sur les joues, et la bouche se figea sur un cri inaudible.

Je me détournai, dégoûté, prêt à prendre la fuite. Avant que je franchisse les portes vitrées du poste de police, le dément me lança depuis son bureau :

— Il me le rapportera, tu sais. Mon revolver. Le Cantonnier. Nul ne peut lui échapper ! Il le récupérera sur ton putain de cadavre et il me le rendra. Et si tu bouges encore, alors je te foutrais en cellule, toi aussi !

Je sortis avec précipitation dans la rue, tremblant d’effroi, bien décidé à ne plus avoir affaire à ce cinglé de shérif (*entourez le code POLICE sur votre feuille de Survie*) ! À présent, je pouvais m’éloigner le plus vite possible du commissariat en remontant la rue en direction du nord (au 142), ou rejoindre la petite place située vers le sud (au 46).

29

J’atteignis bientôt un grillage, haut d’au moins quatre mètres et surplombé de barbelés. Un lourd portillon en fer s’encadrait dans la clôture. De l’autre côté, le sentier continuait à serpenter parmi la végétation morne. Je fis jouer la clenche : le portique refusa de s’ouvrir. Une grosse serrure noire réclamait, fort logiquement, d’y insérer une clef.

Si vous possédez la clef adéquate, vous devez aussi connaître le numéro de paragraphe où vous rendre maintenant pour l’utiliser. Si vous ne disposez pas de cet objet, inutile de demeurer sur place à vous lamenter : rebroussez chemin pour poursuivre vos recherches (au 77).

30

À quelques pas de l’entrée, le couloir formait un coude sur la droite pour filer ensuite tout droit. Murs en pierre, sol cimenté, impression de peur étouffante... Pour lors, tout était semblable à l’immeuble par lequel j’avais débouché dans cette ville étrange ! Au bout d’un

certain temps, j'atteignis une pièce déconcertante : dans le mur de droite, une minuscule fenêtre vitrée, équipée en outre de deux barreaux, donnait sur l'avenue. Adossé à la cloison de gauche, un canapé rouge vif à l'allure impeccable patientait laconiquement. Je contemplai la banquette, sidéré : s'il pouvait paraître sensé que l'architecture de l'immeuble, aussi étrange fut-elle, se révèle similaire à celle de ses voisins, la présence de ce même mobilier, en revanche, me fit froid dans le dos !

La même chose se répétait-elle dans chacune des habitations qui m'entouraient ?
J'en étais persuadé.

Mais à quoi tout cela rimait-il ?

Je pointai la lampe sur le corridor qui s'ouvrait dans le mur en face de moi. Je savais qu'en l'empruntant, je tomberais sur un cul-de-sac, une paroi pierreuse pareille à celle devant laquelle j'étais apparu après être entré dans cette maudite crypte, dans le cimetière... Aucun intérêt, donc. À l'instant où j'allais faire demi-tour, des bruits de pas résonnèrent dans ce couloir. Je me figeai, aux aguets, hésitant à prendre mes jambes à mon cou. Allais-je attendre de savoir qui – ou quoi – allait débouler dans cette pièce (au 72) ? Ou, prudent, me retirerais-je jusqu'à la sortie de l'immeuble, avant de choisir une direction à emprunter dans la rue ?

Dans ce cas, choisirais-je la gauche (au 64) ou la droite (au 49) ?

31

Impossible de lui faire lâcher prise : l'homme s'agrippait à moi comme à une bouée de sauvetage ! Ou plutôt, ses mains me tenaient, car seuls ses bras et ses jambes émergeaient désormais du canapé, le reste de son corps ayant été entièrement englouti. Je ne souhaitais pas suivre le même chemin : j'étais paniqué, mais j'avais beau me débattre comme un fou, ses doigts refusaient obstinément de me rendre ma liberté ! Le tissu rouge vif se rapprochait, et bientôt je ressentis une intense douleur aux phalanges, mélange de brûlure et de morsure intolérable. Je hurlai en m'agitant de plus belle, en proie à une souffrance atroce. J'allais mourir, j'en étais persuadé, de la plus irréaliste et grotesque des façons ! Les propres mains de l'homme, ainsi que ses pieds, disparurent pour de bon ; alors, tandis que je croyais tout espoir perdu, le canapé cessa tout à coup d'engloutir mes membres – en fait, j'eus même l'impression que cette chose les recrachait ! Je m'affalai au sol, épuisé et brisé, les mains brûlantes, ensanglantées...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

- 1 ou 2 : choqué et meurtri, vous perdez 3 points de Vitalité !*
- 3 ou 4 : ce sont 2 points de Vitalité qui s'envolent de votre total.*
- 5 ou 6 : par chance, vous perdez 1 seul point de Vitalité.*

Je m'en sortais néanmoins indemne. Un vrai miracle ! Que s'était-il passé ? Cette chose était-elle repue de son précédent repas ? N'avais-je pas été à son goût ? Si tel était le cas, alors j'en remerciais le ciel ! N'ayant aucune envie de traîner davantage dans un immeuble occupé par une banquette tueuse, je me forçais à me relever. Je dus me faire violence tant je me sentais ébranlé ; et en même temps, j'étais pressé de décamper ! Je récupérai rapidement mon portable par terre, et je m'élançai en chancelant dans le corridor afin de rejoindre la porte de l'immeuble. Une fois dans la rue, il me fallait faire un choix : partir à gauche (au 64), ou bien à droite (au 49) ?

32

Êtes-vous venu rechercher une arme que vous aviez précédemment cachée dans les alentours du bâtiment ? Si c'est le cas, rendez-vous au 391. Sinon, vous n'avez plus rien à faire ici et, à moins que vous ne souhaitiez visiter une seconde fois le musée, il vous faut choisir entre reprendre votre marche dans la rue vers le nord (au 125), ou vers le sud (au 225) ?

33

M'approchant du portail, je remarquai les deux petites niches creusées de part et d'autre dans les épais montants. Des silhouettes singulières avaient été peintes sous ces alcôves : le dessin de gauche représentait une paire de jambes surmontées de sortes de grandes pales, comme des hélices ; celui de droite évoquait un humanoïde au corps triangulaire dont la pointe en spirale semblait faire office de tête (*si vous êtes déjà entré, auparavant, dans le camping, rendez-vous immédiatement au 418*). D'un geste machinal, je tentai de forcer sur le portail en agrippant ses barreaux, car je ne voyais aucune clenche sur les linteaux.

Ceux-ci ne bougèrent pas d'un pouce.

Il devait pourtant bien exister un moyen de les ouvrir ? Soupçonneux, je m'intéressai à nouveau aux emplacements vides creusés dans les poteaux, et aux étranges représentations dépeintes en-dessous. Possédais-je quelque chose qui, de près ou de loin, ressemblait à ces dessins (au 112) ? Dans le cas contraire, ou si l'idée de pénétrer dans ce lieu – dont le mot « massacre » entrait dans la composition du nom – me répugnait, j'avais alors le choix entre poursuivre dans la forêt vers le nord (au 76), ou bien vers le sud (au 194).

Dernière possibilité : diriger mes pas vers cette cabane en bois située à l'autre bout de la clairière (au 156).

34

Je m'accroupis entre les restes disparates des corps humains réduits en charpie, pour découvrir avec dépit une dent plaquée en or, qui ne me serait d'aucune utilité. Au moment où je me redressai, mon regard accrocha un mouvement dans la piscine. J'y portai mon attention, observant avec stupeur une forme étrange, et effrayante, en train de se dresser lentement hors de l'eau au milieu du bassin : une sorte de grand tube caoutchouteux parsemé d'excroissances filandreuses, dont la base disparaissait sous l'eau. La chose possédait une tête noire et craquelée, affublée d'un nez – ou d'un museau – crochu. Deux billes de charbon ardent, profondément enfoncées sous d'épaisses arcades sourcilières haineuses, me fixaient avec rage. Terrifiante, l'apparition me foudroyait du regard en ignorant tout à fait les cadavres qui flottaient autour d'elle.

Ce monstre devait faire au moins deux fois ma taille.

Avant que j'ai pu prendre la moindre initiative, les dardillons se raidirent sur tout son corps, se hérissant telles de sinistres épines. Et, à l'instar d'un porc-épic, la créature projeta ses piquants tout autour d'elle...

Jetez le dé. Si vous faites :

– 1 ou 2 : transpercé de toutes parts, vous perdez 3 points de Vitalité !

– 3 ou 4 : quelques pics se plantent dans votre chair, vous ôtant 2 points de Vitalité.

– 5 ou 6 : vous évitez le pire, les dards ne vous coûtent que 1 point de Vitalité.

Sans même prendre le temps de m'occuper de ces aiguilles qui me lardaient le corps, je quittai avec précipitation le carrelage de la piscine afin de fuir en direction de l'allée. Un peu plus loin, je me retournai pour voir si la chose monstrueuse m'avait pris en chasse : non, apparemment la créature ne m'avait pas suivi. Je discernais toutefois des ondes sur la surface rougeâtre du bassin, qui allaient en cercles en s'élargissant – preuve que l'entité cauchemardesque s'était à nouveau tapie au fond de l'eau.

Son repaire.

Son garde-manger, peut-être...

Frémissant d'horreur, j'entrepris d'extraire les piquants de ma chair, sans lâcher un seul instant la piscine des yeux. Après plusieurs grimaces de douleur, je repris ma marche rapide sur l'allée afin de m'éloigner au plus vite (au 376).

35

J'avançai avec précaution le long du mystérieux corridor. Dans les ténèbres, la lumière de mon téléphone se ballottait mollement au rythme de mes pas hésitants. J'étais seul. Où se trouvait Anna ? Et mes amis ? Où avaient-ils bien pu passer ? J'étais terrifié à la pensée de tomber sur un gus encapuchonné armé d'un couteau ! J'imaginai le corps

d'Adam, le blondinet, gisant égorgé dans l'allée du cimetière, son sang recouvrant les cailloux blancs et gris... Cette vision me faisait frissonner d'épouvante !

Je progressais néanmoins, bravant la peur qui me nouait les tripes. Le couloir filait droit, encore et encore, comme s'il ne devait jamais finir. Au bout de ce qui me parut une éternité, je débouchai enfin dans une petite pièce, aux murs cimentés. J'avais imaginé l'intérieur d'un caveau constitué d'une simple salle souterraine renfermant les cercueils des défunts. Je considérais donc avec surprise l'imposant canapé rouge vif appuyé contre le mur de droite : d'apparence flambant neuf, le meuble contrastait de façon singulière avec l'atmosphère lugubre des lieux ! Il s'agissait du seul objet de la pièce, incontestablement incongru dans un tel endroit. Un nouveau corridor se dessinait dans la cloison qui me faisait face. Nerveux comme je l'étais, le passage m'évoqua une bouche obscure guettant l'instant propice pour m'avalier. Sur ma gauche, une fenêtre vitrée, équipée en outre de deux barreaux en fer, se découpait au sein du mur.

Je m'en approchai avec méfiance, et demeurai sidéré par ce que je découvris à l'extérieur : une sorte de grande avenue, ceinte par une multitude d'immeubles qui se ressemblaient tous ! Comment cela se pouvait-il ? L'instant d'avant, je me trouvais avec mes amis dans le cimetière du petit village où résidaient Alex et Isabelle, et voilà que j'atterrissais, comme par magie, en pleine ville !

C'était parfaitement incompréhensible...

Dans l'immeuble d'en face, une porte s'ouvrit. Une jeune femme en sortit précipitamment, une jolie blonde aux yeux hagards, à l'air totalement perdu. Je la reconnus aussitôt : Jennifer, la copine de l'infortuné Adam ! Trop heureux de retrouver un visage familier, je tambourinai à la petite fenêtre, du bout des doigts à cause des barreaux qui bloquaient mes mains. Je l'appelais aussi, criant son nom avec espoir. Malheureusement, à cause de la vitre et de la distance qui nous séparaient, elle ne m'entendit pas.

Soudain, un bruit de moteur troubla le silence de la rue déserte. Jennifer tourna son visage angoissé en direction du véhicule qui approchait. Je me tordis le cou, afin de tenter de l'apercevoir moi aussi. La voiture entra dans mon champ de vision pour stopper tranquillement sa course à quelques mètres de la jeune femme. C'était la plus petite automobile que je n'ai jamais vue, plus petite encore qu'une voiturette sans permis. Flanquée d'une carrosserie d'un jaune criard, la miniature arborait sur son capot un smiley pleurant une larme de sang. Les suspensions grincèrent lorsqu'une imposante silhouette s'extirpa de l'habitacle. La chose mesurait au moins deux mètres cinquante de haut ; je ne comprenais pas comment un tel géant avait bien pu tenir dans un véhicule aussi

minuscule ! Toutefois, la question demeura secondaire tandis que je me trouvais absorbé dans la contemplation de l'être monstrueux qui venait ainsi d'apparaître : grand, mais décharné au point de paraître squelettique, le corps d'un noir d'ébène à la peau granuleuse, la créature possédait un bras se terminant par une sorte de grande cisaille couleur rouille, tandis que l'autre se trouvait prolongé d'une longue pointe acérée. Je ne pouvais voir son visage, car l'abomination me tournait le dos ; uniquement une paire de fesses racornies plantée au-dessus de jambes effilées. Mais je soupçonnais que sa figure ne devait pas être des plus avenantes, car Jennifer s'était mise à crier sitôt qu'elle l'avait aperçue. Pétrifiée, la malheureuse s'époumonait sans discontinuer. En trois enjambées, le monstre se rapprocha d'elle. Jennifer recula finalement, mais se retrouva plaquée contre le mur de l'immeuble. La créature leva son bras – celui qui se finissait en pointe – et le plongea dans la bouche grande ouverte de la jeune femme. L'affreux membre traversa le corps de haut en bas, se frayant un chemin parmi la chair et les organes, pour ressortir entre les cuisses dans une grande gerbe rougeâtre, surgissant de sous la robe légère pour aller racler le bitume du trottoir. Le monstre avait empalé Jennifer ; comme si cela ne lui suffisait pas, il tira sur son bras d'un coup sec, ouvrant sa victime en deux du menton jusqu'au bas-ventre. Un déluge de viscères et de liquides proprement immonde s'ensuivit, puis le cadavre mutilé de Jennifer s'affaissa, s'étalant dans la rue comme une peau de bête ensanglantée.

J'étais estomaqué. Lorsque le monstre se retourna pour rejoindre son improbable véhicule, je m'écartai vivement de la fenêtre. J'avais toutefois eu le temps d'entrapercevoir son horrible face en marmelade, au milieu de laquelle brillaient deux yeux noirs tout ronds, pareils à des boutons en nacre. J'étais persuadé qu'il m'avait vu, et qu'il allait venir me faire subir la même chose qu'à la pauvre Jennifer. Quand j'entendis le moteur tourner, puis la voiture s'éloigner, je respirai de nouveau, à peu près normalement. En revanche, je me sentais mal : j'avais la nausée. Je ne comprenais rien à ce qui venait de se passer, je ne comprenais pas ce que je fichais ici...

Tout à coup, mon téléphone sonna. Encore sous le choc de ce qui venait d'arriver, j'allais décrocher, lorsque je remarquai qu'aucun réseau n'était toujours disponible. Je fronçais les sourcils, incrédule : qu'est-ce que ça signifiait ? Comment pouvait-on m'appeler, s'il n'y avait pas de réseau ? C'était totalement irrationnel !

Allais-je décrocher (au 56) ? Ou, préférant ignorer l'appel, me dirigerais-je vers le nouveau corridor dans le but de trouver au plus vite une sortie (au 42) ?

J'agrippai le couvercle par son rebord et je forçai pour tenter de le faire basculer...

Épreuve de Force : réussite (au 81), ou échec (au 388) ?

37

Je descendis l'escalier, chacune des marches craquant désagréablement sous mon poids (*si vous utilisez une lampe pour vous éclairer, pensez à déduire une utilisation sur votre feuille de Survie*). Ma lumière perçait difficilement l'obscurité des lieux, et je fronçais les sourcils en tentant de discerner ce qui m'entourait (*si ce n'est pas la première fois que vous venez ici, allez tout de suite au 60*). Je me trouvais dans un grand espace vide, me semblait-il. Dans la paroi du fond, une étroite lucarne avait été condamnée par une planche de bois, comme pour obstruer la luminosité du jour. Au pied du mur reposaient des ossements – humains, si j'en jugeais par la forme du crâne qui me dévisageait de ses orbites vides...

Apeuré, je fis demi-tour afin de rejoindre l'escalier ; juste à temps pour révéler l'abomination tapie derrière les marches, qui s'avavançait sournoisement dans l'intention évidente de me prendre par surprise ! D'abord, je crus voir une vieille femme de petite taille, à la mâchoire distendue et couverte de sang. Puis la chose pénétra davantage dans ma lumière, et je pus distinguer ce gros corps noir et duveteux, aux membres longs et arqués repliés sur eux-mêmes. Aussitôt, les multiples pattes se déplièrent, le corps arachnoïde se souleva et l'affreuse face de vieillard, oscillant au bout d'un long cou osseux, fit claquer ses multiples dents crochues. Hirsute et filandreuse, sa chevelure touchait presque le plafond tandis que le monstre m'observait fixement, avec curiosité.

Horrié, je m'aperçus subitement qu'il me coupait toute retraite !

— Papa pas tuer toi, avant ? siffla-t-il d'un ton suraigu, presque aussi surpris que moi.

Toute réponse me sembla superflue ! Le cœur battant à tout rompre, je regrettais amèrement d'être descendu dans cette cave... Ma désolation et ma frayeur s'accrochèrent lorsque je vis une espèce de longue queue, munie d'un dard effilé, émerger au-dessus du dos de l'abominable créature.

— Alors, moi tuer toi maintenant ! cracha-t-elle, apparemment ravie de ce changement inopiné dans ses habitudes.

Le doute n'était guère permis : j'allais devoir me battre si je désirais revoir la lumière du jour...

ARACHNO-VIEILLE : *possède une Vitalité égale à 9 (+1D)*

Utiliserais-je une arme blanche ou contondante afin de l'attaquer (au 361) ? Ou essayerais-je de combattre cette horreur avec une arme à feu, si toutefois j'en possédais une (au 330) ? Dans le pire des cas, je me verrais contraint de me défendre chichement, à mains nues (au 195).

38

Tandis que j'arpentais toujours la rue déserte, je remarquai soudain un changement sur le trottoir de droite : un lampadaire au fréon, dont l'ampoule émettait une frêle lueur jaunâtre. Je m'en approchai, intrigué. Depuis le temps que je courais dans un sens, puis dans l'autre, n'aurais-je pas déjà dû passer devant ? C'était plus que probable ! Désorienté, j'observais les grosses phalènes noires qui tournoyaient dans la lumière blafarde. Puis je plissai les yeux, afin de tenter de voir au-delà du lampadaire. Il me semblait qu'un pan de ténèbres s'ouvrait derrière le halo malade, juste entre deux parois d'immeubles. Un passage, sans doute. Peu engageant, mais le seul que j'avais découvert jusqu'ici...

Si je possédais encore mon téléphone, je pouvais en activer la lampe pour m'engager dans la ruelle (au 101). Dans le cas contraire, j'étais libre de décider d'emprunter la venelle dans le noir, pour essayer de savoir où elle menait (au 122).

Toutefois, si ce passage obscur ne me disait rien qui vaille, je pouvais l'ignorer et poursuivre dans la rue (au 24).

39

Si vous possédez le code OS, allez immédiatement au 347.

Je ressentis un malaise profond en m'apercevant que la marionnette tueuse ne se trouvait plus étendue à terre ! Une grosse trace écarlate sur le carrelage blanc formait une large traînée en direction de la porte donnant sur l'arrière-boutique. J'imaginai la chose rampant au sol pour aller reprendre sa place dans la sinistre pièce... Pris de sueurs froides, je me rendis rapidement près d'une petite desserte accolée au comptoir. Je m'accroupis et tâtonnai sous le meuble, à l'endroit où j'avais dissimulé mon arme.

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– de 2 à 5 : l'arme convoitée est bien là, vous pouvez vous en équiper. Si vous désirez en cacher une autre ici en échange, inscrivez-là alors dans la case « armes dissimulées » de votre feuille de Survie, avec ses statistiques et l'endroit où la retrouver (la boucherie).

– un 1 : l'arme a disparu ! Apparemment, quelqu'un a découvert votre cachette. La marionnette, peut-être ?

Dans les deux cas, pensez à effacer ce que vous venez de prendre, ou de perdre, de la case « armes dissimulées » de votre feuille de Survie.

Angoissé à l'idée de voir à nouveau la créature surgir de la pièce du fond, je m'empressai de ressortir de cet abominable endroit (au 183).

40

Je me trouvais dans un petit hall d'entrée. Apparemment, le poste de police se divisait en deux parties distinctes : sur ma droite se situait une porte vitrée sur laquelle une plaque métallique proclamait « Bureau du shérif ». Au fond du couloir, une inscription au-dessus d'un passage indiquait « Cellules », avec une flèche pointée vers le bas.

Et c'était tout.

Jetant un coup d'œil à travers la porte vitrée, je pus voir que personne ne se trouvait dans la pièce. J'apercevais juste un grand bureau sur lequel s'étaient plusieurs dossiers. Je relus le mot « shérif » avec incrédulité. Encore une bizarrerie de plus...

Qu'allais-je faire ? Visiter le bureau du shérif (au 175), ou bien emprunter le passage qui menait aux cellules (au 151) ?

Je pouvais aussi décider de ressortir du poste de police pour suivre la rue vers le nord (au 142), ou vers le sud, afin de rallier la petite place (au 46) ?

41

Comme lors de mon arrivée dans la cabane, les gonds de la porte venaient de produire un terrible grincement en s'ouvrant. Avant que j'aie seulement le temps de réagir, pétrifié par la peur comme je l'étais, le monstre se leva et projeta son bras en forme de pic vers moi dans un mouvement semi-circulaire. L'extrémité se planta dans mon avant-bras, que j'avais eu le réflexe de lever au tout dernier moment – évitant ainsi de recevoir la pointe effilée en pleine tête !

Jetez un dé. Si vous faites :

– un 6 : superficielle, la blessure ne vous coûte que 1 point de Vitalité.

– 4 ou 5 : ça fait drôlement mal, vous perdez 2 points de Vitalité !

– 1, 2 ou 3 : le poignet transpercé de part en part, vous perdez 3 points de Vitalité !

Par chance, le geste de la créature m'éjecta par-dessus la balustrade qui entourait la petite terrasse en bois, et je me retrouvai le nez dans l'herbe, hors d'atteinte d'une seconde attaque. Mais je ne devais pas traîner : l'affreux géant descendait déjà les quelques marches de l'entrée pour me rejoindre...

Choqué, mais aiguillonné par la terreur, je me redressai pour m'enfuir en direction de la clairière (au 118).

42

L'étroit couloir se révélait en tous points semblable au précédent : je longeais des murs pierreux et foulais un sol cimenté. Le passage filait à nouveau droit, aussi loin que portait le faisceau de ma lampe. Je tremblais sans pouvoir m'en empêcher, toujours sous le choc des choses terribles auxquelles je venais d'assister. J'ignorais encore où j'étais, ce que je faisais ici et ce que tout cela signifiait. La mort affreuse de Jennifer tournait en boucle dans ma tête, impossible de l'occulter. Une pensée, aussi affolante que reconfortante, naquit dans mon cerveau enfiévré : si la petite amie de l'infortuné Adam s'était trouvée ici, peut-être en était-il de même pour Anna ? Si c'était vraiment le cas, alors il me fallait à tout prix la retrouver !

Perdu dans mes pensées, je faillis ne pas remarquer l'objet qui traînait par terre, contre le mur de gauche : un marteau, à la tête couverte de sang séché. Je ramassai l'outil, comme un éventuel moyen de défense... en espérant ne pas avoir à m'en servir !

Jetez le dé. Si vous faites :

– de 3 à 6 : *inscrivez dans la case Armes contondantes de votre feuille de Survie « Marteau : +1 dégât pour 3 utilisations ».*

– 1 ou 2 : *le manche étant en très mauvais état, notez dans la case Armes contondantes de votre feuille de Survie « Marteau : +1 dégât pour 2 utilisations ».*

Un peu moins démuni, je poursuivis ma marche dans le corridor, lequel décrivit soudain un brusque coude sur la gauche. Là, une porte en fer me barrait le passage. Le souffle court, je tournai la poignée et tirai le battant (au 78).

43

Je braquai le canon de mon arme en direction des grotesques jambes poilues de la créature, laquelle parvenait déjà à ma hauteur...

Vous ouvrez le feu. Rapide et agile, la chose cherchera à esquiver vos balles en effectuant une sorte de chorégraphie ridicule. Vous devez faire 4 ou plus pour la toucher. Elle perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Vous pouvez tirer autant de fois que vous le désirez, mais attention : si vous ratez votre cible trois fois de suite, la créature sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de vous battre au corps à corps avec un autre type d'arme ou, le cas échéant, à mains nues...

Soit je réussissais à mettre à terre le monstre-cactus (au 160), soit je me voyais obligé, par manque de précision ou de munitions, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 219) ou même de me battre avec mes poings (au 466). Ceci était également possible si, à n'importe quel moment, je décidais d'arrêter de tirer afin d'économiser mes munitions restantes.

Je m'approchai avec prudence de la construction. Cela ressemblait davantage à une hutte bâtie par des enfants qu'à un véritable abri (*si vous disposez des codes HUTTE ou RETOUR, allez immédiatement au 121*). Une odeur pestilentielle m'assaillit alors que je m'en approchais, ce qui faillit m'inciter à faire demi-tour. Néanmoins, comme rien ne bougeait, je continuai à avancer en me bouchant le nez. Je m'attendais au pire en me plantant devant l'entrée précaire, et je ne fus pas déçu : une horrible mélasse, composée de corps humains pourrissants imbriqués les uns dans les autres, jonchait le sol terreux en un monticule infâme. Pris de haut-le-cœur, je manquai de vomir en observant cet abominable spectacle. J'allais détourner la tête, regrettant mon audace, lorsque j'aperçus le manche d'une hachette dépasser de ce répugnant magma.

Il m'aurait suffi de tendre le bras pour la déloger...

Si je le souhaitais, je pouvais essayer (*au 245*). Dans le cas contraire, je n'avais plus qu'à rallier le sentier et à repartir soit vers le nord (*au 51*), soit vers le sud (*au 213*) ?

Tandis que je marchais dans la rue, j'aperçus quelqu'un un peu plus loin, devant l'hôtel de ville. Un homme d'une quarantaine d'années vêtu d'un costume déchiré, qui paraissait aussi perdu, et affolé, que moi. Il se figea d'abord en me voyant, apparemment méfiant. Puis il m'adressa un grand geste de la main avant de s'élançer dans ma direction. Au même moment, le vrombissement d'un moteur s'éleva à l'autre bout du village ; l'instant d'après, la voiturette jaune ornée d'un smiley dément surgissait au bout de la rue, dans le dos de l'inconnu. Le cœur battant la chamade, je fis signe à l'homme de se cacher avant de me dissimuler moi-même derrière une poubelle. Malheureusement, dans son effroi, le pauvre bougre se contenta de courir droit devant lui ! La voiture le percuta à une vitesse folle, envoyant valdinguer le corps désarticulé dans les airs avant qu'il ne retombe abruptement au beau milieu du chemin.

Je plaquai une main sur ma bouche, afin de retenir le cri qui montait dans ma gorge.

Le véhicule recula à hauteur de sa victime. Laissant tourner le moteur, le monstrueux conducteur s'extirpa hors de l'habitacle. Cela me fit à nouveau un choc de voir cette grande créature hideuse, aux bras en forme de pic et de cisaille, et dont la face se composait d'une bouillie au sein de laquelle brillaient deux petits yeux en forme de boutons. La chose ouvrit son coffre, ramassa dans la rue l'homme qu'il venait de renverser, et le fourra sans ménagement à l'intérieur. Puis le géant se réinstalla – Dieu sait comment ! – au volant de son minuscule bolide, avant de redémarrer en trombe pour disparaître dans le lointain.

Je demeurai estomaqué, transi d'épouvante, lorsqu'une voix à mes côtés me fit sursauter :

— Quel charmant garçon, notre Cantonnier ! Serviable, et poli... et consciencieux dans son métier, avec ça !

Je découvris une petite vieille au visage tout fripé, qui portait un panier sous le bras. Ce dernier dégageait une odeur infecte. Des mouches bourdonnaient autour.

— Il préfère la viande fraîche, reprit la mamie. Pour lui, et aussi pour nourrir sa Mimine...

Elle porta son panier à hauteur de nos yeux, et je constatai avec horreur qu'il débordait de membres humains avariés !

— Pour ma part, je la préfère pourrie, aussi coriace que moi ! pouffa la petite vieille.

Elle me gratifia d'un sourire à demi édenté avant de poursuivre tranquillement son chemin. Je mis un certain temps avant d'oser sortir de derrière la poubelle...

Lorsque vous vous sentirez prêt, vous pourrez reprendre votre route en vous dirigeant soit vers le nord (au 225), soit vers le sud (au 142).

46

J'étais de retour sur la petite place. La pancarte portant le mot du maire s'y trouvait toujours, naturellement, mais je n'avais aucune intention de la relire ! Tour à tour, je portai mon attention sur les deux chemins qui partaient en direction du village et de la forêt, puis sur le grand portail en bronze orné d'une gargouille en son centre. J'observai également les champs infertiles situés au sud, par où j'étais censé être arrivé jusqu'ici après avoir suivi une ruelle obscure nichée entre des immeubles dorénavant volatilisés...

Qu'allais-je faire, à présent ?

Emprunter le chemin se dirigeant vers Sacrifice (au 100) ? Celui devant lequel était planté le panonceau « Camping », et qui menait vers une forêt (au 139) ? M'intéresser plutôt au portail (au 75) ? Ou, pourquoi pas, tenter de partir vers le sud à travers les champs, dans l'espoir de trouver une issue à ce monde improbable (au 116) ?

47

Un bout d'écorce sèche, sous mon pied, provoqua un craquement sonore – comme un os que l'on brise en deux. Épouvanté, je me figeai en observant l'insecte : celui-ci releva immédiatement la tête vers moi, des morceaux de tripes ensanglantés dégoulinant de ses étranges trompes filamenteuses. Il se dressa sur ses longues pattes, ce qui lui donna un air encore plus monstrueux. Ses ailes se mirent à bourdonner tandis qu'il volait, à toute vitesse, dans ma direction. Je n'avais plus le choix : j'allais devoir combattre cette chose pour rester en vie !

MOUSTIQUE GÉANT : *possède une Vitalité égale à 8 (+1D)*

Si je disposais d'une arme à feu, je pouvais essayer de l'abattre (au 300). Si j'optais pour une arme blanche ou contondante, je la brandissais sans attendre (au 209). Dernière possibilité, de loin la moins séduisante : faire front à mains nues (au 150) !

48

Nous reprîmes ensuite notre marche sur l'étroit sentier, qui semblait peu à peu se perdre parmi la végétation meurtrie. Je soutenais toujours Alex, qui effectuait de gros efforts en soufflant afin de continuer à poser un pied devant l'autre. Bientôt, nous dûmes écarter les branchages et les buissons épineux dans lesquels nous nous empêtrions tellement le tracé devenait mince. À l'instant où je commençais à croire que nous nous étions égarés, nous débouchâmes subitement dans une clairière. Je reconnus les lieux au grand portail qui se trouvait un peu plus loin sur notre droite : l'entrée du « Camping du Massacre » ! Au-delà, au bout de la clairière, le chemin s'enfonçait entre les arbres. Tournant la tête tout à fait à l'opposée, je vis l'autre sentier qui se dirigeait, lui, vers le nord – toujours en traversant la forêt.

Si vous possédez le code ISA, rendez-vous au 298.

Si vous disposez des deux artefacts requis pour quitter ce monde mais que vous n'avez pas le code ISA, allez au 461.

Enfin, s'il vous manque encore un artefact, partez au 364.

49

Je m'élançai le long de l'avenue, au pas de course. Les immeubles qui m'entouraient me regardaient passer de leurs façades aveugles, et je ressentis un étrange malaise à évoluer entre ces énormes blocs de béton dépourvus de fenêtres – ou presque. Tous possédaient la même petite lucarne poussiéreuse au niveau du sol, ainsi que la même porte en fer à demi mangée par la rouille. En fait, plus je m'attardais sur ces détails, plus j'avais la conviction que tous ces bâtiments se révélaient strictement identiques. Pas simplement au niveau architectural, mais... c'était comme si on avait effectué une multitude de copier-coller à partir d'un seul et même immeuble !

Ça paraissait dingue, toutefois je n'étais plus à une folie près...

Je courus pendant un long moment, sans rien découvrir d'autre que toutes ces tours accolées les unes aux autres. Peut-être aurais-je dû emprunter l'autre direction, tout compte fait ? Je pouvais faire immédiatement demi-tour (au 53) ou continuer tout droit (au 68) ?

50

J'avais déjà visité cet endroit, et je n'éprouvais aucune envie d'y remettre les pieds ! Je me souvenais parfaitement du monstre terrifiant que j'y avais affronté. Je n'oubliais pas non plus les deux gamins éplorés qui devaient encore hanter les lieux...

Non, aucune chance que je retourne là-dedans ! Je devais donc prendre une autre décision (au 133).

51

Je suivais un tracé qui se perdait entre des enchevêtrements de branches tordues et effilées. À bout de souffle, les doigts écorchés, je commençais à penser que je n'allais bientôt plus pouvoir progresser dans cette jungle décrépie – lorsque, tout à coup, je me retrouvai hors de la forêt. À partir de là, le chemin effectuait une large courbe à travers les prés avant de repartir dans l'autre sens. J'aperçus au loin des bâtiments, et je sus qu'en continuant, je rejoindrais le village. J'atteignis d'ailleurs un vieux panneau lugubre, arborant « Sacrifice » en grandes lettres rouges.

Sur le bord de la route, je distinguai par-dessus un muret envahi de mousse les tombes d'un grand cimetière. Celui-ci s'étendait dans les prés jaunâtres, où d'antiques caveaux à demi éboulés et des stèles de granit éventrées témoignaient de la vétusté – et du manque d'entretien – des lieux. Par-delà les tombes se dressait la silhouette, identifiable entre toutes, d'une église.

Je pouvais pousser la grille du cimetière (au 304). J'étais également libre de poursuivre ma marche en direction du village (au 125), ou alors de revenir vers la forêt (au 199).

52

Je reçus l'abominable douche sans pouvoir l'éviter ! Je reculai en suffoquant, et en gesticulant de douleur car ma peau grésillait au contact du liquide...

Jetez un dé. Si vous faites :

– de 3 à 6 : vous perdez 2 points de Vitalité.

– 1 ou 2 : ce sont 3 points qui s'envolent de votre total !

Lorsque les brûlures se calmèrent, je repris ma marche rapide en surveillant avec appréhension le plafond. Fort heureusement, je parvins assez rapidement devant une paroi renfermant deux autres portes. Pressé de quitter cet épouvantable endroit, je pouvais opter soit pour la porte verte (au 366), soit pour la porte bleu foncé (au 339).

53

Je repartis dans l'autre sens, progressant à petites foulées pendant un temps qui me parut considérable. Chose étrange : je ne retrouvais pas le cadavre de Jennifer. Je n'y

comprenais rien ! Et j'avais beau courir et courir encore, c'était comme si cette rue s'étirait à l'infini...

Peu à peu, j'hésitais : devais-je insister en poursuivant droit devant (au 24) ? Ou était-il préférable de faire à nouveau volte-face, afin de changer de direction (au 61) ?

54

Je prononçai le nom du Sans-Visage à voix haute. La herse se déverrouilla toute seule, en s'ouvrant dans un grincement inquiétant afin de m'autoriser l'accès à un passage aussi étroit qu'obscur...

Si c'est la première fois que vous venez ici, rendez-vous au 505. Dans le cas contraire, c'est au 506 que vous devez aller.

55

Un gros tracteur rouge emplissait quasiment tout l'espace du garage. Je me faufilai en longeant les murs (*si vous êtes déjà venu ici précédemment, rendez-vous immédiatement au 197*). Il n'y avait pas grand-chose d'intéressant ici, à part de vieux produits entreposés sur des étagères branlantes. Je tombai cependant sur une fourche, qui pouvait faire office d'arme (*Fourche : +2 dégâts pour 3 utilisations*).

Peut-être êtes-vous obligé de vous défaire d'une arme afin de vous munir de la fourche ? Ou peut-être désirez-vous laisser la fourche de côté pour le moment ? Dans l'un ou l'autre de ces cas, notez l'arme que vous laissez ici dans la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie, sans oublier d'inscrire ses statistiques et l'endroit où la retrouver (la ferme). Vous pourrez ainsi tenter de venir la récupérer plus tard si vous en éprouvez la nécessité.

Je ressortis ensuite du garage, les vêtements quelque peu poussiéreux et striés de toiles d'araignées. Maintenant, je pouvais inspecter la maison d'habitation (au 170), la grange (au 97) ou bien le poulailler (au 62).

Dernière option : quitter la ferme afin de reprendre mes pérégrinations sur le chemin (au 133).

56

Je décrochai avec appréhension, avant de murmurer un « allo ? » dans un souffle à peine audible. Un étrange grésillement, rappelant des ondes instables captées sur une bande FM, emplissait l'écouteur. Puis une voix sifflante, aux intonations nasillardes, surgit subitement du téléphone :

— Il va te trouver, toi aussi. Il t'empalera à ton tour ! Ou alors il te coupera la tête...

Le ton était joyeux, le rythme précipité.

— À moins qu'il ne te découpe en petits morceaux. Tchac ! Tchac ! Tchac ! Comme un vulgaire poulet...

Un rire grinçant punctua ces charmantes déclarations. Je devinais trop bien qui était ce « il » en question : l'être cauchemardesque qui venait de tuer Jennifer dans la rue, sans aucun doute ! En revanche, j'ignorais à qui appartenait cette affreuse voix au bout du fil. Épouvanté, je m'apprêtais à raccrocher, lorsque je sentis une sorte de moiteur poisseuse contre ma joue. Surpris, j'éloignai le portable dans un geste sec : une grosse langue boursouflée pendait à sa base, comme greffée dans le plastique de l'appareil ! Dégoulinante de bave, l'aberration s'agitait dans des soubresauts répugnants. Sous le choc, je jetai le téléphone au loin, près du canapé ; puis je frottai vigoureusement mon visage avec la manche de mon tee-shirt. Des asticots dégringolèrent en grappes, et je frissonnai de dégoût ! Au sol, la lampe-torche projetait son faisceau vers le plafond, dessinant en gros plan l'ombre du membre immonde qui fouettait l'air en tous sens. Accablé, je considérai tour à tour le couloir obscur dans lequel j'allais devoir m'engager pour quitter la pièce, et mon téléphone devenu monstruosité. Sans ce dernier, j'allais me retrouver dans le noir complet, à la merci de je ne savais quel éventuel danger... Toutefois, je n'imaginai pas toucher cette horreur qui se trémoussait à terre de façon obscène ; j'avais la nausée rien que d'y penser ! En revanche, en m'armant de courage, je pouvais toujours essayer d'abattre mon talon dessus – dans l'espoir de récupérer ensuite mon téléphone...

À mes pieds, les asticots grouillaient sur le sol cimenté.

Paralysé par la peur, il allait pourtant bien falloir que je prenne une décision : tenterais-je d'écraser cette grosse langue écœurante surgie du néant (au 6) ? Ou préférerais-je m'engager sans attendre dans le sombre corridor (au 27) ?

57

La peur qui m'envahissait en permanence à l'idée d'être détecté par un monstre me donnait la tremblote, ce qui ne m'aiderait pas à gratter cette fichue allumette...

Lancez un dé : si vous obtenez entre 3 et 6, la bougie s'enflamme et vous êtes libre de regarder dans le container (au 463). N'oubliez pas, dans ce cas, de déduire une allumette de vos possessions. Si vous faites 1 ou 2, dommage : c'est raté ! Vous pouvez essayer autant de fois que vous le voulez, tant qu'il vous reste des allumettes.

Si vous échouez malgré vos efforts, ou si vous laissez tomber afin de garder quelques allumettes, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre progression sur l'allée (au 212). Sauf si vous possédez une lampe, et que vous souhaitez maintenant l'utiliser ? Dans ce cas, rien ne vous empêche de jeter un coup d'œil dans le bâtiment (au 463).

Les horribles poupées mutilées, au bout de leur présentoir, me regardèrent entrer avec indifférence. Le vendeur, quant à lui, m'adressa un sourire jovial, quoiqu'un brin carnassier :

— Les bois de Monstre-Cerf ! Oh, magnifique ! J'envisageais de les placer sur le mur, derrière le comptoir. Qu'en pensez-vous ?

Le petit bonhomme aux grosses lunettes me dévisageait, comme s'il attendait réellement une réponse de ma part. Je me contentai de hocher la tête, et il parut s'en satisfaire (*effacez le code BOIS de votre feuille de Survie*).

— Chose promise, chose due ! déclara-t-il en m'adressant un clin d'œil complice.

Et il alla ouvrir, à l'aide d'une minuscule clef pendue à une chaînette qu'il extirpa de sa poche, la vitrine contenant les affreuses figurines. Il revint en me tendant, comme il me l'avait dit, la miniature représentant des jambes humaines surmontées d'une grosse foreuse couverte de sang (*notez la figurine de l'Homme-Foreuse parmi vos objets*).

— Vous faites une formidable affaire, croyez-moi ! me vanta le vendeur. Et moi aussi !

Là-dessus il se détourna pour entreprendre d'aller fixer les bois du Monstre-Cerf derrière son comptoir (*entourez le code SOUVENIRS sur votre feuille de Survie*).

Je n'avais plus rien à faire dans cet endroit déplaisant, aussi retournai-je dans la rue ([au 183](#)).

Deux silhouettes se dressaient à l'horizon, l'une plus imposante que l'autre. Plus je m'en approchais, et plus ses formes me semblaient familières... Je me figeai, stupéfait, lorsque je reconnus tout à fait la pancarte portant l'inscription aberrante du maire, ainsi que le grand portail situé à l'une des extrémités de la petite place ! Un peu plus loin, deux sentiers partaient, l'un vers le village de Sacrifice, l'autre en direction d'une forêt, puis d'un camping si l'on en croyait le petit panneau planté là.

Je n'en revenais pas : je n'avais pas dévié en marchant, j'avais été tout droit, j'en étais persuadé... Pourtant, j'étais revenu à mon point de départ ! Un mystère de plus à ajouter à la liste des trucs bizarres et flippants que j'avais vus jusqu'ici !

Maintenant, la question était : que faire ?

Je pouvais suivre le chemin partant au village ([au 100](#)), emprunter celui qui passait près d'une ferme avant de s'enfoncer dans la forêt ([au 139](#)), ou bien m'intéresser au portail ([au 75](#)).

Autre possibilité : faire volte-face, et tenter à nouveau de traverser les champs (au 116). Peut-être aurais-je plus de chance cette fois-ci ?

60

Je ne savais pas trop ce qui m'avait pris de redescendre ici. Ou plutôt si : tout à l'heure, dans la panique, j'avais délaissé le cadavre de l'araignée monstrueuse afin de quitter au plus vite cet endroit lugubre. À présent, un peu moins apeuré, je réalisais que je n'avais pas totalement exploré les lieux. Peut-être renfermaient-ils quelque chose d'intéressant ? J'en doutais, pour tout dire, mais je préférais ne laisser passer aucune opportunité...

Tout d'abord, je vérifiai avec appréhension que la créature ne bouge plus. Non, elle était bel et bien morte, aucun doute possible. Je m'enfonçai ensuite derrière l'escalier, passant à proximité de la gamelle au doux nom de « Mimine ». Rien par ici, si ce n'était une sorte de cocon immonde dans lequel le cadavre d'une femme au visage parcheminé se trouvait emprisonné. Je ressortis du recoin obscur pour me rendre à l'autre bout de la cave, tout en fouillant des yeux les ossements qui jonchaient le sol. Là, plusieurs petites formes brillantes attirèrent mon attention : je me penchai pour découvrir des balles de revolver, ainsi que des cartouches plus grosses sans doute destinées à un fusil...

Lancez un dé. Si vous obtenez :

- 1 ou 2 : vous trouvez 3 balles de revolver et 1 cartouche de fusil.
- 3 ou 4 : vous dénicher 2 balles de revolver, et 2 cartouches de fusil.
- 5 ou 6 : vous ramassez 1 balle de revolver et 3 cartouches de fusil.

Eh bien, au moins, je n'étais pas redescendu ici pour rien ! Je continuai un instant mon inspection oculaire, sans rien trouver de plus. Alors, finalement, je remontai l'escalier.

Maintenant, je devais choisir entre fouiller la paille (au 338), la table (au 208) ou bien ressortir de la cabane (au 162).

61

Je courais toujours entre ces épouvantables immeubles, sous ce ciel écrasant. Je dus m'octroyer une pause pour souffler, impossible de faire autrement. Je n'étais cependant pas rassuré : et si le monstrueux cinglé en voiture jaune se pointait ? Terrorisé par cette perspective, je repris ma course, les poumons en feu. L'espace d'un instant, mon cœur bondit lorsque je crus apercevoir un visage trouble et pâle, comme déformé par la crasse de la vitre, par l'une des minuscules fenêtres à la base d'une tour. Mais je n'en étais pas sûr : le trop plein d'oxygène, et d'émotions, me montait peut-être à la tête, me faisant voir ce qui n'existait pas ?

La seconde suivante, la figure n'était déjà plus là.

J'hésitais : entrerais-je dans ce bâtiment, par la porte en fer située un peu plus loin (au 10) ?

Si je n'en avais pas l'intention, une autre question me préoccupait : devais-je m'entêter à continuer dans la même direction (au 64), ou était-il préférable que je fasse une nouvelle fois demi-tour (au 49) ?

62

Si vous êtes déjà venu ici auparavant, vous n'avez plus rien à y faire : retournez au 92 pour réaliser un autre choix.

Je me rendis jusqu'à la basse-cour. Plusieurs poules, de couleurs diverses, s'agitaient dans leur petit enclos. Elles semblaient nerveuses, presque autant que moi ! Une drôle d'odeur, nettement reconnaissable, me monta aux narines : celle du pétrole. Je m'aperçus alors que le plumage de l'un des volatiles brillait, comme s'il était mouillé ou poisseux. Lorsque l'animal passa à ma hauteur, le doute ne fut plus permis : le malheureux puait l'essence à plein nez ! Un mouvement, du côté du poulailler, me surpris tout à coup : une petite fille, que je n'avais pas remarquée de prime abord, se tenait dans l'ombre de l'abri des poules. Elle ne devait guère avoir plus d'une dizaine d'années. Ses vêtements s'avéraient dépenaillés, son allure négligée. À ses pieds reposait un bidon en plastique rouge, couché à terre et sans bouchon. J'eus un très mauvais pressentiment lorsque la gamine frotta une allumette contre le grattoir d'une boîte logée dans son autre main... Elle m'adressa un sourire complice, avant de projeter le petit bâtonnet enflammé dans l'enclos, pile sur le dos de la pauvre bête imbibée d'essence ! Celle-ci s'embrasa comme une torche, dans un concert de caquètements aussi déchirants qu'affolants.

L'enfant explosa d'un rire joyeux et lâcha ses allumettes, avant de s'enfuir en courant pour aller se cacher dans un autre recoin de la ferme. J'observai avec horreur la pauvre poule courir en tous sens, avant de s'affaïsser à terre, carbonisée. Je m'interrogeais : c'était quoi cette fillette complètement cinglée ? Tâchant de faire abstraction de l'odeur de brûlé, je me rendis derrière le poulailler. Là, je ramassai l'étui cartonné à terre : il restait quelques allumettes à l'intérieur...

Jetez un dé. Si vous faites :

- 1 ou 2 : la boîte contient 2 allumettes.
- 3 ou 4 : la boîte renferme 3 allumettes.
- 5 ou 6 : il reste 4 allumettes au fond de la boîte.

Voilà qui me sera peut-être utile, me dis-je en empochant mes trouvailles. Et puis, il était préférable que la gamine ne puisse plus les récupérer !

Le grattoir, tombé dans une flaque d'eau, se révélait en revanche inutilisable.

Maintenant, je devais décider si, oui ou non, j'allais continuer à explorer cette ferme. Dans l'affirmatif, je pouvais me rendre jusqu'à la maison d'habitation (au 170), au garage (au 55) ou à la grange (au 97). Mais si cela me semblait une mauvaise idée, je pouvais aussi quitter les lieux au plus vite (au 133).

63

Je m'élançai de nouveau, obliquant légèrement sur ma droite quand je jugeai la toupie suffisamment éloignée. Lorsqu'elle vira pour revenir – en découpant au passage deux pauvres Visiteurs dont elle éparpilla les restes aux quatre coins de la terrasse –, j'avais déjà parcouru une bonne distance. Toutefois, je n'osai me retourner pour vérifier sa position exacte : terrorisé, j'étais persuadé de sentir ses lames me déchirer les chairs d'un moment à l'autre...

Cela n'arriva pas. Par bonheur, j'étais parvenu à passer ! Je m'épongeai le front du revers de la main, tout en continuant à courir au milieu de cette tuerie insensée. Mon cœur battait à cent à l'heure, comme s'il allait exploser. Autour de moi, quelques Visiteurs avaient réussi, eux aussi, à franchir la chose, ou la créature, ou quoi que ce truc puisse être !

Cependant, nous n'étions pas encore sauvés, loin de là...

Lancez le dé. Si vous faites :

– *Un chiffre pair, allez au 129*

– *Un chiffre impair, partez au 144*

64

Les immeubles sans fenêtres aux façades décrépées défilaient sur les côtés tandis que je courais dans l'espoir de déboucher sur une place bondée de gens, où l'on m'expliquerait, de façon sensée, où j'étais et ce qui se passait... J'avais du mal à croire à une telle éventualité, surtout après tout ce qui venait de m'arriver ! Les bâtiments qui m'entouraient me mettaient infiniment mal à l'aise : tous semblables au détail près, j'étais certain que chacun d'eux renfermaient les mêmes corridors obscurs, la même pièce quasiment vide avec ce canapé rouge obscène pour seul mobilier, et le même couloir se terminant – ou, dans mon cas, commençant – par un cul-de-sac. Tout cela n'était pas naturel ! Comme ce ciel aux accents métallique et parsemé de ronds noirâtres, qui semblait me peser comme pour m'écraser...

Je voulais à tout prix quitter cette avenue ; je le devais, pour ma santé mentale ! Pourtant, plus je courais et plus les immeubles continuaient à s'étirer jusqu'à l'horizon. Peut-être devrais-je faire demi-tour, afin d'arpenter la rue dans l'autre sens (au 83) ? Mais je pouvais aussi poursuivre tout droit (au 24).

65

J'avais combattu un homme-cerf dans ces bois, je n'étais pas prêt de l'oublier ! Aussi, lorsqu'un son familier s'éleva entre les arbres, je fronçai les sourcils tout en sentant la terreur m'envahir. Il s'agissait du même brame torturé que celui que j'avais déjà entendu précédemment, impossible de me méprendre... La créature en avait-elle réchappé, tout compte fait ? Ou une autre rôdait-elle également dans cette forêt ?

Peu importait après tout, le résultat était le même. Cette chose allait m'attaquer ! J'apercevais déjà une ombre menaçante se couler de troncs en troncs en se rapprochant dangereusement de moi...

Attendrais-je la créature de pied ferme (au 233), ou m'enfuirais-je sur le sentier avec l'espoir de lui échapper (au 318) ?

66

Tremblant de peur, j'agrippai à deux mains mon arme pour faire face à la créature végétale et à sa redoutable dentition de métal...

Vous ouvrez les hostilités. Vous devez obtenir 3 ou plus pour parvenir à toucher votre adversaire. Celui-ci perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme). De son côté, la créature devra faire 4 ou plus pour réussir à vous atteindre, vous ôtant 2 points de Vitalité chaque fois qu'elle enfoncera ses crocs d'acier dans votre chair.

Réussissais-je à terrasser la plante-tueuse (au 488, sans omettre de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec) ? Dans le cas contraire, je me faisais tout bonnement tailler en pièces par sa mâchoire surpuissante...

67

J'atteignis un endroit moins dense de la forêt, où de grands pins s'élevaient vers le ciel gris de ce monde aberrant. Là, je demeurai sans voix : tous les arbres se révélèrent colorés, comme si un décorateur fou les avait peints des racines à la cime ! Rouge vif, rose bonbon, jaune criard, vert fluo... Sur chaque branche, les milliers d'aiguilles possédaient les mêmes teintes éclatantes. Ces tons incongrus contrastaient de façon brutale avec le reste de la forêt moribonde. Mais le plus étrange, et le plus odieux, résidait en ces corps humains imbriqués dans les troncs ! Chaque arbre en contenait un, de la même teinte flashy que son hôte. Tous demeuraient figés dans des postures de douleurs ou de supplices, les jambes et les bras empêtrés dans le bois de l'arbre, comme s'ils y avaient plongé ! Leur peau avait même pris la texture de l'écorce...

J'accélérai le pas sur le sentier, mal à l'aise devant ce spectacle sidérant. Lorsque je butai sur une racine mauve qui dépassait du sol, je lâchai un juron. Le tracé devint bientôt chaotique, déformé par ces multiples branches souterraines de toutes les couleurs qui surgissaient ainsi à l'air libre. Je les enjambais de mon mieux, lorsque mon pied se trouva accroché par quelque chose : nerveux, je baissai les yeux pour m'apercevoir qu'une racine d'un bleu intense s'était enroulée autour de ma cheville ! Horrifié, j'en vis d'autres se dresser dans les airs autour de moi, afin de m'attraper à la taille ou par les poignets. Ces bouts de bois cherchaient à m'immobiliser, aucun doute possible ! Dans le même temps, une énorme racine rose s'éleva au-dessus de ma tête, ondulant tel un serpent tentant d'hypnotiser sa proie. La chose me frappa en pleine figure, tandis que ses congénères entravaient mes mouvements (*vous perdez 1 point de Vitalité*).

Sonné et apeuré, je parvins néanmoins à casser la branche qui retenait l'une de mes mains...

C'est bien, mais ce n'est pas suffisant. Vous allez devoir tenter une épreuve pour vous sortir de là. Plus exactement, il vous faudra réussir deux épreuves de Force consécutives pour espérer vous dépêtrer de ces maudites racines ! Chaque fois que l'un de vos jets de dé échouera, la grosse branche rose vous frappera au visage, vous délestant d'un nouveau point de Vitalité.

Double épreuve de Force : réussite (au 272) ?

Si j'échouais jusqu'à n'avoir plus aucun point de Vitalité, alors la racine me menait au tronc auquel elle appartenait, et dans lequel je demeurerai figé à tout jamais...

68

Alors que je me demandais combien de temps encore j'allais devoir longer ces tristes et improbables immeubles, j'entendis soudain le bruit d'une cavalcade derrière moi, ainsi qu'une sorte de sifflement haché, comme une respiration asthmatique. Alerté, je me retournai : mon cœur fit un bond lorsque je découvris Jennifer, le corps toujours découpé du menton à l'entrejambe, en train de se diriger vers moi d'une démarche saccadée ! Un tas d'organes ensanglantés, enchevêtrés en un immonde mandala, pendouillait de son abdomen béant ; sa cage thoracique éclatée laissait jaillir les multiples saillies de ses os fracturés. Le bas de son visage semblait avoir explosé, laissant pendre, de chaque côté de sa gorge grande ouverte, des bouts de mâchoires brisées à demi édentées. Sa robe légère, ouverte sur le devant, flottait autour d'elle comme une mue translucide.

Cette abomination – car je ne pouvais plus nommer cette chose Jennifer ! – me fondit dessus, ses mains aux ongles parfaitement manucurés tentant de me griffer à la

figure ou de me saisir à la gorge. Je n'avais d'autre choix que de me défendre face à cette horreur !

JENNIFER : *possède une Vitalité égale à 2 (+1D)*

Si je possédais une arme, j'avais maintenant l'occasion de l'utiliser (au 119). Sinon, j'allais être contraint d'en découdre à mains nues (au 130).

69

J'empruntai une sorte d'escalier en spirale, qui me mena devant une porte toute noire sur laquelle était inscrit en grandes lettres blanches : « zone nocturne ». Je poussai le battant : effectivement, l'obscurité la plus complète régnait dans cet endroit. Quels genres de pièges, ou de monstruosité, se cachaient là-dedans ? En tout cas, il était hors de question pour moi d'y pénétrer à l'aveugle !

Si je possédais une lampe, je pouvais l'allumer avant de franchir ce seuil empli de ténèbres (au 243). Si je disposais d'allumettes et d'un grattoir, ainsi que d'un cierge ou d'une bougie, je pouvais aussi essayer d'enflammer ces derniers (au 261).

Cependant, je n'étais pas obligé de m'aventurer dans cette zone. Je pouvais très bien emprunter l'escalier dans le sens inverse, et retourner prendre l'autre passage. C'était d'ailleurs d'office le cas si je ne possédais aucune source de lumière.

Si vous décidez de revenir jusqu'au passage précédent, jetez le dé. Si vous obtenez :

– un chiffre pair : allez au 164

– un chiffre impair : rendez-vous au 311

70

Je franchis la porte d'entrée et j'allais m'éloigner de la mesure, lorsque j'entendis un bruit de pas précipités derrière moi. Pris de panique, je me retournai pour voir le petit garçon aux cheveux ébouriffés, toujours recouvert de sang, et une fillette à peine plus âgée qui devait être sa sœur, pénétrer en toute hâte dans la maison. L'instant d'après, des sanglots et des malédictions s'élevaient, terrifiantes. Je me dépêchai de traverser la cour (entourez le code FERME sur votre feuille de Survie). Je souhaitais quitter au plus vite ce lieu malsain (au 133).

71

Avec précautions, je quittai le bosquet afin de redescendre le terrain gazonné. Je m'attendais à chaque instant à voir réapparaître l'une ou l'autre des créatures exterminatrices, et je demeurais prêt à prendre mes jambes à mon cou à la moindre

alerte. Je fus presque étonné d'atteindre la terrasse sans que rien de fâcheux ne se soit produit. Tentant d'ignorer la multitude de cadavres ravagés, je longeai les pavés par la gauche. J'atteignis ainsi l'extrémité du chemin bordé de haies, où je pus lire sur le panneau jaune : « Sortie du camping », avec une flèche qui pointait en direction de l'allée. J'étais libre de m'engager sans tarder sur ce chemin si je le désirais (au 464).

Toutefois, peut-être avais-je envie de savoir ce qu'indiquait le panneau posté à l'entrée du chemin opposé ? Je pouvais aller le consulter si je jugeais cela utile (au 306).

72

J'attendais, le cœur battant la chamade, paré à toute éventualité. Un homme d'une quarantaine d'années surgit alors dans la pièce. Ses yeux exorbités et son air hagard trahissaient la panique qui le tenaillait. Visiblement, il avait évolué jusqu'ici dans le noir puisqu'il ne possédait aucun moyen pour s'éclairer.

— T'es qui, toi, putain ? me demanda-t-il, avec une nervosité extrême, en jetant des regards méfiants autour de lui. Et... on est où, là ?

Je concevais trop bien sa peur, ainsi que la stupéfaction qui l'assaillait : je vivais exactement la même chose ! Je tentai de le lui expliquer, en relatant brièvement la façon dont j'avais atterri ici – sans évoquer cependant la séance de spiritisme, de crainte qu'il me prenne pour un illuminé ! En revanche, je lui parlai des silhouettes encapuchonnées qui nous avaient précipités vers le caveau funéraire, mes amis et moi. L'inconnu fronça les sourcils, comme s'il ne comprenait pas un traître mot de ce que je lui racontais.

— Je sais pas de quel caveau tu causes, me dit-il, perplexe. Ni même de quel cimetière ! Moi, j'étais en voiture : je rentrais chez moi après ma journée de boulot. Je me suis arrêté en bordure de forêt, pour pisser. Un coin tranquille, où y'a pas un chat d'habitude. Là, alors que je remontais ma braguette, j'ai senti qu'on me poussait en avant...

L'homme mima le geste, avec brusquerie.

— Tout à coup, je me suis retrouvé dans le noir, dans cette espèce de couloir à la con par lequel je viens d'arriver ! C'est d'ailleurs rien d'autre qu'un cul-de-sac. Mais... on est où, là, putain ? me questionna-t-il pour la seconde fois.

Je ne savais pas quoi lui répondre, alors je lui indiquai la petite fenêtre vitrée dans le mur pour qu'il se fasse une idée par lui-même. Je pus voir la consternation se peindre sur son visage après qu'il s'y fut dirigé.

— Merde ! lâcha-t-il dans un souffle, comme si cela pouvait changer la situation dans laquelle nous nous trouvions. C'est quoi, ce bordel ?

Il me considéra un long moment, et je ne pus que hausser les épaules en un geste d'ignorance. Il soupira, avant d'aller s'asseoir dans le canapé d'un air bouleversé – ce que je n'avais, une fois de plus, aucun mal à comprendre.

J'allais lui indiquer que nous pouvions sortir du bâtiment en empruntant le corridor par lequel j'étais venu, que j'éclairai d'ailleurs afin d'illustrer mes propos, lorsque l'inconnu se mit à hurler. Mon rythme cardiaque s'accéléra encore et je reportai vivement la lumière de ma lampe sur mon nouveau compagnon : ce dernier s'avérait affalé d'une manière étrange dans la banquette.

Il y avait quelque chose de tout à fait anormal dans sa posture...

Je remarquai alors avec effroi que son corps s'enfonçait dans le tissu comme dans une marre de boue ! Ses fesses, son dos et ses cuisses disparaissaient au sein du canapé écarlate, et cela semblait lui causer une souffrance intolérable, comme s'il se faisait dévorer vivant. Ses hurlements implorants paraissaient en attester !

Je pouvais tenter de lui venir en aide en agrippant ses poignets pour le tirer vers moi (au 87). Ou, estimant cela trop dangereux, je pouvais aussi décider de l'abandonner à son triste sort en faisant demi-tour (au 507).

73

Si vous possédez le code HERSE, allez immédiatement au 16.

Je m'approchai du caveau tout en m'interrogeant : c'était en entrant dans un édifice similaire que je m'étais retrouvé coincé dans ce monde ! Alors que je me demandais si un passage du même genre se trouvait dissimulé dans les entrailles de cette sépulture, un mouvement entre les colonnes attira mon attention. J'éprouvai un choc en m'apercevant qu'une sorte de silhouette s'y tenait : une forme blanche aux contours indéfinis, surmontée d'une tête aussi pâle qu'une lune ! La chose disparut sitôt que je l'aperçus. Je frissonnai, indécis : peut-être la créature s'était-elle enfoncée dans l'ombre du caveau ? Peut-être s'était-elle juste volatilisée ? Impossible de le savoir. Je constatai soudain que l'entrée du monument, plongée dans le noir, était obstruée par des barreaux : une herse en interdisait l'accès.

Si je connaissais un mot capable de m'aider à entrer, je pouvais le prononcer maintenant (*pour cela, transformez chacune des lettres du mot en question en chiffres, en suivant le modèle : A=1, B=2, C=3, etc. Additionnez-les ensuite entre eux, pour obtenir un numéro de paragraphe où vous rendre*).

Sinon, impossible d'envisager de pénétrer dans cet endroit ! Je n'avais alors plus qu'à choisir entre explorer les tombes en ruine (au 115), ou retourner à l'entrée du cimetière (au 304).

Je redoutais de tomber sur une créature improbable, un cadavre mystérieusement revenu à la vie à la suite d'une quelconque malédiction insensée... toutefois, j'avais besoin de cette arme ! Je surveillais nerveusement les alentours alors que je me dirigeais vers la sépulture au couvercle renversé.

J'y jetai un coup d'œil, angoissé à l'idée de ne pas trouver ce pourquoi j'étais revenu...

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– de 2 à 5 : l'arme convoitée est bien là, vous pouvez vous en équiper. Si vous désirez en cacher une autre ici en échange, inscrivez alors cette nouvelle arme dans la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie, avec ses statistiques et l'endroit où la retrouver (cimetière).

– un 1 : l'arme a disparu ! Visiblement, quelqu'un d'autre que vous est venu rôder dans le coin...

Dans les deux cas, pensez à effacer ce que vous venez de prendre, ou de perdre, de la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie.

Je ne tenais pas à demeurer plus longtemps dans cet horrible endroit, aussi retournai-je sans tarder vers l'entrée du cimetière (au 304).

Je m'approchai de l'imposant portail. La gueule d'une affreuse gargouille se trouvait incrustée dans le bronze, au beau milieu des vantaux, un côté de sa face ornant le panneau de gauche, l'autre celui de droite. Deux grosses pattes, de part et d'autre du visage hideux, surgissaient comme pour me déchiqueter. Le rendu était saisissant, l'effet terrifiant : la créature semblait réellement sur le point de se jeter sur moi ! Nerveux, je cherchai une clenche, mais je ne découvris aucun système permettant d'ouvrir manuellement ce portail. Je remarquai, en revanche, deux détails troublants : à la place de l'œil droit de la sculpture s'ouvrait une cavité ronde, telle une orbite vide, et il manquait une griffe à la patte gauche. L'un des gros doigts courbés possédait un trou, comme pour y insérer l'extrémité de l'objet manquant.

Si je détenais un Œil en bronze et si je le désirais, je pouvais tenter de le placer sur le visage de la gargouille (au 15).

Si j'avais en ma possession une Griffe en bronze, j'étais libre d'essayer de l'emboîter sur la patte (au 8).

Dans le cas contraire, je n'allais pas rester planté devant ce portail en espérant qu'il s'ouvre de lui-même ! Je devais prendre une décision : emprunter le chemin menant au village (au 100), ou celui se dirigeant vers la ferme puis la forêt (au 139) ?

Je pouvais aussi partir explorer ces champs qui s'étendaient à la place des immeubles du départ (au 106).

76

Sous le couvert des arbres aux allures cadavériques, j'atteignis bientôt un embranchement. Là, le sentier se divisait en trois chemins distincts, qui filaient tous approximativement vers le nord. J'allais devoir choisir l'un d'entre eux si je désirais poursuivre ma route...

Emprunterais-je le chemin de gauche (au 104), le passage du milieu (au 67), ou bien celui de droite (au 163) ?

Restait aussi la possibilité de revenir sur mes pas jusqu'à la clairière (au 213).

77

Je filai à nouveau entre les arbres tristes et le ciel gris, jusqu'à rejoindre l'espace envahi de tentes déchirées. Je traversai rapidement ce sinistre endroit, épouvanté à l'idée de retourner errer dans le camping de l'horreur...

La tension nerveuse qui vous accable, ainsi que l'état d'épuisement mental et physique dans lequel vous vous trouvez plongé, engendrent peut-être des répercussions fâcheuses...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

- 5 ou 6 : votre grande résistance vous permet de conserver votre Vitalité intacte !*
- 3 ou 4 : vous perdez 1 point de Vitalité.*
- 1 ou 2 : au bout du rouleau, ôtez 2 points à votre Vitalité.*

Je rejoignis bientôt la sortie du bosquet, d'où j'avais une vue imprenable sur la terrasse jonchée de cadavres découpés, en contrebas. Là, je devais choisir entre descendre jusqu'à l'allée bordée de haies qui partait vers la gauche (au 368), ou plutôt jusqu'au chemin situé de l'autre côté de la terrasse, qui s'orientait, lui, vers la droite (au 306) ?

78

Je me retrouvai à l'extérieur, sur le trottoir de l'avenue. Au-dessus de ma tête, le ciel se teintait d'un gris d'acier, parsemé d'inexplicables auréoles d'ébène qui stagnaient dans les airs comme des nuages aux ventres crevés. De chaque côté de moi, des enfilades d'immeubles aux façades décrépies s'étiraient aussi loin que porte mon regard. Tous se ressemblaient : de grands bâtiments austères, aveugles, qui m'écrasaient par leur

présence énigmatique et menaçante. Chacun possédait une unique lucarne à sa base, identique à celle par laquelle j'avais assisté à la mise à mort de la pauvre Jennifer. Le corps ravagé de la jeune femme reposait toujours sur le trottoir d'en face. Terrorisé, je ne cessais de jeter des regards alentours et de tendre l'oreille : j'avais trop peur de voir resurgir la petite voiture jaune et son conducteur dément !

Maintenant, je devais décider de ce que j'allais faire.

Je pouvais partir à droite, le long de l'avenue (au 64) ? Ou choisir la direction de gauche (au 49) ? Je pouvais également aller inspecter l'immeuble d'en face, d'où était sortie Jennifer (au 4). Tous ces bâtiments paraissaient identiques, mais peut-être avais-je envie d'en avoir le cœur net ?

79

Qu'allais-je demander au maire ?

- Où je me trouvais exactement (au 252) ?
- Comment quitter au plus vite cette ville (au 221) ?
- Où se trouvaient Anna et mes amis (au 334) ?
- Qu'est-ce qui ne tournait pas rond, par ici (au 274) ?
- Qui étaient ces hommes en toges qui nous avaient forcés, mes amis et moi, à pénétrer dans le caveau par le biais duquel nous étions arrivés jusqu'ici (au 373) ?

Mais peut-être n'avais-je pas, ou plus, de questions à formuler (au 124) ?

80

Je braquai mon arme sur l'horrible tas de chair en putréfaction, déterminé à maintenir cette chose à distance coûte que coûte... et à l'abattre !

Vous ouvrez le feu. L'épouvantable créature offre une cible aisée : il vous suffit d'obtenir 3 ou plus afin de la toucher. Le monstre perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Vous êtes libre de tirer autant de fois que vous le désirez, dans la mesure où il vous reste des balles.

Réussissais-je à vaincre le monstre-cadavre (au 276) ?

Dans le cas contraire, je me voyais obligé, par manque de munitions, de me rabattre sur une arme blanche ou contondante (au 152), ou même de me défendre à mains nues (au 210). Ceci était aussi possible si, à n'importe quel moment, je décidais de stopper mes tirs afin d'économiser mes munitions restantes.

81

Le lourd couvercle chuta à terre dans un bruit sourd. Je ne me préoccupai pas du tas d'os informe qui reposait à l'intérieur ; en revanche, le long poignard à la lame ondulée posé à ses côtés m'apparut digne d'intérêt. Je pouvais m'en munir si je le désirais.

Jetez un dé. Si vous obtenez :

– de 3 à 6, inscrivez dans la case « Armes blanches » : Kriss +1 dégât pour 4 utilisations.

– 1 ou 2, notez : Kriss +1 dégât pour 3 utilisations.

Peut-être êtes-vous obligé de vous défaire d'une de vos armes afin de vous munir du kriss ? Ou peut-être désirez-vous laisser le poignard de côté pour l'instant ? Dans ce cas, notez la chose que vous abandonnez ici sur votre feuille de Survie, dans la case « Armes dissimulées », sans oublier d'inscrire ses statistiques et l'endroit où la retrouver (la tombe dans le cimetière). Vous pourrez tenter de revenir la récupérer plus tard si vous en éprouvez la nécessité.

Quelque chose remua au loin, entre les tombes. Il me sembla apercevoir une silhouette décharnée avant que celle-ci ne disparaisse en titubant derrière une haute stèle (entourez le code **CERCUEIL** sur votre feuille de Survie). Je ne tenais pas à moisir plus longtemps ici : retournerais-je vers l'entrée du cimetière (au **304**), ou m'approcherais-je du grand tombeau en parfait état que j'avais déjà remarqué (au **73**) ?

82

Je frappai la femme sur la joue, d'abord doucement, presque sans conviction. Comme cela ne changeait rien, je lui administrai une seconde gifle, plus forte, en ressentant un pincement au cœur au simple fait de faire montre de violence – sur une femme, qui plus était. Néanmoins cela parut fonctionner, car une ride soucieuse plissa bientôt le front de l'inconnue qui se mit à ciller des yeux. Puis, brusquement, elle hurla : un cri suraigu, qui résonna dans les airs sans discontinuer, telle une alarme ! Terrifié, je la suppliai de se taire : si elle continuait ainsi, les monstres ne tarderaient pas à rappliquer, c'était inévitable...

Deux choix s'offraient à moi : m'éloigner au plus vite en reprenant ma route sur l'allée bordée d'arbres (au **212**), ou bien persister à essayer de calmer la malheureuse (au **169**) ?

83

Je fis volte-face et m'élançai dans la direction inverse. Je progressai ainsi un long, très long moment. Trop long ! J'aurais déjà dû croiser le cadavre de Jennifer, ce n'était pas normal. Depuis le temps que je courais, j'avais certainement dépassé l'immeuble par lequel j'étais arrivé dans cette ville maudite... Pourtant je longuais toujours ces fichus bâtiments, comme s'ils comptaient me tenir compagnie jusqu'à la fin des temps !

Je devais me rendre à l'évidence : je ne trouverais peut-être rien de ce côté-ci.

Allais-je continuer tout droit (au 68) ? Ou tournerais-je à nouveau les talons, pour emprunter l'avenue dans l'autre direction (au 38) ?

84

J'ouvris l'un des tiroirs du bureau. À l'intérieur, une affichette me sauta aux yeux : un fantôme était représenté dessus, comme aurait pu le dessiner un enfant. Juste un contour, une sorte de drap avec deux points noirs pour les yeux. « Wanted : Dead or Dead », portait comme mention l'avis de recherche. Je fouillai dessous, et découvris une clef étiquetée « clef des cellules ». Je pouvais l'emporter si je jugeais cela utile. Je dénichai aussi une lampe-torche, qui fonctionnait – bien que faiblement – lorsque je fis jouer l'interrupteur pour la tester (*notez sur votre feuille de Survie « lampe-torche : 4 utilisations ». Il vous sera demandé de modifier ce chiffre chaque fois que vous vous en servirez. Si vous avez déjà fouillé ce tiroir précédemment, vous n'y trouvez plus rien d'utile.*

Sans le vouloir, je bougeai avec mes fesses le gros fauteuil derrière moi. Je m'aperçus qu'un mug était posé sur l'accoudoir. La tasse portait l'inscription « Shérif », au centre d'une grosse étoile jaune. Elle était remplie de café. Surpris, je remarquai que la boisson était encore chaude !

Le patron des lieux ne devait pas être bien loin, ou alors il était parti précipitamment...

J'étais libre de poursuivre la fouille du bureau du shérif (au 128). Si cela me paraissait plus prudent, je pouvais aussi retourner immédiatement dans le hall d'entrée pour faire un autre choix (au 40).

85

Je levai mes poings, décidé à me battre jusqu'à mon dernier souffle.

Prenant les devants, vous frappez le premier. Vous devez obtenir 4 ou plus pour toucher. La marionnette perdra 1 point de Vitalité à chaque assaut victorieux.

Guère habile, la créature devra quant à elle faire 5 ou plus pour vous blesser. En revanche, elle possède une force surhumaine, et vous perdrez 3 points de Vitalité chaque fois qu'elle vous atteindra !

Soit je sortais vainqueur de cet affrontement (au 244), soit le chef finissait par m'égorger du fil de son hachoir. Il laisserait ensuite mon corps pourrir lentement, avant d'exposer mes restes dans son immonde vitrine...

86

J'avais déjà vu ce cadavre. Maugréant en mon for intérieur, je revins jusqu'aux passages précédents. J'allais de nouveau devoir en emprunter un, dans l'espoir de trouver, cette fois-ci, une issue à cet endroit infernal !

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– un chiffre pair : aller **au 362**

– un chiffre impair : partez **au 341**

87

Abandonnant momentanément mon téléphone à terre, j'attrapai l'homme par les avant-bras et tirai de toutes mes forces. Malgré mes efforts, le malheureux continuait à s'enfoncer en s'égosillant. Soudain, ses doigts se crispèrent sur mes propres poignets, les enserrant comme les mâchoires d'un étau. À présent, il m'entraînait avec lui, vers ce canapé monstrueux qui risquait de nous manger tous les deux ! Je devais absolument parvenir à me dégager de son emprise...

Épreuve de Force : réussite (au 17) ou échec (au 31) ?

88

Rien à faire : la porte refusait obstinément de céder ! Et les bruits provoqués par mes coups répétés m'apparaissaient dangereusement assourdissants au cœur du silence macabre qui pesait sur le camping...

Cette fois, retournerais-je jusqu'à l'allée afin de poursuivre mon chemin (au 346) ? Ou m'entêterais-je, jusqu'à ce que cette saleté de porte daigne enfin s'ouvrir (au 264) ?

89

Je suivais avec appréhension un chemin toujours plongé dans une semi-obscurité – lorsque, subitement, je sortis de la forêt. Devant moi, une piste terreuse courait à travers les prés. Je m'y aventurai, bravant les terres mutilées aux rares touffes jaunâtres. Je me retrouvai dans une vallée, au fond de laquelle se nichait une ferme. Au-delà, le chemin montait jusqu'à cette petite place, avec le mot étrange du maire sur une pancarte et le grand portail en bronze qui lui faisait face.

Passant à hauteur de la ferme, j'observai la maison d'habitation en briques, puis un garage – ou peut-être une remise – attenant, et un grand bâtiment qui pouvait aussi bien être une grange qu'une étable. Je devinai aussi une basse-cour, fermée par un vieux grillage rouillé. L'ensemble était clos par un haut mur de pierre. Pas un bruit ne s'élevait de ces lieux : aucun caquètement ni meuglement ni aboiement, rien.

Pas le moindre signe de vie.

Comme si l'endroit se révélait désert.

Si telle était mon intention, je pouvais pousser le lourd portail ajouré afin d'explorer la ferme (au 92). Sinon, je devais choisir entre monter vers la petite place (au 46), ou rebrousser chemin afin de m'enfoncer dans la forêt (au 194) ?

90

J'allais devoir taper fort dans la porte pour être sûr qu'elle s'ouvre en grand, puis viser le monstre et tirer, tout cela avant qu'il ne remarque ma présence...

Épreuve de Vitesse : réussite (au 430) ou échec (au 379) ?

91

Il était absolument hors de question que j'abandonne mon ami ici, à la merci des monstruosité qui erraient dans le camping ! Je revins donc sur mes pas, terrorisé mais résolu à tenir la promesse que j'avais faite à Alex. Je dépassai rapidement l'espace forestier et ses tentes déchirées, puis je remontai le sentier qui s'enfonçait entre les arbres torturés. Leurs branches tordues dans des angles improbables m'apparaissaient comme de sombres créatures voûtées s'apprêtant à me bondir dessus. Bravant cette peur panique qui me nouait l'estomac, je parvins sans encombre jusqu'à l'entrée du bosquet.

En contrebas m'apparut la terrasse, toujours rouge de sang.

En revanche, la multitude de corps morcelés qui la jonchait encore quelques instants plus tôt avait disparu !

Évitant de m'interroger de façon inutile sur ce nouveau mystère, je rejoignis l'endroit où se cachait Alex. Dissimulé derrière des buissons secs, mon ami semblait toujours aussi mal en point. Le sourire qu'il m'adressa, en s'apercevant de mon retour, m'indiqua qu'il n'avait cependant pas perdu tout espoir. Je l'aidai à se relever : grimaçant sous la douleur que lui procurait ce simple effort, il prit appui sur mon épaule et je le soutins par la taille. Ce fut de cette manière que, clopinant plus que nous ne marchions, nous entreprîmes de revenir en direction du portique de sortie.

Nous atteignîmes une fois de plus l'aire désolée constituée de cadavres de tentes, que nous tentâmes de traverser le plus rapidement possible. Nous retrouver ainsi à découvert, fragiles et démunis, augmentait encore notre angoisse.

Tout à coup, une haute silhouette longiligne émergea de derrière un bouquet de troncs grisâtres, à quelques mètres devant nous, pour nous bloquer l'accès au chemin qui menait vers l'issue du camping ! Une forme humanoïde familière, campée sur de fines pattes noueuses, qui entreprit d'actionner le mouvement de rotation des longues pales qui remplaçaient sa tête... Ma détermination manqua de faillir devant la vision affolante de l'homme-hélico, qui nous fonçait dessus en inclinant légèrement son buste en avant – afin d'être sûr de faucher de son hélice démesurée tout ce qui se trouverait sur son chemin !

MONSTRE à HÉLICES : possède une Vitalité égale à 15 (+1D)

Allions-nous vraiment mourir ici ? Si près de la sortie ? Repoussant doucement Alex qui s'affala presque à mes côtés, je devais décider de la manière dont j'allais réagir, et promptement !

Je pouvais tenter d'entraîner le monstre en direction des arbres tout proche, entre lesquels il lui serait peut-être plus difficile d'utiliser son hélice (au 473) ?

Ou bien je pouvais choisir de le combattre ici même, puisque la confrontation, bien qu'en apparence désespérée, paraissait inévitable. Dans ce cas, utiliserais-je une arme à feu (au 357), ou bien une arme blanche ou contondante (au 246) ?

Dernière possibilité, presque inconcevable : me défendre avec pour seule aide mes poings et mes pieds (au 174).

92

Si vous possédez le code FERME, allez immédiatement au 231.

Je poussai le lourd portail et je pénétrai dans l'enceinte de la ferme. L'allée et le terrain se révélèrent semblables au chemin qui m'avait mené jusqu'ici : brunis et craquelés, complètement desséchés. Les bâtiments se dressaient sur cette terre ravagée, telles de gigantesques carcasses abandonnées en plein désert. Je secouai la tête, afin de chasser ces pensées morbides : je devais garder les idées claires si je désirais avoir une chance de comprendre ce que je faisais ici.

Et surtout, une chance de survivre !

J'observai les lieux : la maison d'habitation, sur ma gauche, n'était plus de première jeunesse. Peinture écaillée, murs lézardés, volets qui pendaient de travers, tuiles éclatées... Pas une ruine, mais pas loin. Le garage accolé ne valait guère mieux : plusieurs pierres descellées des murs parsemaient le sol, et la toiture était légèrement enfoncée, comme si un géant s'y était accoudé. Quelqu'un habitait-il encore ici ? J'en doutais, même si ça restait possible... La grange aussi avait subi les outrages du temps : les planches qui en formaient les murs s'avaient délavées et fendues à plusieurs endroits, et la grande porte s'affaissait d'un air négligé vers l'intérieur. Quant à la basse-cour, située à l'autre bout de la ferme, un grillage rouillé entourait un vieux poulailler ; toutefois, depuis l'endroit où je me tenais, il m'était impossible d'en distinguer davantage.

Si je jugeais cela utile, je pouvais visiter la maison d'habitation (au 170), le garage (au 55), la grange (au 97), ou alors me rendre au poulailler (au 62).

J'étais aussi libre de quitter simplement la ferme (au 133).

Je m'esquivai à temps, raflant même le revolver au passage. La créature s'affala pathétiquement sur le banc, à l'image d'un soûlard en cellule de dégrisement. Motivé par la terreur, je courus jusqu'à l'extérieur de la geôle dont je claquai la porte derrière moi. Bien plus prompt que je ne l'avais cru, le cadavre se jetait déjà sur les barreaux ! Je fis jouer les clefs dans la serrure, afin d'être certain qu'il ne puisse sortir. Puis je soufflai un instant, soulagé de m'en être tiré à si bon compte. Je m'intéressai ensuite au revolver. Je n'y connaissais pas grand-chose, mais je vis qu'il s'agissait d'une arme possédant un barillet dans lequel on insérait les balles (*inscrivez sur votre feuille de Survie « Revolver : +2 dégâts »*). Lorsque je compris comment l'ouvrir, je constatai que le petit réservoir contenait quelques projectiles, qui me seraient bien précieux si je rencontrais à nouveau quelques monstruosité.

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– un chiffre pair : le barillet contient 2 balles.

– un chiffre impair : le barillet renferme 3 balles.

Me sentant moins démuni, je rangeai le revolver dans ma poche.

Le cadavre était retourné s'asseoir sur le banc. Pour ma part, je revins dans le hall d'entrée avec l'intention de quitter le commissariat (au 28).

Je franchis l'issue de la « zone lunaire » en refermant précipitamment le battant sur la multitude d'hommes-crapauds, vêtue de hauts de costumes et portant des lunettes, lancée à mes trousses (*si toutefois vous aviez ramassé une pierre, celle-ci ne pourra en aucun cas faire office d'arme lors d'un véritable combat*). Je m'éloignai dans ce nouveau couloir avant de m'adosser, pantelant, à l'un des murs pour souffler.

Je m'en étais sorti de justesse !

Il me fallait néanmoins poursuivre, coûte que coûte, malgré la terreur qui me nouait les tripes. Je sentais qu'en m'arrêtant trop longtemps, je m'effondrerais ; aussi repartis-je dès que mes jambes cessèrent de flageoler. J'arpentai un couloir sinueux, qui me mena jusqu'à un petit hall au sein duquel trois nouveaux passages m'attendaient. À cet endroit, une pancarte indiquait « non-sens de la visite ». Il allait pourtant bien falloir que j'emprunte l'une de ces directions...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– 1 ou 2 : allez au **341**

– 3 ou 4 : partez pour le **416**

– 5 ou 6 : rendez-vous au **362**

95

Jennifer s'étala au beau milieu de l'avenue, où elle ne bougea plus. Je demeurai un moment penché vers l'avant, le souffle court, les mains sur mes genoux. Ce qui venait d'arriver était par trop incroyable, et absolument terrifiant ! Je sentais mes jambes tenter de se dérober, littéralement, et j'aurais sans doute flanché si l'image d'Anna ne s'était pas tout à coup imposée à moi. Il était hors de question que ma bien-aimée termine comme cette malheureuse Jennifer !

Je devais à tout prix la retrouver...

Fort de cette résolution, je me redressai afin de reprendre ma fuite éperdue (au 64).

96

Un courant d'air traître soufflait de temps à autre dans la cabane au planches disjointes...

Lancez un dé : si vous obtenez entre 3 et 6, la bougie s'enflamme et vous pouvez descendre l'escalier (au 37). N'oubliez pas, dans ce cas, de déduire une allumette de vos possessions.

Si vous faites 1 ou 2, malheureusement c'est raté ! Vous pouvez essayer autant de fois que vous le désirez, du moment qu'il vous reste des allumettes.

Si vous échouez malgré vos efforts – ou si vous abandonnez afin de conserver quelques allumettes –, il ne vous reste plus qu'à choisir entre inspecter la table (au 208), la paille (au 338), ou alors ressortir de la cabane (au 162).

À moins que vous ne possédiez une lampe et que vous désiriez à présent l'utiliser ? Si c'est le cas, rien ne vous empêche de vous aventurer dans le sous-sol (au 37).

97

Si vous êtes déjà venu ici auparavant, vous n'avez plus rien à y faire : retournez au 92 pour faire un autre choix.

La grande porte affaissée eut un mal de chien à s'ouvrir lorsque je poussai le battant vers l'intérieur. Celui-ci racla la terre sèche, tandis qu'une odeur abominable m'emplissait soudain les narines. Je fus pris de haut-le-cœur ; dans un premier temps, je ne vis rien dans la pénombre du bâtiment. Une main plaquée sur le nez, je m'avançai avec prudence dans l'allée centrale. Il s'agissait d'une étable, dont les enclos se trouvaient occupés par des dizaines de vaches.

Une multitude de mouches, agaçantes, bourdonnait dans les airs.

Je réalisai tout à coup l'origine de la puanteur qui m'assaillait : les bovidés étaient morts, tous ! Ils gisaient dans des mares de sang, leur chair et leur cuir lacérés, mutilés, comme si les malheureux animaux étaient passés sous une moissonneuse-batteuse. Un

véritable carnage ! J'ignorais ce qui avait bien pu leur arriver, mais je me mis à frissonner d'épouvante sans parvenir à me calmer.

L'une des vaches remua. L'animal était mort, indubitablement – la moitié de sa tête avait été arrachée ! Pourtant il bougea, comme pris de soubresauts. J'étouffai un petit cri d'effroi quand, surgissant de la panse de la bête, un gamin se redressa. Âgé d'une dizaine d'années tout au plus, l'enfant à la tignasse en bataille me considéra avec curiosité. Son corps ruisselait de sang. Après un instant de confusion et d'horreur, je me demandai si le pauvre n'était pas, tout comme moi, égaré dans ce monde cauchemardesque. Néanmoins, j'imaginai mal un gamin, aussi désespéré fut-il, se cacher sciemment dans le cadavre d'une vache !

Je sursautai presque lorsque l'enfant me demanda :

— Toi aussi, tu veux visiter le musée ?

Sans attendre de réponse de ma part, il reprit :

— Papa a un badge. Mais il ne le donne à personne, surtout pas à une tête de con dans ton genre !

Le petit gloussa avant de s'élançer, avec une rapidité propre aux enfants de son âge, à l'extérieur de l'étable. Je demeurai pantois, sans trop comprendre ce qui venait de se passer. Dans sa course, le gamin avait perdu quelque chose. Je m'accroupis et ramassai l'objet : il s'agissait d'une clef, avec une vache dessinée dessus. Je la gardai dans ma poche (*notez cette clef sur votre feuille de Survie*).

Finalement, je décidai que la meilleure chose à faire, à présent, était de ressortir de ce lieu insalubre. Dehors, je ne vis l'enfant nulle part. Sans doute était-il parti se cacher ailleurs ?

Choqué par ce que je venais de vivre, je devais décider quoi faire.

Je pouvais inspecter la maison d'habitation (au 170), le garage (au 55), ou bien le poulailler (au 62). Ou, si je pensais en avoir assez vu, j'étais libre de quitter au plus vite la ferme (au 133).

98

Je visai l'être qui me fonçait dessus, en ressemblant de plus en plus à un gros canidé...

Vous tirez. Si l'énergumène s'avère rapide, il ne cherche manifestement pas à éviter vos balles. Un 3, ou tout autre chiffre supérieur sur le dé, suffira pour le toucher. L'homme-loup perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos tirs victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Vous êtes libre de faire feu autant de fois que vous le désirez, mais attention : si vous ratez votre cible deux fois d'affilée, votre agresseur sera sur vous

et vous n'aurez d'autre alternative que de continuer le combat au corps à corps avec un autre type d'arme, ou alors à mains nues...

Soit je parvenais à abattre l'homme-loup (au 273), soit je me voyais obligé, par manque de précision ou de munitions, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 110), ou même de me battre avec mes poings (au 120). Ceci était aussi possible si, à n'importe quel moment, je décidais de cesser le feu afin d'économiser mes munitions restantes.

99

Les figurines en question représentaient toutes des créatures aussi affreuses que terrifiantes. La plus grande était celle du géant à la silhouette décharnée qui avait tué Jennifer, avec ses bras en forme de cisailles et de pic recourbé. Le monstre se tenait bien droit, son visage délabré n'exprimant aucune émotion particulière.

— Notre cher cantonnier ! clama le vendeur à mes côtés. La star de ma vitrine ! Bien sûr, il coûte les yeux de la tête...

J'observai une sorte d'homme-requin à la mâchoire bouillonnante de sang, une autre créature qui semblait un immonde mélange entre un rat et un enfant, puis une chose pleine de tentacules pustuleuses avec des petits yeux jaunes...

— L'épouvantueur, déclara le marchand en désignant une autre affreuse statuette. Il coûte un bras, ni plus ni moins. Quant à mon homme-foreuse, je vous le céderai contre, disons, votre langue...

Interloqué, je considérais le petit homme rondouillard, qui soutint mon regard sans sourciller. Parlait-il sérieusement ? J'en avais bien peur ! J'imaginai subitement son tiroir-caisse rempli non pas d'argent, mais d'yeux, d'oreilles ou de doigts tranchés...

Le vendeur dut lire la consternation dans mon regard car, en parfait commerçant, il changea de stratégie :

— Je dois vous avouer qu'en ce qui concerne l'homme-foreuse, je suis prêt à revoir mon tarif. Il se trouve que j'aimerais agrémenter ma boutique avec les bois d'un monstre-cerf. Pas pour revendre, non, simplement pour la déco : cela apporterait une touche chaleureuse, je trouve. Cependant, je ne peux me permettre de quitter mon magasin : il y a tant de clients à contenter ! Et puis, je ne suis pas un chasseur... Si toutefois vous me ramenez les bois d'un monstre-cerf, alors je vous céderais ma figurine d'homme-foreuse. Un marché des plus honnêtes, je pense. Qu'en dites-vous ?

Je pouvais accepter cette proposition si je le désirais (*dans ce cas, entourez le code CHASSEUR sur votre feuille de Survie, et notez l'instruction « ramener les bois d'un monstre-cerf à la boutique de souvenirs »*).

Quoi que je décide, je n'avais pas vraiment envie de demeurer plus longtemps dans ce temple des horreurs ! Je me dirigeais donc vers la sortie, tandis que le petit homme chauve me saluait courtoisement :

— Revenez me voir si le cœur vous en dit ! Enfin, s'il se trouve toujours dans votre poitrine... ajouta-t-il avec un sourire bon enfant.

Je sortis dans la rue sans me faire prier (au 183).

100

J'empruntai le chemin qui descendait au village. De grands prés jaunâtres m'entouraient, comme des terres malades et inhospitalières. Le ciel étranger était toujours constellé de ces gros points ténébreux bizarres, dont certains semblaient rougeoyer de l'intérieur. Je me forçais à ignorer tout cela, et à me concentrer sur la bourgade dont je me rapprochais à présent. Un panneau de bois usagé annonçait « Sacrifice », en grandes lettres rouges délavées. La peinture avait coulé sous chaque majuscule, flanquant la pancarte de longues traînées macabres. Ça aussi je tentai d'en faire abstraction, afin d'observer la grande avenue terreuse et les premières maisons qui apparaissaient désormais devant moi. Rien ne bougeait, tout semblait désert. Un village fantôme, pensai-je en sentant un grand froid m'envahir.

Le premier bâtiment sur ma gauche était une grande bâtisse rectangulaire en briques noires, tout à fait austère. Au-dessus de la double-porte vitrée, une inscription indiquait « Police », en lettres noires sur fond blanc. C'était, a priori, exactement ce qu'il me fallait : trouver de l'aide, pour moi et aussi pour mes amis...

Je pouvais marcher vers l'entrée du poste de police (au 186), décider de poursuivre le long de l'avenue poussiéreuse vers le nord (au 142), ou alors retourner sur la place (au 46).

101

Je braquai le faisceau du portable en direction du passage, puis traversai sous la lumière ténue du lampadaire pour m'engager dans la ruelle. Celle-ci se révélait étroite : je n'avais qu'à tendre les bras, de chaque côté, pour toucher les murs des bâtiments. C'était comme si je me retrouvais à nouveau dans l'immeuble où j'étais apparu, dans l'un de ces maudits corridors de pierres. Seule différence : aucun plafond ne se trouvait au-dessus ma tête...

Juste l'obscurité, nichée entre ces parois étouffantes.

Subitement, tout devint noir autour de moi. Je m'arrêtai, angoissé : qu'est-ce qui se passait ? Les doigts crispés, je pianotai sur mon téléphone, à l'aveugle. Rien. Je compris alors avec horreur que la batterie de mon appareil venait probablement de me lâcher.

Tandis que je réfléchissais à la marche à suivre, un bruit soudain résonna dans la ruelle, comme une porte qui claquait. J'en fus si surpris que je lâchai mon portable. J'attendis, sans bouger, sur le qui-vive. Tout demeurait immobile et silencieux. Au bout d'un certain temps, je me penchai pour tâtonner le sol à mes pieds. J'eus beau chercher et chercher encore, impossible de mettre la main sur mon téléphone ! Il n'avait pourtant pas pu tomber bien loin... Finalement, je dus me résoudre : je n'allais pas demeurer éternellement sur place, dans le noir, à rechercher un portable dont la batterie était, de toute façon, déchargée. Prenant une grande inspiration, je me remis en marche, usant de mille précautions afin de faire le moins de bruit possible (au 122).

102

Je m'élançai dans une course effrénée, sondant la paroi rocheuse à la recherche d'une porte ou d'un passage quelconque. Pendant ce temps, la chose ailée tournait dans le noir, quelque part au-dessus de moi. Parfois elle lançait son cri suraigu, tout en demeurant à bonne distance. Ma lumière l'effrayait, j'en avais eu la démonstration juste avant. Néanmoins, plus je m'attardais dans cette salle et plus les probabilités de subir une nouvelle attaque augmentaient...

Réalisez une épreuve de Vitesse. Si vous êtes vainqueur, alors vous découvrez la sortie sans essuyer un autre assaut (au 282). Sinon, la créature fond sur vous à toute allure, sans vous laisser le loisir de réagir. Dans ce cas, jetez le dé. Si vous faites :

- 5 ou 6 : le monstre vous blesse à l'épaule, vous perdez 1 point de Vitalité.*
- 3 ou 4 : la chose vous attaque dans le dos, vous arrachant 2 points de Vitalité.*
- 1 ou 2 : la bête vous laboure le crâne de ses griffes acérées, vous ôtant 3 points de Vitalité !*

À court de souffle, je tombai enfin sur une porte encastrée à même le mur de pierre (au 282).

103

Je fis le tour du cimetière, les cailloux crissant sous mes pas. Certaines tombes se révélèrent ouvertes en deux, d'autres s'étaient carrément enfoncées dans le sol. D'énormes racines et des bouquets de ronces avaient pris possession des sépultures, serpentant entre le granit et s'y agrippant tels des amants trop possessifs. Seul un imposant caveau, au milieu de cette décrépitude, semblait avoir été miraculeusement épargné : surplombant les gisants, le bâtiment se dressait fièrement, dans un état impeccable. Pas une pierre descellée, pas une mauvaise herbe incrustée...

En son centre, deux colonnes encadraient un passage qui s'enfonçait dans l'obscurité.

J'étais libre de m'approcher du monument si je désirais l'inspecter (au 73).

Je pouvais également m'intéresser de plus près aux tombes délabrées (au 115).

Dernière option : revenir près de l'entrée afin de faire un nouveau choix (au 304).

104

Le sentier me mena près d'une grande mare, où je longeai une eau stagnante, croupie, envahie d'une sorte de peau visqueuse verdâtre tout à fait répugnante. Je fus étonné de n'entendre aucun bourdonnement d'insecte, ni même un coassement ou quoi que ce fut dans le genre. Tout comme la forêt dénuée du moindre pépiement d'oiseau, l'endroit puait la mort à plein nez (*si c'est la seconde fois que vous venez ici, rendez-vous immédiatement au 117*).

À quelques pas devant moi, quelque chose remuait pourtant au bord du sentier – une forme indéterminée, qui aurait pu passer, de prime abord, pour un simple tas de branchages. Je m'approchai lentement, sur le qui-vive, pour découvrir avec horreur ce qui me fit penser à une sorte d'insecte gigantesque ! Ce dernier ressemblait plus ou moins à un abominable moustique, sauf qu'en guise de trompe, la créature possédait de multiples appendices filamenteux avec lesquels elle farfouillait consciencieusement les entrailles d'un cadavre étendu à terre. Le corps d'un être humain, visiblement. La bête possédait six longues pattes filandreuses, et une paire d'ailes membraneuses se trouvait repliée sur le haut de son long corps tubulaire.

Elle atteignait la taille d'un homme, pour le moins.

Faire demi-tour ne m'apparaissait d'aucune utilité : l'affreuse créature se situait à ma hauteur, sur ma droite, et j'avais déjà dépassé le plus gros de la mare. Pour lors, concentré sur son immonde festin, l'insecte géant ne m'avait pas encore remarqué. Je pouvais tenter de poursuivre mon chemin le plus discrètement possible (au 312). Ou bien je pouvais prendre les devants avant qu'il ne détecte ma présence, et choisir de l'attaquer...

MOUSTIQUE GÉANT : possède une Vitalité égale à 8 (+1D)

Dans ce cas, utiliserais-je une arme à feu (au 300) ? Une arme blanche ou contondante (au 209) ? Ou, le cas échéant, l'affronterais-je à mains nues (au 150) ?

105

Le passage se ratatina dans les airs sur lui-même jusqu'à disparaître pour de bon. Ne restait plus que ce ciel grenat, et ces collines mauves, tout autour de nous. Ravi d'avoir échappé au « Camping du Massacre » et, de manière plus générale, au monde

cauchemardesque auquel appartenait Sacrifice, mon compagnon m'appris avec un grand sourire qu'il s'appelait Tom. Il me tendit la main, je la lui serrai et, ensemble, nous entreprîmes de partir à l'exploration de ce nouvel univers. Nous arpentâmes une sorte de grand désert au sol rouge, dont la texture oscillait entre la dureté du granit et le friable de l'argile. Nous marchâmes ainsi durant un très long moment, sans rien rencontrer d'autre que ce sol couleur rubis et, de temps à autre, des gros promontoires jaunes qui ressemblaient à des poires géantes, posées à l'envers en défiant les lois de la pesanteur. Les collines sur l'horizon – ou peut-être des montagnes ? – devaient être bien plus loin que nous ne l'avions cru de prime abord, car nous semblions ne jamais nous en rapprocher. De temps à autre, un groupe de ces étranges entonnoirs volants passaient silencieusement dans le ciel, accompagnés parfois de ce qui avait l'air de ventouses molles affublées d'ailerons de requins.

Des heures durant nous continuâmes à marcher, sans jamais atteindre aucun but. La fatigue nous pesa bien vite, mais ce n'était rien comparé à cette soif atroce qui nous desséchait la gorge. Je commençais à me demander si nous n'avions pas commis une erreur en choisissant de demeurer ici. Absolument rien, dans ce décor, ne changeait : la luminosité du ciel demeurerait toujours la même, d'un rouge profond presque écœurant, alors que je ne distinguais aucun soleil. Le sol écarlate s'avérait d'une régularité exemplaire, parfaitement plat, contraste saisissant avec ces montagnes hors d'atteinte qui nous surveillaient dans le lointain.

À un moment donné, Tom tomba sur les genoux comme pour abandonner : exténué, il refusait de faire un pas de plus. Je l'incitai à poursuivre, en lui assurant qu'il nous fallait trouver de l'eau si nous voulions survivre. En mon for intérieur, je savais que cela ne suffirait pas. Et la nourriture ? Que ferions-nous lorsque la faim deviendrait dévorante ? Nous devons absolument continuer, sans nous laisser abattre. Peut-être découvririons-nous un autre de ces passages à travers les mondes ? Avec un peu de chance, peut-être trouverions-nous même un chemin pour rentrer chez nous ?

Mon compagnon se releva, et nous poursuivîmes notre marche éreintante.

Après plusieurs heures – ou jours, je n'avais plus aucune notion du temps –, nous atteignîmes enfin une zone totalement différente. Devant nous, un terrain bosselé de couleur turquoise, parsemé de grandes tâches marron, s'élevait en pente douce aussi loin que porte le regard.

Nous ne vîmes toujours pas d'eau, ni aucune nourriture. Du moins, pas tel que nous le concevions. De grands poteaux gris s'élevaient de part et d'autre sur ce nouveau terrain, et je me demandai ce que ce pouvait être. Des arbres, peut-être ? Ou juste des

poteaux... Nous ne possédions pas les codes de ce monde, nous n'y comprenions absolument rien, et je commençais à regretter de ne pas être demeuré à Sacrifice : au moins, là-bas, nous savions à quoi nous en tenir !

Tandis que cette réflexion germait dans mon esprit, Tom disparut subitement en posant le pied sur l'une de ces taches marron qui parsemaient le sol. Comme ça, d'un coup, en silence. Je m'en approchai, effaré : un petit tas de cendres reposait au centre de l'irrégularité...

C'était tout ce qu'il restait de mon malheureux compagnon !

Je me laissai tomber à terre, totalement abattu : j'étais seul désormais. Seul, affaibli, sans aucun espoir de m'en sortir. Au-dessus de moi, un groupe d'entonnoirs et de ventouses passa sans un bruit. Je les observai un instant, avant de fondre en larmes.

La mort m'attendait.

Jetez trois fois le dé, et additionnez les chiffres obtenus : cela représente le nombre de points de Vitalité que votre épuisement, tant physique que mental, vous coûte !

Si vous êtes encore en vie, votre résistance vous permet de poursuivre [au 204](#).

106

J'observai les champs de terre nue, recouverts de rares touffes brunâtres. Ces lieux moribonds représentaient peut-être ma meilleure chance, en fin de compte ? J'ignorais ce qui se situait au-delà, ni même s'il s'y trouvait vraiment quelque chose... mais peut-être réussirais-je, en les traversant, à retrouver le cimetière dans lequel nous nous étions regroupés avec mes amis pour cette séance de spiritisme ?

Avec un peu de chance, Anna était partie dans cette direction ?

Je n'y croyais pas réellement, j'éprouvais l'affreuse sensation d'être enfermé dans un cauchemar bien réel et qu'en sortir ne serait pas aussi aisé.

Cessant de tergiverser, je m'engageai avec résignation au milieu des champs désertiques ([au 111](#)).

107

Je me retrouvai sur une petite place ornée d'une imposante pancarte en son centre. Un grand portail aux larges panneaux pleins, couleur bronze, obstruait un passage sur la droite. Autour de moi, des prés grisâtres et des collines décharnées flanquées de bouquets d'arbres clairsemés remplaçaient désormais les sinistres immeubles. Je jetai un coup d'œil en arrière : les bâtiments entre lesquels je m'étais engagé, ainsi que la ruelle, avaient disparu ! À la place, des champs stériles s'étendaient jusqu'à l'horizon. Au-dessus de moi, le ciel semblait empli d'un étrange brouillard opaque qui obscurcissait le paysage.

Éberlué, je m'approchai du panneau pour lire :

« LE MOT DU MAIRE :

Cher visiteuse, cher visiteur, bienvenue dans notre charmante bourgade de Sacrifice ! Tout a été organisé pour que votre séjour s'avère le plus mémorable possible. Aussi, que vous choisissiez de résider au camping, ou peut-être chez l'un de nos sympathiques concitoyens, vous trouverez toujours quelque chose à faire ! Visiter notre Musée des bêtes, explorer nos boutiques, partir randonner en forêt... Il y en a pour tous les goûts ! Vous ne vous ennuierez pas une seule seconde. Cependant, permettez-moi de vous donner quelques conseils simples, afin que votre petite retraite se passe pour le mieux :

– lors de vos promenades en forêt, munissez-vous de bonnes chaussures, n'oubliez pas d'emporter de l'eau, et ne traînez pas trop en route...

– ne nourrissez surtout pas les bêtes de notre musée, elle s'en chargeront toutes seules !

– toute entente avec le Sans-Visage s'avère prohibée : il s'agit d'un marginal que nous tolérons par obligation. Je me verrai contraint de prendre des mesures drastiques si vous le côtoyez...

– soyez aimable avec nos concitoyens. Souriez en toute circonstance.

– évitez de laisser traîner vos tripes partout, notre cantonnier vous en sera reconnaissant !

N'hésitez pas à passer me voir à l'hôtel de ville : je vous accueillerai avec toute la chaleur qui caractérise les habitants de Sacrifice. Lorsque, malheureusement, votre séjour touchera à sa fin, rendez-vous au Grand Portail afin de rentrer chez vous. Nous vous regretterons, croyez-le bien ; mais, comme le dit le dicton : le temps passe si vite quand on s'amuse !

Puissiez-vous crever dans les pires souffrances,

Bien amicalement. »

Archibald premier.

Sous la signature, une large virgule sanguinolente marquait la fin de l'étrange déclaration. Je ne savais que penser de tout cela. Je n'y comprenais rien ! Voilà qui ressemblait à une sale blague. Je relus la phrase : « Puissiez-vous crever dans les pires souffrances », avec un tic nerveux. Puis j'observai le portail sur ma droite. Cela pouvait-il être aussi simple ? Le franchir, et quitter ce lieu cauchemardesque ? Au bout de la place, deux chemins partaient à travers les prés : l'un se dirigeait vers le village même, dont

j'apercevais les premières maisons au loin. L'autre descendait dans une vallée, passant près d'une ferme avant de s'enfoncer dans une forêt. Un panneau indiquait « camping » dans cette direction. Au sol avait été tracée à la craie une sorte de rose des vents grossière. Si l'on s'y fiait, les deux chemins partaient vers le nord.

Je me demandai une fois de plus si Anna avait survécu et, si c'était le cas, par où avait-elle bien pu partir ? Je n'en savais rien, et je n'avais aucun moyen de le savoir.

Il allait pourtant bien falloir que je prenne une décision !

Irais-je inspecter le portail (au 75) ? Ou, espérant trouver de l'aide, emprunterais-je la route du village (au 100), ou celle qui menait vers la ferme, puis dans la forêt (au 139) ? Je pouvais aussi faire demi-tour et m'enfoncer dans les champs, là où s'étaient tenus les immeubles quelques instants seulement plus tôt (au 116).

108

J'avancai avec le plus de précautions possibles, en retenant ma respiration. Mon regard passait du hachoir à la silhouette immobile, puis de la silhouette au hachoir, encore et encore...

Épreuve de Discrétion : réussite (au 284) ou échec (au 228) ?

109

J'insérai la clef dans la serrure, puis je poussai la porte à barreaux. Au même instant, le cadavre assis sur le banc étira ses jambes en faisant craquer ses articulations raidies. Je me figeai, ahuri : l'homme – je ne pouvais m'y tromper, étant donné qu'il se trouvait dans le plus simple appareil – semblait bel et bien vivant ! Décapité et à moitié manchot, mais toujours en vie. Je considérai le revolver avec frustration : cette arme serait un atout indéniable pour me défendre dans ce monde de malades... Il me la fallait, à tout prix !

Ou pas : je pouvais décider que le risque était trop grand, récupérer la clef et retourner jusque dans le hall pour faire un nouveau choix (au 40).

Dans le cas contraire, je devais convenir de la meilleure stratégie à adopter. Si je possédais une arme à feu, je pouvais essayer de tirer sur le cadavre pour l'éliminer à distance (au 188). Si je disposais d'un engin explosif, j'étais libre de l'envoyer dans la cage pour tuer le monstre sans prendre aucun risque (au 509). Je pouvais aussi m'approcher avec précaution du banc, une arme blanche ou contondante entre mes mains, prêt à l'abattre sur la créature si cette dernière faisait preuve du moindre signe d'hostilité (au 137). Dernière possibilité : courir jusqu'au revolver, m'en emparer, puis ressortir le plus rapidement possible de la cellule (au 143).

110

J'agrippai fermement mon arme en m'apprêtant à recevoir l'individu qui, dans sa course, arborait de plus en plus l'aspect d'un énorme loup.

L'énergumène attaque le premier. Il lui faudra obtenir 4 ou plus au dé pour vous mordre ou vous griffer, vous faisant perdre 2 points de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra.

De votre côté, vous devrez faire 3 ou plus pour parvenir à l'atteindre. Votre agresseur perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos Assauts victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

Soit je remportais le combat ([au 273](#), sans oublier de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé plus d'une fois votre adversaire avec), soit l'homme-loup se faisait une joie de dévorer la chair de mon cadavre ensanglanté...

111

Je marchais sur une terre sèche, craquelée et meurtrie. Autour de moi, tout n'était que silence, un silence oppressant qui me mettait profondément mal à l'aise. J'avais néanmoins, sans flancher, à travers ce sinistre paysage quasi surnaturel.

Soudain, j'aperçus quelque chose au sol à plusieurs mètres de distance devant moi. J'ignorais ce que c'était, mais ça ne bougeait pas. Je continuai à m'en approcher, méfiant. Lorsque je compris qu'il s'agissait d'un cadavre, je crus défaillir ! Le squelette n'avait plus le moindre petit bout de chair sur les os, juste une chemise déchirée et un pantalon souillé qui paraissaient bien trop amples pour lui. Un objet reposait non loin du corps, dans la terre. Je me baissai pour l'observer : c'était un tube en plastique cylindrique jaune et blanc, pareille à une boîte de médicaments (*notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir y revenir, puis allez immédiatement [au 176](#). Si vous avez déjà ramassé cette boîte ici même précédemment, une seconde n'est pas apparue comme par magie : seul le squelette est toujours là, fidèle au poste*).

Incrédule, je plaçai le tube dans ma poche. Au cas où.

Puis je repris ma marche. Je progressai ainsi un très long moment, au point de commencer à ressentir des douleurs dans les jambes. Finalement, quelque chose émergea dans le lointain ([au 59](#)).

112

Si vous disposez de deux figurines dans vos affaires, rendez-vous [au 132](#). Si vous ne possédez qu'une seule figurine, allez [au 180](#).

Enfin, si vous n'en avez découvert aucune, il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre chemin dans la forêt en empruntant soit le sentier qui part vers le nord ([au 76](#)), soit celui qui descend vers le sud ([au 194](#)).

Dernière possibilité : aller inspecter cette cabane en bois qui se trouve à l'autre extrémité de la clairière (au 156).

113

Sitôt pénétré dans le bâtiment, le couloir formait un coude avant de filer droit. J'avançais lentement, sur mes gardes, foulant un sol cimenté et longeant des murs aux pierres grossièrement taillées (*si vous êtes déjà venu ici précédemment, rendez-vous immédiatement au 126*). Je marchai un long moment, notant pour la première fois un fait étrange : vu depuis l'extérieur, la porte d'entrée de l'immeuble semblait proche de la petite fenêtre vitrée à barreaux. Pourtant, tout comme dans le bâtiment où j'étais d'abord apparu, il me fallut un certain temps pour traverser ce fichu couloir !

Comme je m'y étais attendu, je débouchai finalement sur une salle nue, aux murs décrépis, où ne trônait qu'un seul et unique objet : un canapé rouge pétant.

Ce ne fut toutefois pas ce meuble, aussi incongru était-il, qui me sauta aux yeux en premier lieu, mais bien cette silhouette blanche aux contours vaporeux qui se tenait immobile près de la fenêtre. Je ne l'aperçus qu'une poignée de secondes : dès que je centrai le faisceau de ma lampe dessus, l'apparition s'évanouit dans les airs. Je frissonnai en cherchant autour de moi : rien. Juste cette banquette, qui paraissait m'observer dans le plus grand silence. Je commençais à douter de ce que j'avais vu. Puis je remarquai, posés à terre sous la fenêtre à barreaux, deux petits objets brillants qui me firent penser à des cartouches... Je m'agenouillai auprès : c'était exactement ça, des balles de revolver ! La forme pâle, que je pensais avoir vue, les avait-elle laissées ici ? Ou était-ce quelqu'un comme moi, égaré en ces lieux, qui les avait perdues en jetant un coup d'œil par la lucarne ? Je n'en avais aucune idée. En revanche, je pouvais les ramasser pour les conserver dans mes poches...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : vous trouvez 3 balles.

– 3 ou 4 : ce sont 2 balles que vous découvrez.

– 1 ou 2 : vous ne ramassez qu'une seule balle.

Je ne possédais pas d'arme, cela m'effrayait même un peu, mais... peut-être ces munitions se révéleraient-elles utiles à un moment ou à un autre ?

Je crus entendre un bruit étouffé dans le corridor qui me faisait face. Je tendis l'oreille : le silence, oppressant. Je suspectais ce passage de mener à un cul-de-sac, pareil à celui devant lequel j'avais atterri, d'une manière ou d'une autre, dans le premier immeuble.

Mes sens m'auraient-ils joué des tours ?

Si je le voulais, je pouvais décider d'explorer ce couloir (au 145).

Mais peut-être jugeais-je plus prudent de faire demi-tour ? Dans ce cas, je retournais jusqu'à la porte en fer, puis dans la rue. Là, je devais choisir entre poursuivre dans la même direction qu'avant mon entrée dans le bâtiment (au 64), ou bien rebrousser chemin (au 49) ?

114

Sur mes gardes, je m'engageai dans l'espace découvert de la pente herbeuse. Je m'attendais à voir resurgir l'un ou l'autre des monstres exterminateurs, et je me tenais prêt à déguerpir au moindre mouvement suspect. J'atteignis toutefois la terrasse sans rencontrer le moindre danger. Faisant de mon mieux pour ignorer la multitude de corps déchiquetés, je suivis les pavés en les longeant par la droite. Je parvins ainsi à l'extrémité du chemin bordé d'arbres éparses. Sur le panneau jaune était inscrit « sortie du Camping », avec une flèche qui désignait l'allée.

Je pouvais emprunter cette allée si je le désirais (au 472). Cependant, peut-être jugeais-je utile de connaître ce qui était indiqué sur l'autre panneau, celui campé à l'entrée du chemin opposé ? J'étais libre d'aller le consulter si j'en éprouvais la curiosité (au 368).

115

Si vous possédez le code CERCUEIL, rendez-vous immédiatement au 3.

Chacune des dalles des tombes que je visitais avaient subi de sérieux dégâts, et l'usure du temps n'était pas le seul responsable : quelqu'un avait sciemment profané toutes ces sépultures ! La plupart des lourds couvercles de granit s'avéraient éventrés, comme si on s'était acharné dessus avec une masse. L'intérieur béait, révélant non pas des cercueils, mais des squelettes pour le moins étranges. L'un d'eux, d'apparence humanoïde, possédait deux énormes cornes sur le crâne et deux autres sur les clavicules. Une autre tombe laissait entrevoir une main décharnée verdâtre aux doigts exagérément longs et crochus. Et que dire de cette excroissance osseuse démentielle qui dépassait d'une large fissure ? Un tremblement nerveux m'envahissait au fur et à mesure que je découvrais ces improbables carcasses, et j'envisageai sérieusement de mettre un terme à mes observations – lorsque quelque chose de brillant attira mon regard par la brèche d'une dalle lézardée. En observant de plus près, je fus certain qu'il s'agissait de la lame d'un outil, ou même d'une arme. Bien que cela puisse également être tout autre chose... Je soupesai le couvercle : il était lourd, très lourd.

Tenterais-je de le soulever (au 36) ?

Peut-être préférerais-je laisser tomber, pour aller inspecter le grand caveau demeuré en parfait état (au 73) ?

Sinon, je pouvais revenir vers l'entrée du cimetière pour prendre une nouvelle décision (au 304).

116

J'observai un instant les champs de terre nue, recouverts par endroits de rares touffes brunâtres. Ces lieux désolés représentaient peut-être ma meilleure chance, après tout ? J'ignorais ce qui se trouvait au-delà, ni même s'il s'y trouvait réellement quelque chose – mais peut-être parviendrais-je, en les traversant, à rejoindre les alentours du cimetière dans lequel nous nous étions regroupés avec mes amis pour cette séance de spiritisme ?

Avant que tout ne parte en vrille...

Avec un peu de chance, peut-être Anna était-elle partie dans cette direction ?

Je n'y croyais pas vraiment, j'éprouvais l'horrible sensation d'être coincé dans un cauchemar bien réel, et qu'en sortir ne serait pas aussi facile. Cessant de tergiverser, je m'engageai d'un pas déterminé au beau milieu des champs désertiques (au 11).

117

Je me souvenais parfaitement de l'horrible moustique géant auquel j'avais eu affaire la dernière fois, aussi hâtai-je le pas. Je m'aperçus qu'un nouveau cadavre reposait en travers du chemin. Une femme, me semblait-il, même si l'état lamentable dans lequel le corps se trouvait rendait toute identification difficile ! Une chose était sûre : il ne s'agissait pas d'Anna. Ses vêtements, bien que réduits en lambeaux, l'attestaient.

Quelque chose reposait dans la terre, aux côtés de la victime : une poignée de balles de revolver...

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : il y a 4 balles près du cadavre.

– 3 ou 4 : ce sont 3 balles que vous ramassez.

– 1 ou 2 : vous trouvez 2 balles de revolver.

Je m'agenouillai pour les prendre, en me disant que ces munitions pourraient certainement m'être très utiles (*si vous êtes déjà passé par ici précédemment, il n'y a bien sûr plus rien à ramasser*).

Je me relevai ensuite, et me figeai : l'un de ces maudits insectes venait d'apparaître au-dessus de la mare ! La chose se posa sur une sorte d'énorme nénuphar, où elle ne bougea plus. Elle paraissait très occupée à dévorer quelque chose, ses multiples appendices buccaux frétilant autour de gros morceaux rougeâtres fort suspects. Apparemment, le monstre ne m'avait pas encore vu, et j'allais devoir éviter toute précipitation si je ne voulais pas que cela change (au 312).

Tandis que je m'éloignais à toutes jambes, je risquai un coup d'œil en arrière : le géant était en train de s'installer – Dieu sait comment ! – au volant de son minuscule bolide. Il ne me regardait plus. Alors, sans réfléchir, je sautai derrière les gros buissons qui bordaient la clairière. Je tâchai de me faire le plus petit possible ; mon cœur tambourinait comme un beau diable dans ma poitrine ! La voiturette démarra en trombe, dans un hurlement de moteur qui se répercuta à travers toute la forêt. Le véhicule passa devant ma cachette, sans s'arrêter. Subitement, je me demandai quel chemin avait bien pu emprunter le conducteur monstrueux afin d'arriver jusqu'ici ? Je n'avais aperçu que deux petits sentiers qui ralliaient cette clairière – ainsi, bien sûr, que le portail menant au « Camping du Massacre ».

C'était étrange...

Parvenu au centre de la prairie, le véhicule s'arrêta dans un crissement de freins strident. Retenant mon souffle, je priai pour ne pas le voir faire demi-tour. J'ignorais si quelqu'un avait entendu mon souhait, mais le monstre appuya à nouveau sur l'accélérateur, et la voiturette jaune bondit en direction de l'un des sentiers – celui qui partait vers le sud. J'étais persuadé qu'elle allait s'encaster dans les troncs des arbres qui bordaient le chemin, car ce dernier s'avérait bien trop étroit pour n'importe quelle automobile, aussi petite soit-elle ! Pourtant, de façon tout à fait irréaliste, la voiturette s'engouffra sur le tracé pour y disparaître d'un seul coup. Quelques branches s'agitèrent sur son passage, et ce fut tout.

Un instant plus tard, je n'entendais déjà plus son moteur.

Un silence angoissant pesait à nouveau sur les lieux, comme si la forêt était en deuil. Malgré le sentiment de malaise qui m'accablait, j'éprouvai un grand soulagement d'avoir échappé à l'abominable propriétaire du chalet ! Toutefois, j'attendis un long moment avant d'oser sortir de derrière ma cachette... Lorsque je me décidai enfin, il me fallait choisir une destination : irais-je inspecter le portail situé en lisière des bois (au 33) ? Ou emprunterais-je l'un des deux sentiers, celui menant vers le nord (au 76) ou l'autre vers le sud (au 194) ?

À présent que j'avais vu la voiturette jaune s'y engager, ces chemins m'apparaissaient encore plus menaçants...

Je levai le marteau, prêt à l'abattre sur ce corps délabré...

Vous frappez le premier. Vous devez obtenir 3 ou plus pour toucher. Jennifer perdra 1 point de Vitalité à chaque assaut victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

La jeune femme à l'anatomie ravagée, quant à elle, tentera d'obtenir 5 ou plus pour vous atteindre de ses ongles effilés. Vous perdrez 1 point de Vitalité chaque fois qu'elle y parviendra.

Soit je sortais vainqueur de cet affrontement (au 95, mais n'oubliez pas de déduire une utilisation de votre arme auparavant), soit je périssais, labouré par les ongles désormais ébréchés...

120

Contraint d'utiliser mes poings, j'attendais de pied ferme l'individu bestial. Dans sa course, ce dernier arborait de plus en plus l'aspect d'un énorme loup.

L'énergumène attaque le premier. Il lui faudra faire 4 ou plus pour vous mordre ou vous griffer, vous arrachant 2 points de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra.

De votre côté, vous devrez aussi obtenir 4 ou plus pour l'atteindre. L'homme-loup perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux.

Soit je sortais vainqueur de cet affrontement (au 273), soit mon agresseur se faisait une joie de dévorer la chair de mon cadavre sanguinolent...

121

Possédez-vous le code HUTTE (au 140), ou le code RETOUR (au 193) ?

122

Progresser dans cette ruelle obscure me filait la chair de poule. Il pouvait y avoir n'importe quoi, là-dedans ! Pourtant, je n'avais pas vraiment le choix : je n'allais tout de même pas continuer à errer éternellement sur l'avenue... Je poursuivis donc ma marche, en tentant de me faire le plus discret possible.

Une fois de plus, je songeai à Anna : se trouvait-elle quelque part au-delà de ce passage lugubre ? Et Alex, et Isabelle ?

Et cette créature monstrueuse, avec une cisaille et un pic à la place des mains ?

J'entendis brusquement un bruit étrange, qui ressemblait à des sanglots, à des rires ou à des voix – et en même temps, à aucun des trois. C'était un borborygme difficilement identifiable, qui me glaça d'effroi. Impossible de savoir d'où cela provenait : de devant, ou de derrière moi ? Le son enflait-il lorsque j'avais ? Je n'arrivais pas à le déterminer non plus. Soudain, le bruit parut se dédoubler ; puis d'autres s'élevèrent, les uns après les autres, comme si une armée d'individus insensés se dissimulait dans la venelle. Je me

mis à trembler. Cette cacophonie m'apparaissait sinistre ! J'eus envie de hurler, et de m'élancer à toutes jambes dans le noir sans me soucier des conséquences...

Épreuve de Volonté : réussite (au 134), ou échec (au 148) ?

123

Je me préparai à recevoir l'attaque de la créature, avant de riposter...

Le squelette frappe le premier. Il tentera d'obtenir 4 ou plus pour vous enfoncer ses doigts griffus en plein visage. Vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra.

De votre côté, vous devez faire 3 ou plus pour toucher. Le squelette perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

Si je sortais vainqueur de ce combat (*n'oubliez pas, dans ce cas, de déduire une utilisation de votre arme si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec*), je me hâtai de quitter les lieux en me dirigeant soit vers le caveau à l'apparence impeccable (au 73), soit vers l'entrée du cimetière (au 304).

Dans le cas contraire, mon squelette s'ajouterait à ceux qui pourrissaient déjà dans cette nécropole...

124

Le gros homme vêtu de couleurs vives et flamboyantes se leva de son fauteuil. Sa couronne tomba de travers sur son crâne presque chauve, et il la repositionna soigneusement.

— Je peux peut-être vous aider ? m'annonça-t-il d'un ton soudain devenu aimable, presque mielleux. L'un des objets que vous devez trouver si vous souhaitez rentrer chez vous est caché au sein de notre camping municipal, dans la forêt qui jouxte Sacrifice...

L'homme tapota dans ses mains en regardant par-dessus mon épaule.

— Roger ? demanda-t-il. Pouvez-vous nous laisser un peu d'intimité, je vous prie ?

Je tournai la tête sans comprendre, pour m'apercevoir qu'un autre personnage se trouvait avec nous, dans la pièce, depuis le début. Une sorte de gros crapaud bizarre, recroquevillé entre des piles de dossiers empilés à même le sol. La chose portait des lunettes et était en outre vêtue d'une veste de tweed grise. Roger se dressa sur ses pattes musclées et se dirigea, en marchant presque comme un homme, vers la porte du bureau. Détail incongru : il ne portait aucun pantalon, ni rien qui cacha ce que j'aurais préféré ne pas voir...

Le batracien claqua la porte en sortant. J'eus alors la désagréable surprise d'entendre une clef jouer dans la serrure.

— Bien ! s'exclama le maire de Sacrifice en retrouvant son air sévère. À présent, nous voilà seuls. Roger ne reviendra pas. Il ne revient jamais avant la fin...

Sur ces paroles peu rassurantes, Archibald premier fouilla sous son bureau. Alors que j'allais lui demander ce que tout cela signifiait, le gros homme extirpa une énorme tronçonneuse qu'il mit aussitôt en marche !

— Je vais vous découper en rondelle ! hurla-t-il, à travers le crachotement rageur du moteur et l'odeur d'essence. Ne bougez pas, imbécile !

Le voilà qui s'apprêtait à se jeter sur moi. J'étais tombé dans un piège ! Inutile de me ruer sur la porte, puisque Roger, le crapaud sans culotte, venait d'en verrouiller le loquet...

ARCHIBALD PREMIER : *possède une Vitalité égale à 6 (+1D)*

Disposais-je d'une arme à feu ? Si oui, je pouvais tenter de stopper net ce cinglé (au 395). Sinon, j'allais devoir combattre à l'aide d'une arme blanche ou contondante (au 310), si toutefois j'en possédais une.

Dans le pire des cas, je me verrais contraint de me défendre à mains nues (au 386).

125

Je passai à proximité de ce qui semblait être un grand stade, qui paraissait démesuré dans un village de taille aussi modeste que celui de sacrifice ! Je pouvais toujours m'en approcher, si je le désirais (au 502).

De l'autre côté du chemin se dressait un imposant bâtiment de pierres grises, ceint d'un muret constitué du même matériau. Un portillon, surmonté d'un porche lui aussi en pierres, permettait d'accéder à une cour intérieure. Sur la grande maison était gravé le mot « école ». Tout était silencieux, rien ne bougeait aux alentours.

Envisagerais-je de franchir le portique de l'établissement (au 292) ?

Si tout cela m'apparaissait comme une perte de temps, je pouvais continuer ma progression sur l'avenue terreuse vers le nord (au 236) ou vers le sud (au 242).

126

Cette fois, peut-être avais-je inventé le visage blafard derrière la fenêtre, car lorsque j'atteignis la pièce au canapé rouge, aucun spectre ne m'y attendait. Je n'avais pas grand-chose à faire ici, aussi pouvais-je décider de retourner tout de suite dans la rue, où j'avais le choix entre poursuivre dans la même direction qu'avant mon entrée dans l'immeuble (au 64), ou alors faire demi-tour (au 49) ?

Mais je pouvais aussi demeurer dans le bâtiment, afin d'aller explorer le passage qui s'ouvrait au-delà de la pièce cimentée, dans la paroi opposée à celle par laquelle j'étais

arrivé (au 154). Logiquement, ce corridor devait mener à un cul-de-sac, pareil à celui devant lequel j'avais atterri dans le premier immeuble...

127

Sitôt que je tournai la clef dans la serrure, une voix nasillarde s'éleva parmi la végétation grisâtre qui m'entourait :

— Nous espérons que vous avez passé un agréable séjour au « Camping du Massacre » !

Je sursautai, alarmé.

— N'hésitez pas à revenir pour vos prochaines vacances, poursuivit la voix. Au revoir, et à très bientôt !

Une salve d'applaudissements et de sifflements éclata ensuite, comme si une foule invisible me portait aux nues. Un haut-parleur, devinai-je au son grésillant. Caché, sans doute, quelque part dans les arbres. Si j'en croyais ce que je venais d'entendre, j'avais trouvé le moyen de partir d'ici ! Toutefois, possédais-je cette fameuse Griffe en bronze qui était censée se trouver dans le camping ? Si ce n'était pas le cas, inutile de sortir maintenant car il me serait de toute façon impossible de réintégrer mon monde. Malgré la tentation que représentait l'occasion de franchir immédiatement le portillon, je n'avais plus qu'à rebrousser chemin pour reprendre mon exploration (au 77).

Si, en revanche, j'avais découvert la griffe lors de mes investigations, alors une seule chose me retenait peut-être encore en ces lieux : Alex (au 445).

128

Le second tiroir ne contenait rien de bien intéressant, à part une vieille revue de charme usée jusqu'à la moelle. La playmate qui affichait son opulente poitrine en couverture s'était vue affublée d'une moustache rouge, manifestement rajoutée au stylo. Dans le dernier tiroir, je fis une découverte bien plus utile : une poignée de munitions destinées, je l'imaginai, au barillet d'un revolver...

Lancez un dé pour connaître le nombre de munitions. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : ce sont 5 balles que vous dénicher.

– 3 ou 4 : vous découvrez 4 balles.

– 1 ou 2 : il y a 3 balles dans le tiroir.

Je décidai de les conserver (*sauf si vous les avez déjà ramassées auparavant, bien sûr*).

Comme je ne trouvais rien d'autre, je me dépêchai de retourner dans le hall d'entrée (au 40).

129

J'avais tout juste parcouru quelques mètres lorsque je tombais, une fois de plus, sur une scène à peine croyable : une sorte d'immense plante, un cactus de deux mètres de haut monté sur de longues jambes velues, courait de droite et de gauche au milieu des fuyards ! La chose était munie de grands bras caoutchouteux, qui enlacèrent sous mes yeux un Visiteur dans une étreinte mortelle – car le corps tubulaire de la créature se révélait hérissé de pics aussi gros que des couteaux de boucher ! L'infortuné se trouva empalé, proprement, le corps transpercé de toutes parts, avant que le monstre ne s'en débarrasse froidement pour foncer sur sa prochaine victime. Je le vis ainsi réduire en passoire sanguinolentes deux autres personnes, avant d'accourir dans ma direction...

MONSTRE CACTUS : *possède une Vitalité égale à 8 (+1D)*

Je ne pourrais jamais le distancer, je le savais : il était bien trop rapide ! Un instant, je me crus perdu, pour de bon. Puis une échappatoire possible m'apparut : ses jambes. Si je parvenais à les lui amocher suffisamment, alors peut-être aurais-je une chance de m'en sortir ? Une chance bien mince, certes, mais je me devais de la tenter...

Comment allais-je me battre ?

Utiliserais-je une arme à feu (au 43) ? Ou alors une arme blanche ou contondante (au 219) ?

Mais peut-être serais-je contraint de me défendre à mains nues (au 466) ?

130

C'était donc à mains nues que je m'apprêtais à combattre cette abomination !

La jeune femme au corps délabré frappe la première. Elle tentera d'obtenir 5 ou plus pour vous atteindre de ses ongles effilés. Vous perdrez 1 point de Vitalité chaque fois qu'elle vous touchera.

De votre côté, vous devez obtenir 3 ou plus pour parvenir à la blesser. Jennifer perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux.

Soit je sortais vainqueur de cet affrontement (au 95), soit je périssais, labouré par des ongles désormais ébréchés...

131

Je me souvenais trop bien du shérif psychopathe qui martyrisait cette tête posée sur son bureau, ainsi que de la monstruosité enfermée dans l'une des cellules... Alors non, vraiment, je n'avais aucune envie de retourner dans ce foutu poste de police !

Il ne me restait plus qu'à choisir entre : remonter la rue vers le nord (au 142), ou bien retourner en direction du sud, sur la place qui surplombait Sacrifice (au 46) ?

132

J'extirpai les figurines de l'homme-foreuse et de l'homme-hélico de mes poches, et je les disposai dans leurs cavités en tenant compte de leurs représentations respectives. Ceci fait, un claquement sonore résonna tandis que les deux statuettes disparaissaient dans les alcôves, chutant par des trappes qui venaient de s'ouvrir sous leurs pieds inanimés. Au même instant, les battants aux lourds barreaux s'écartèrent, provoquant un grincement abominable qui sembla ébranler la forêt toute entière.

L'accès au « Camping du Massacre » m'était autorisé.

Je m'engageai sur une large allée de terre battue, qui filait droit entre les arbres décrépits, tordus au-dessus du chemin en des angles improbables et douloureux. Le ciel arborait toujours cette détestable couleur de plomb, comme figé dans un océan de goudron. Je n'entendais aucun bruit d'oiseaux, ni d'insectes – rien, hormis l'insoutenable hurlement du silence.

Je n'étais absolument pas préparé à ce que j'allais découvrir (au 450)...

133

Abandonnant la ferme derrière moi, j'avais désormais le choix entre emprunter la direction du nord afin de m'enfoncer dans la forêt (au 194), ou suivre le sud jusqu'à rejoindre la petite place du départ (au 46).

134

Je continuais à avancer lentement, avec prudence. Les litanies absurdes, incompréhensibles, résonnaient autour de moi de manière affolante. Conservant malgré tout mon sang-froid, je tâtonnais les murs afin de poursuivre mon chemin, en espérant sortir au plus vite de cet effroyable passage. Je ne rencontrais toujours personne, et je me demandai un instant si ces voix ne sortaient pas du néant... J'aperçus bientôt un pan plus clair en face de moi : l'issue de la venelle ! Je m'empressai de la franchir, avec soulagement – un soulagement tout relatif, néanmoins, étant donné l'étrangeté de ce qui m'attendait derrière (au 107).

135

Je n'y parvins pas. Impossible d'approcher davantage ma main de ce charnier, c'était trop pour moi (*entourez le code RETOUR sur votre feuille de Survie*). Aussi dus-je me résoudre à rejoindre le sentier, que je pouvais emprunter en direction du nord (au 51) ou du sud (au 213).

136

Munissez-vous de votre dé et faites-le rouler. Si vous obtenez :

– un chiffre pair, allez au 5

– un chiffre impair, rendez-vous [au 41](#)

137

Je m'approchai lentement du banc, paré à toute éventualité. La respiration saccadée et le front moite, je me penchai sur le revolver... lorsque le cadavre bondit sur moi, son bras valide tendu vers mon visage ! Je me redressai vivement pour abattre mon arme.

Ce n'est pas le moment de manquer votre coup ! Toutefois, dans la précipitation et la panique, c'est toujours possible...

Lancez un dé : si le résultat est compris entre 3 et 6, vous atteignez votre cible. Celle-ci s'affaisse alors mollement à terre, dans une mare de son propre sang ([au 203](#)).

Si vous obtenez 1 ou 2, malheureusement, vous frappez à côté ([au 220](#))...

138

Je passai bientôt à proximité d'un grand container en tôle couleur rouille, situé légèrement en retrait de l'allée. Une odeur infecte émanait du bâtiment, et je me fis la réflexion que c'était exactement le genre d'endroit où l'on devait stocker des poubelles. Ou autre chose... songeai-je lugubrement en repensant à toutes les horreurs que j'avais vues jusqu'ici. Un unique encadrement de porte perçait le container, donnant sur un intérieur plongé dans le noir. Une brume irréelle stagnait au niveau du sol, juste devant l'entrée.

Si je disposais d'une lampe, j'étais libre d'éclairer l'intérieur pour y jeter un coup d'œil depuis l'ouverture ([au 463](#)).

Si je possédais des allumettes et un grattoir, ainsi qu'un cierge ou une bougie, je pouvais aussi tenter de les utiliser ([au 57](#)).

Mais peut-être n'avais-je nullement l'intention de savoir ce que renfermait ce lieu empreint d'une odeur aussi épouvantable ? Dans ce cas, je pouvais poursuivre sur l'allée sans m'en préoccuper davantage ([au 212](#)).

139

Avec appréhension, je descendais dans la petite vallée en suivant le chemin terreux qui filait à travers les prés. Tout paraissait désolé autour de moi : l'herbe desséchée comme de la paille ; la terre craquelée, noirâtre par endroits ; le ciel de plomb, constellé de ces formes obscures figées telles des tâches de sang coagulées... Et ce silence morbide, lourd de menaces. Tentant de faire abstraction de ce sentiment de terreur qui me nouait les tripes, je menai mes pas jusque devant l'entrée du corps de ferme que j'avais aperçu depuis la place. Une maison d'habitation en briques, un garage – ou une remise – attenant, et un grand bâtiment qui pouvait être une étable ou une grange cohabitaient dans une cour ceinte d'un haut mur de pierres. Je devinai également une basse-cour un peu plus loin, cernée par un grillage mangé par la rouille.

Pas un bruit ne s'élevait de cet endroit : nul meuglement, aucun caquètement, pas le moindre signe de vie – comme si les lieux s'avéraient déserts.

Si je le souhaitais, je pouvais pousser le lourd portail ajouré afin de visiter la ferme (au 92). Sinon, je devais choisir entre poursuivre sur le chemin vers le nord pour m'enfoncer dans la forêt (au 194), ou revenir du côté de la petite place (au 46).

140

L'odeur s'avérait toujours abominable, la vision des corps pourrissants enchevêtrés les uns dans les autres toujours aussi insupportable.

Êtes-vous venu récupérer une arme que vous aviez précédemment laissée ici ? Si c'est le cas, rendez-vous au 216. Sinon, il est inutile, et extrêmement malsain, de demeurer plus longtemps dans un tel endroit ! Rejoignez le sentier et suivez la direction du nord (au 51), ou du sud (au 213).

141

L'homme-crapaud m'asséna un tel coup que je m'étalai de tout mon long sur le sol rocheux. Pris de panique, je tentai de me redresser – mais le batracien me rossait littéralement ! Deux de ses congénères se joignirent à lui, poussant des coassements semblables à des soupirs de satisfaction. J'avais l'impression que l'ensemble de mon corps se disloquait...

Lancez le dé. Si vous faites :

- 6 : dur au mal, vous ne perdez que 2 points de Vitalité.*
- 4 ou 5 : ce sont 3 points de Vitalité qui s'envolent...*
- 2 ou 3 : les coups répétés vous ôtent 4 points de Vitalité.*
- 1 : cette bastonnade sévère vous coûte 5 points de Vitalité !*

Je savais qu'en demeurant ainsi prostré au sol, je laisserais le temps aux autres doubles de Roger de m'atteindre – et alors, tout serait perdu ! Dans un effort surhumain, je me redressai en faisant de mon mieux pour encaisser les coups. Puis, avant de m'effondrer pour de bon, je me ruai sur la sortie (au 94).

142

Je passai entre plusieurs maisons d'habitation sans déceler le moindre bruit, ni le moindre mouvement. Mal à l'aise, je continuai sans m'arrêter. Je me retrouvai bientôt cerné de petits commerces, dont une charcuterie, un bouquiniste, et un magasin de souvenirs. Personne n'en poussait les portes, aucun vendeur ne m'observait depuis l'une des vitrines. J'ignorais même si ces boutiques étaient réellement ouvertes !

Si je le désirais, je pouvais tenter d'entrer dans :

- la charcuterie (au 283)

- le bouquiniste (au 326)
- le magasin de souvenirs (au 173)

Dernière option : continuer dans la rue, afin de poursuivre l'exploration de ce charmant village soit par le nord (au 409), soit vers le sud (au 178).

143

Je pris une grande inspiration avant de m'élancer jusqu'au banc. Là, j'allais m'emparer du revolver, lorsque le cadavre bondit sur moi, son bras valide tendu vers mon visage !

Épreuve de Rapidité : réussite (au 93), ou échec (au 220) ?

144

Quelques mètres plus loin, j'assistai à une scène tout aussi choquante : une sorte de grand poteau, ou totem, évoluait tranquillement parmi les fuyards en avançant sur deux grosses jambes velues. À son extrémité – sa tête ? – se trouvaient reliées de multiples chaînes, longues d'environ trois mètres, qui se tordaient et se déplaçaient dans les airs tels des serpents surexcités. Au bout de ces chaînes, d'énormes mâchoires d'acier, semblables à des pièges à loup, bondissaient sur les Visiteurs pour les mordre mortellement ! Des membres se trouvaient arrachés, des têtes et des ventres déchirés, le tout à une vitesse hallucinante chaque fois que des survivants passaient en courant à proximité du monstre. Un brouillard pourpre auréolait l'abominable tableau, comme un voile pudique tentant vainement d'estomper l'atrocité des événements.

Ébranlé par l'horreur de la situation, je me figeai, me demandant avec nervosité comment j'allais bien pouvoir franchir cet obstacle. Je remarquai alors l'abondance de corps mutilés, ou plutôt de *morceaux* de corps mutilés, amoncelés sur la terrasse. Alors, tandis que le monstre de cauchemar se rapprochait, je me laissai tomber, plongeant la tête la première dans un tas de viscères.

Là, j'attendis. La chose allait forcément me dépasser – rapidement, je l'espérais ! Mais non : elle cessa de progresser pour se camper non loin de moi, comme si elle jugeait que cette position stationnaire allait lui permettre de faucher davantage de monde. Je maugréai intérieurement contre ce coup du sort : si je demeurais trop longtemps sur place, l'une ou l'autre des monstruosité allait finir par me détecter ! J'avais déjà eu de la chance de ne pas m'être fait piétiner par un Visiteur courant pour sauver sa peau... En plus, l'odeur abjecte des restes humains qui m'entouraient me donnaient la nausée : je ne savais pas combien de temps je serais capable de tenir ainsi !

Mon seul espoir consistait sans doute à ramper en me faisant le plus petit possible, et en priant pour que le monstre aux mâchoires d'acier ne me détecte pas. Déterminé à

tout tenter, je commençai à avancer à plat ventre en me hissant avec les coudes et en serrant les fesses...

Épreuve de Discrétion : réussite (au 189) ou échec (au 470) ?

145

J'arpentais à nouveau un couloir étroit plongé dans l'obscurité. Au rythme de mes pas, la lumière de mon téléphone rendait les murs mouvants autour de moi. Je progressais avec appréhension, comme si je bravais les entrailles d'un temple mystérieux. Au bout d'un certain temps, je tombai sur une cloison pierreuse qui obstruait le chemin. Un cul-de-sac, similaire à celui devant lequel j'avais atterri dans le premier immeuble.

Impossible d'aller plus loin.

Je rebroussai donc chemin, pour traverser la pièce au canapé rouge, puis le second corridor, avant de ressortir par la porte en fer. Dans la rue, je devais maintenant choisir entre poursuivre dans la même direction qu'avant mon entrée dans l'immeuble (au 64), ou bien faire demi-tour (au 49) ?

146

J'eus de la chance : la créature ressemblant à un moustique ne s'aperçut pas de mon passage ! Je quittai ainsi la mare en remerciant ma bonne étoile. Évidemment, je n'étais pas sorti d'affaire pour autant : n'importe quoi d'autre pouvait encore roder dans cette sinistre forêt... Anxieux, j'accélérai mon allure dans le but de sortir au plus vite de ces bois maléfiques.

Étais-je en train de marcher vers le nord (au 51), ou cheminais-je vers le sud (au 213) ?

147

J'ouvris la porte le plus lentement possible. Terrorisé, mais déterminé, je m'aventurai dans la pièce, au nez et à la barbe de l'homme-taureau...

Épreuve de Discrétion : réussite (au 240) ou échec (au 379) ?

148

Incapable de me raisonner, je me mis à courir sans réfléchir, ne pensant qu'à fuir ces voix affreuses et à sortir de cet effroyable passage. En proie à une panique sans borne, je m'attendais à rentrer dans quelqu'un, ou dans quelque chose – et ce fut exactement ce qui arriva : je me pris les pieds dans je ne sais quoi, et je m'étalai de tout mon long dans la ruelle, en me cognant la tête contre l'un des murs au passage. Autour de moi, les litanies affolantes continuaient à s'élever, comme pour me rendre dingue. À demi sonné, je me forçai à me relever et à reprendre ma course au plus vite. Finalement, je sortis de la

venelle sans avoir rencontré personne. Avais-je eu de la chance ? Ces voix étaient-elles sorties du néant ?

Avaient-elles réellement existé ? Peut-être sombrais-je dans la folie...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

– *un chiffre impair : vous perdez 2 points de Vitalité.*

– *un chiffre pair : vous perdez 1 seul point de Vitalité.*

Choqué, hébété, et quelque peu amoché, je tentais de recouvrer mes esprits. Opération délicate, surtout au vu des choses étranges qui m'attendaient encore (au **107**)...

149

Je fis un pas à l'intérieur du bâtiment. Sans transition, et à ma plus grande stupéfaction, je me retrouvai dans un environnement totalement différent de celui que j'avais pu voir depuis l'extérieur : plus de lavabos ni de cabines de douches, ni même d'ailleurs de bloc sanitaire ! Autour de moi s'étendaient des sortes de grandes collines mauves, qui ondulaient de façon bizarre sous un ciel couleur grenadine. Des choses, ressemblant plus ou moins à des entonnoirs, voguaient paisiblement en altitude, et une sorte de sonorité extatique bourdonnait sous mes pieds. Quelques mètres devant moi, l'homme qui m'avait précédé dans les toilettes observait, lui aussi, l'étonnant paysage. Désorienté, je me retournai pour tenter de comprendre : un grand rectangle aux contours flous se découpait dans les airs, un peu comme une fenêtre sans aucun mur autour. À l'intérieur, je vis le chemin de cailloux noirs que j'avais emprunté pour atteindre le bloc sanitaire, ainsi qu'un bout de l'allée bordée de haies. Je compris alors que le camping se situait désormais par-delà ce « passage », qui s'avérait sans doute une porte donnant sur l'endroit où je me tenais actuellement. Cela paraissait incroyable, et pourtant... Peut-être était-ce de cette manière que nous avons atterri à Sacrifice, mes amis et moi ? D'une façon ou d'une autre, nous avons dû franchir un passage similaire dans le caveau du cimetière...

Soudain, je m'aperçus que ce pan ouvert sur la réalité du camping s'amenuisait : ses contours se rétrécissaient peu à peu, comme grignotés par des entités invisibles ! Bientôt, l'autre Visiteur et moi-même serions coincés dans ce monde – ou cette dimension, je ne savais comment la nommer.

L'homme s'était d'ailleurs retourné et, ayant constaté les mêmes choses que moi, il s'exclama, la voix vibrant d'émotion :

— Nous avons réussi ! Nous sommes sortis de ce cauchemar !

Était-ce possible ? Avions-nous trouvé une échappatoire ? Lorsque je lui fis remarquer que nous ne savions pas où nous nous trouvions, il leva les bras en signe d'évidence :

— En tout cas, je ne vois pas de monstres prêt à nous massacrer...

Peut-être avait-il raison ? Toutefois, de l'autre côté, nous conservions une chance de rentrer chez nous... Et aussi celle de finir étripés, découpés ou décapités, songeai-je avec dépit.

J'observai à nouveau ce lieu étrange, constitué d'un ciel rouge gélatineux et de collines mauves ondoyantes. À première vue, je ne détectai aucun danger, mais comment savoir ? Puis je vérifiai le passage derrière moi, qui avait déjà diminué de moitié. Je n'avais pas vraiment le temps de réfléchir : je devais me décider, et vite.

J'étais libre de demeurer ici, avec mon nouveau compagnon, afin d'échapper aux horreurs de l'autre monde (au 105). Ou je pouvais franchir le passage dans l'autre sens, afin de réintégrer le camping (au 324) ?

150

Les poings brandis, je m'apprêtais à un combat sans merci !

Si vous avez précédemment pris l'initiative du combat, vous frappez le premier. Sinon, le moustique géant est en train de vous foncer dessus, et c'est donc lui qui vous attaque en premier.

L'un comme l'autre, vous devrez faire 4 ou plus pour réussir à toucher votre adversaire. Vous perdrez 2 points de Vitalité à chaque assaut vainqueur de la créature. Elle n'en perdra que 1 seul.

Soit je sortais vivant de cet affrontement (au 257), soit le moustique géant aurait tout le loisir de se délecter de mes entrailles...

151

Je descendis un petit escalier obscur, pour déboucher dans un sous-sol tout aussi sombre. Une lucarne, en haut de l'un des murs, laissait toutefois transparaître une clarté diffuse, au sein de laquelle une myriade de points poussiéreux voletait dans les airs. La prison recelait quatre cellules, toutes plongées dans une semi-pénombre. J'y voyais suffisamment pour constater que trois des geôles étaient inoccupées. La dernière, en revanche, contenait un prisonnier : un individu au corps longiligne se trouvait assis sur un siège en bois fixé contre la cloison du fond. Les poils de ma nuque se hérissèrent lorsque je m'aperçus que cette chose ne possédait pas de tête, et qu'il lui manquait également le bras gauche !

À côté du cadavre, un revolver reposait sur le banc.

Si je possédais une clef des cellules, je pouvais envisager de déverrouiller celle-ci afin d'aller chercher cette arme providentielle (au 109). Dans le cas contraire, ou si je ne souhaitais pas entrer là-dedans, je n'avais plus qu'à retourner dans le hall pour faire un autre choix (au 40).

152

Je levai mon arme au-dessus de ma tête et me jetai sur l'abomination nécrosée, en essayant de viser ses yeux jaunes qui m'apparaissaient comme un potentiel point faible...

Vous frappez le premier. Vous devez obtenir 3 ou plus pour atteindre l'horrible chose, qui offre une cible de choix. Le monstre perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux (plus les points de dégâts octroyés par votre arme).

De son côté, la repoussante entité devra obtenir 4 ou plus pour réussir à vous atteindre à l'aide de ses répugnants organes, qui fouettent l'air dans votre direction. Elle vous délestera de 2 points de Vitalité chaque fois qu'elle y parviendra.

Soit je réussissais à terrasser le monstre-cadavre (au 276, sans omettre de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec), soit la chose m'incorporait dans son organisme putride, ajoutant une dépouille de plus à son anatomie macabre...

153

Une volée de larges marches cimentées me mena sur le perron de l'église. Bâti de pierres noires, le monument arborait un air massif et inquiétant. Je ne vis aucun vitrail, depuis l'extérieur, qui indiqua qu'une quelconque lumière puisse pénétrer dans son enceinte. Si le bâtiment possédait de hauts murs caractéristiques, sa toiture courbée, comme cassée en deux, semblait refuser de chercher à atteindre le ciel. Aucun tympan n'ornait le dessus de l'entrée, pas de statue ni de sculpture ni de gargouille à ses angles, aucune colonne, rien. Dépouillée, l'église s'avérait des plus austères, tel un monolithe de granit surgi des entrailles de la terre.

Je pouvais essayer de pousser l'un des imposants battants (au 345). J'étais aussi libre d'aller visiter le cimetière (au 103). Autre possibilité : quitter cet endroit et suivre la route en direction de la forêt (au 199), ou du village (au 125) ?

154

J'arpentais à nouveau un couloir étroit plongé dans l'obscurité. Au rythme de mes pas, la lumière de mon téléphone rendait les pierres des murs mouvantes autour de moi. Je progressais avec appréhension, comme si je bravais les souterrains piégés d'un temple mystérieux (si vous avez déjà lu ce paragraphe précédemment, rendez-vous maintenant au 510). Au bout d'un certain temps, je remarquai quelque chose d'étrange au niveau du

sol : des sortes de traces brumeuse, évanescentes, qui se dissipait lorsque mes pieds les traversaient.

Soudain, je me figeai : le faisceau de ma lampe révélait une silhouette pâle quelques mètres plus loin. Avant que j'aie le temps d'accommoder ma vision, la chose disparut subitement, comme si elle se dissipait dans les airs. Le fantôme ! Celui dont j'avais aperçu le visage par la fenêtre, et que j'avais déjà rencontré une première fois... Je dus me faire violence pour ne pas prendre mes jambes à mon cou. Derrière l'endroit où s'était tenue l'apparition, une cloison pierreuse obstruait le chemin. Un cul-de-sac, similaire à celui devant lequel j'avais atterri dans le premier immeuble. Impossible d'aller plus loin. Bravant ma peur, je m'avançai néanmoins car quelque chose se trouvait incrusté dans la paroi, à l'intérieur d'une petite niche : une statuette blanche, sans visage. À terre gisait un éboulis de cailloux, comme si l'on venait de creuser la roche pour en dégager l'effigie. Je m'en approchai, comme hypnotisé, puis posai mes mains dessus : une onde de bien-être se propagea dans tout mon corps, en s'amplifiant à chaque instant. L'idole brillait comme un soleil. Je demeurai bouche bée, en extase (*augmentez de 1 point l'une de vos Aptitudes, au choix, et notez que vous avez découvert une statuette du Sans-Visage*). Lorsque le phénomène cessa, j'éprouvai une grande désorientation. Puis, tâchant de me reprendre, je délaissai la statuette devenue inerte afin de faire volte-face.

J'aperçus alors quelque chose au sol, à l'endroit où s'était tenu le spectre un peu plus tôt. Je mis un genou à terre pour mieux voir : il s'agissait de cartouches, plus grosses que les balles de revolver que j'avais précédemment trouvées.

Lancez un dé. Si vous obtenez :

- 5 ou 6 : vous ramassez 3 cartouches.
- 3 ou 4 : vous découvrez 2 cartouches.
- 1 ou 2 : vous ne trouvez que 1 seule cartouche.

Je les ramassai en m'interrogeant : était-ce le fantôme qui laissait ces munitions derrière lui ? J'en avais le pressentiment, mais... pourquoi ? Je me rendis compte que cette question, étant donné la situation singulière dans laquelle je me trouvais, s'avérait secondaire. Retrouver Anna, puis trouver le moyen de fuir cette ville de malheur, demeurait ma priorité !

Je rebroussai chemin, traversant la pièce au canapé rouge puis le second corridor, avant de ressortir par la porte en fer. Dans la rue, je devais choisir entre poursuivre dans la même direction qu'avant mon entrée dans l'immeuble (au 64), ou alors faire demi-tour (au 49) ?

Surmontant les sentiments de malaise et d'écœurement que m'inspiraient cette abominable réserve de viande humaine avariée, j'effectuai un pas à l'intérieur du container. Je tenais ma lumière en avant et je me bouchais le nez de l'autre main – ce qui ne m'empêchait pas de subir les assauts insistants des relents nauséabonds ! Tâchant d'occulter ce qui se trouvait autour de moi, je marchai directement vers le fond de la benne, jusqu'à cette poubelle dont la base se trouvait auréolée par la brume irréaliste. Déplaçant sans trop d'effort le grand bac sur roulettes – tout en essayant d'ignorer les choses horribles qui bringuebalaient à l'intérieur –, je découvris une petite trappe qui se dessinait contre le sol métallique du container. De toute évidence, le brouillard éthéré s'élevait par les contours de cette étroite ouverture. Sans trop réfléchir, je soulevai la trappe : quelques échelons fichés dans une paroi bétonnée descendaient à travers la brume vers un sous-sol plongé dans l'obscurité.

Tout en me traitant de fou, je m'y engageai avant de ne plus en avoir le courage. Après tout, j'étais entré dans ce container pour ça ! Je posai bientôt mon pied sur un sol dur, cimenté, et j'observai la petite pièce rectangulaire dans laquelle je venais d'arriver. C'était un endroit dépouillé, envahi par cette étrange forme nuageuse qui s'effiloçait sur mon passage. Je reconnus aussitôt la sculpture que j'avais sous les yeux, juste devant moi : la face aveugle et muette du Sans-Visage, exposée sur un piédestal comme une sainte relique ! À nouveau, je ressentis un incomparable et inexplicable bien-être devant la représentation de cette entité singulière et, toujours sans savoir pourquoi, je posai mes mains sur sa figure toute lisse. Une onde de chaleur parcourut mon corps et mon âme, m'arrachant des larmes qui strièrent mes joues maculées de sang séché.

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– de 4 à 6 : distribuez 2 points parmi vos Aptitudes, comme vous le souhaitez.

– de 1 à 3 : augmentez de 1 point l'une de vos Aptitudes, au choix.

Dans les deux cas, notez que vous avez découvert une statuette du Sans-Visage. Si vous en avez déjà rencontré auparavant, inscrivez le nombre total sur votre feuille de Survie.

Lorsque le moment de grâce passa, j'ôtai mes mains de la statue du martyr. Je fis de mon mieux pour surmonter la violente impression de vide qui s'ensuivit, un peu comme si je venais de perdre un proche.

« Anna... » pensai-je dans mon trouble, presque dans une supplique.

Quelque chose reposait sur un socle plus petit au pied de la sculpture : une épaisse veste matelassée en cuir. Après l'avoir observée un moment, je la ramassai et m'en vêtis. Cet habit robuste et rembourré, qui descendait jusqu'à mi-cuisses, m'offrirait une

protection relative face aux prochaines attaques que je subirais, que ce soit lors d'un combat ou en tombant dans un piège quelconque (*notez sur votre feuille de Survie, parmi vos objets, « Veste matelassée : 10 utilisations »*). Si cela devait arriver, je pourrais alors réduire de 1 point de Vitalité la blessure reçue (*en contrepartie, vous devrez penser à déduire une utilisation de votre veste. Lorsque le score de celle-ci sera tombé à zéro, cela signifiera que le vêtement, réduit en lambeaux, ne sera plus en mesure de vous protéger*).

Fort de cette trouvaille, et régénéré par l'aura du Sans-Visage, je quittai ensuite le sous-sol qui ne comportait d'autre issue que les échelons par lesquels j'étais arrivé (*entourez le code POUBELLES sur votre feuille de Survie*). Hors du container, je repris ma marche le long de l'allée (au **212**).

156

Vieilloté avec ses grandes planches décolorées par les intempéries, la maison en bois ne paraissait pas à l'abandon pour autant (*si vous possédez le code CABANE, allez sans attendre au 12*). Je m'approchai de la petite terrasse, au sol jonché d'aiguilles de pins, sur laquelle trônait une chaise à bascule ornée d'une couverture à carreaux miteuse. De grosses mouches bourdonnaient au-dessus, comme pour dissuader quiconque de s'y asseoir. L'idée ne m'aurait pas traversé l'esprit d'ailleurs, et je m'intéressai à la façade de la mesure. Une porte d'entrée, close, permettait d'accéder à l'intérieur. Sur sa gauche, une fenêtre crasseuse témoignait du peu d'importance que l'occupant des lieux, ou les occupants, semblaient accorder à l'entretien de leur logis.

Plusieurs choix s'offraient à moi : frapper à la porte (au **323**) ? Jeter d'abord un coup d'œil par la fenêtre (au **262**) ? Ou essayer d'entrer sans m'annoncer (au **256**) ?

Je pouvais également décider de rebrousser chemin, en retournant dès à présent au centre de la clairière (au **213**).

157

Je ne fus pas assez rapide pour éviter l'attaque : tandis que j'effectuais un bond de côté, la bouteille éclata contre mon épaule et je reçus des éclats de verre en pleine figure...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

– de 3 à 6 : vous perdez 1 point de Vitalité.

– 1 ou 2 : vous perdez 2 points de Vitalité.

Je m'empressai de surveiller à nouveau l'individu (au **501**).

158

Je brandis mon arme, déterminé à me défendre face à l'homme à tête de taureau qui me fonçait dessus !

La bête attaque en premier. Il lui suffira d'obtenir 3 ou plus pour vous infliger une blessure. Vous perdrez 2 points de Vitalité à chacun de ses assauts victorieux. Sauf si elle fait un 6 : elle enfoncera alors ses cornes dans votre corps, vous délestant de 3 points de Vitalité.

De votre côté, vous devrez aussi réaliser 3 ou plus pour parvenir à frapper l'homme-taureau. Ce dernier perdra 1 point de Vitalité chaque fois que vous y parviendrez (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

Soit je réussissais à tuer le minotaure (au 249, sans omettre de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé plus d'une fois votre adversaire avec), soit le monstre m'étripait, avant de tourner de nouveau son attention vers la pauvre Isabelle...

159

Je levai mes poings, bien décidé à défendre chèrement ma peau !

Le monstre frappe le premier. Il tentera d'obtenir 4 ou plus pour vous agripper entre ses longs doigts filandreux et vous croquer. Vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra.

De votre côté, vous devez aussi obtenir 4 ou plus pour toucher. L'épouvantueur perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux.

Soit je sortais vainqueur de cet affrontement (au 206), soit la créature me dévorait tout bonnement...

160

La créature chuta au sol, où elle effectua des soubresauts hystériques en demeurant sur place, incapable d'ôter ses piquants de terre. Je remarquai alors que je venais de franchir la limite de la terrasse ; au-delà s'étendait un vaste terrain herbeux, qui montait en pente douce jusqu'à un petit bosquet d'arbres. J'allais me remettre à courir, afin de m'éloigner le plus rapidement possible du monstre-cactus – qui finirait tôt ou tard par sortir de sa mauvaise posture –, lorsqu'un hurlement déchirant m'incita à tourner la tête. Dans sa fuite éperdue, un Visiteur venait de s'affaler sur la créature, s'empalant à moitié sur ses redoutable pics – dont les pointes émergeaient de son dos, telles d'étranges protubérances en forme de griffes. Derrière le verre éclaté de ses lunettes, l'un des yeux de l'homme avait été transpercé. Malgré cela le malheureux s'époumonait, toujours vivant, tandis que la chose-cactus effectuait de plus belle ses tressautements rageurs en secouant involontairement sa victime, comme une poupée vaudou criblée d'aiguilles. L'homme était perdu, c'était indéniable. Toutefois, peut-être pouvais-je mettre fin à son ignoble supplice ?

Si vous possédez une arme à feu, vous pouvez tirer sur le Visiteur pour l'achever. Pour cela, lancez un dé : tout autre chiffre que 1 signifie que vous êtes parvenu à effectuer votre sinistre besogne. Dans le cas contraire, vous avez mal visé. Vous êtes alors libre de réitérer, ou non, l'opération.

Si vous décidez d'utiliser une arme blanche ou contondante, vous devez vous approcher du monstre-cactus pour frapper à mort le captif mutilé. Cependant, étant donné l'agitation de la créature, vous pourriez très bien être blessé ! Si vous décidez de tenter le coup, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, l'un des pics de la chose rentre dans votre jambe tandis que vous vous acquittez de votre pénible tâche, vous arrachant 2 points de Vitalité. Tout autre chiffre signifie que vous n'avez reçu aucune blessure.

Si vous ne possédez aucune arme, vous vous trouvez démuni : vous ne vous imaginez pas achever cet homme à main nue ! Vous êtes donc contraint de l'abandonner à son triste sort. Rien ne vous oblige, d'ailleurs, à lui venir en aide. Vous pouvez juste détourner le regard et vous remettre à courir, point...

Quoi que vous décidiez, rendez-vous ensuite [au 441](#) pour poursuivre votre fuite désespérée.

161

La forêt se clairsema soudain, la végétation changea et je fus environné d'immenses troncs rugueux pareils à de grands pins. Le sentier qui serpentait entre ces géants se révélait dénué de ronces ou de broussailles traîtresses, ce qui facilitait grandement ma marche. Mon appréhension, cependant, ne diminua pas d'un pouce : je ne cessais de jeter des coups d'œil anxieux autour de moi, comme pour être tout à fait sûr de me trouver seul dans cette forêt (*si vous possédez le code CERF, allez immédiatement [au 65](#)*).

Je me figeai subitement lorsqu'un son puissant, absolument terrifiant, retentit dans les sous-bois. Les poils de ma nuque se hérissèrent : on aurait dit une corne de brume, en plus aigu ! Je tournai sur moi-même, à la recherche de ce qui avait bien pu provoquer ce terrible bruit. D'abord je ne vis rien ; puis une ombre émergea d'un tronc pour filer se cacher, à toute vitesse, derrière un autre. Je concentrai mon attention sur l'arbre et j'attendis, aux aguets. Bientôt, le manège recommença : la chose bondit en direction d'un autre tronc, plus proche de ma position. Cette fois, j'eus le temps de distinguer deux sortes de grandes cornes irrégulières montées sur une silhouette d'apparence humaine. Le bruit effrayant s'éleva à nouveau, presque assourdissant, et je résistai à l'envie de plaquer mes paumes sur mes oreilles en priant pour que cela s'arrête.

Deux solutions s'offraient à moi : continuer de faire face à la créature, quoi qu'elle puisse être (au 233), ou bien m'enfuir en détalant sur le sentier, avec l'espoir qu'elle ne me poursuivrait, ou du moins ne me rattraperait, pas (au 318) ?

162

Je poussai la porte de la cabane pour en ressortir (*entourez le code CABANE sur votre feuille de Survie*), et je demeurai médusé par ce qui se trouvait garé dehors : une voiturette jaune, ornée d'un smiley pleurant une larme de sang. Mon cœur fit un bond dans ma poitrine ! Simultanément, je m'aperçus d'une présence à mes côtés. Je tournai la tête sur ma gauche, lentement, comme dans un cauchemar... L'abomination qui avait tué Jennifer, le géant squelettique aux bras en pointe et en cisaille, se trouvait assis dans le fauteuil à bascule miteux, observant d'un regard mort la forêt décrépie. En une fraction de seconde, je compris que j'étais probablement ici chez lui, dans sa propre demeure !

Lors de votre entrée dans la cabane, la porte a-t-elle grincé (allez dans ce cas au 41), ou s'est-elle au contraire ouverte sans un bruit (rendez-vous alors au 5) ? Si vous n'avez pas prêté attention à ce détail, ce n'est pas grave : partez pour le 136 et voyez ce qui se passe...

163

J'empruntai le sentier, qui filait en serpentant à travers les arbres décrépis et la végétation torturée. Guère rassuré, je jetais régulièrement des regards nerveux autour de moi en me demandant ce qui pouvait bien se cacher dans un endroit aussi lugubre... Bientôt, mes yeux accrochèrent une forme différente de celle des troncs ordinaires. Une construction, me semblait-il, une hutte rudimentaire faite de branchages entassés à la base d'un gros arbre. L'abri se situait à une dizaine de mètres du chemin, tout au plus.

M'aventurerais-je dans le sous-bois afin d'aller inspecter la construction (au 44) ?

Je pouvais aussi préférer l'ignorer et poursuivre mon chemin. Dans ce cas, irais-je vers le nord (au 51), ou bien vers le sud (au 213) ?

164

J'arrivai rapidement devant une grande porte blanche. Dépourvue de clenche, elle possédait à la place un bouton, et se révélait aussi munie d'un hublot. Sur le battant, une affiche annonçait « Zone lunaire » avec une écriture jaune sur fond noir. Perplexe, je jetai un coup d'œil par la fenêtre arrondie : je vis un sol gris, rocheux, parsemé d'une multitude de petits cratères. Les murs, ainsi que le plafond, s'avéraient peints en noir en un monochrome obscur étouffant. J'hésitai un moment, indécis. Toutefois, ne décelant pas de danger immédiat, j'appuyai sur le bouton. La porte coulissa dans le mur sans émettre le moindre bruit. Je pénétraï dans la salle, sur mes gardes. Visiblement, la sortie se situait

juste en face, dans le mur opposé. En me retournant, je découvris la Terre peinte en grand au-dessus de l'entrée par laquelle j'étais arrivé. Mais les continents ne ressemblaient en rien à ceux que je connaissais, et les mers s'étalaient en de grandes tâches écarlates aberrantes. Sans m'attarder sur ces étranges détails, j'entrepris de traverser la « Zone lunaire ». J'avançais rapidement ; parvenu au centre de la salle, je me pris à espérer que les choses continueraient à se dérouler aussi facilement.

Ce fut justement à ce moment qu'elles dégénérent.

Sous mes yeux médusés, des créatures grotesques émergèrent des cratères creusés dans le sol. Des choses semblables à de gros crapauds humanoïdes, vêtus de vestes de costumes grises et affublés de lunettes à montures épaisses. Tandis que ces êtres singuliers s'extirpaient de leurs trous, je repensai à Roger, le secrétaire particulier du maire. Il s'agissait de créatures de la même espèce, le doute n'était pas permis ! Eux non plus ne portaient ni pantalon ni caleçon. Comme si, sur la lune, les vêtements du bas se révélaient superflus, pensai-je de façon risible.

Les batraciens m'entouraient, par dizaines, et ils ne cessaient de jaillir des creux du sol, encore et encore ! Bientôt, ceux déjà présents se précipitèrent sur moi, ramassant de grosses pierres au passage dans le but évident de me fracasser le crâne avec. J'allais devoir tenter de me frayer rapidement un chemin jusqu'à la sortie, avant que la horde déchaînée des hommes-crapauds ne m'atteigne...

Si je possédais une arme à feu et quelques munitions, je pouvais tenter d'abattre ceux qui me barraient le passage (au 383). Je pouvais également utiliser une arme blanche, ou contondante, pour déblayer le chemin (au 320). Dernière option : imiter mes assaillants en ramassant l'un des cailloux qui jonchaient le sol, arme précaire avec laquelle j'essayerais, coûte que coûte, d'atteindre la sortie (au 267)...

165

Une légère brise soufflait dans le cimetière, et je tentai d'abriter au mieux l'allumette entre mes mains. Encore fallait-il ensuite la porter jusqu'à la mèche de la bougie...

Lancez un dé. Si vous obtenez entre 3 et 6, le cierge s'enflamme et vous pouvez vous aventurer dans le caveau (au 222). N'oubliez pas, dans ce cas, de déduire une allumette de vos possessions.

Si vous faites 1 ou 2, malheureusement, c'est raté ! Vous pouvez essayer d'allumer la bougie autant de fois que vous le souhaitez, du moment qu'il vous reste des allumettes.

Si vous échouez malgré vos efforts – ou si vous abandonnez pour conserver quelques allumettes –, il ne vous reste plus qu'à faire volte-face. Dans ce cas,

inspecterez-vous les tombes saccagées (au 115), ou retournerez-vous en direction de l'entrée du cimetière pour prendre une nouvelle décision (au 304) ?

À moins que vous ne possédiez une lampe, et que vous désiriez à présent vous en servir ? Si c'est le cas, rien ne vous empêche de l'allumer pour entrer dans le caveau (au 222).

166

Je me joignis à un groupe de cinq personnes, qui me fit penser à une gentille petite famille heureuse et soudée : un père à la barbe soignée, en short à carreaux et en chemisette verte ; une mère rayonnante, en combinaison jaune flashy ; deux ados souriants, sans doute la fille du couple et son petit ami ; et un garçon plein d'enthousiasme et d'énergie, d'environ douze ans, qui portait un tee-shirt Spider-Man. Ils m'accueillirent à bras ouverts, et nous nous lançâmes dans une partie de pétanque des plus distrayantes, où je me retrouvais en équipe avec la mère et l'enfant.

Pour jouer, lancez une première fois le dé. Si vous obtenez un chiffre pair, vous placez vos boules au plus près du cochonnet et vous remportez cette manche ! S'il s'agit d'un chiffre impair, c'est en revanche l'équipe adverse qui l'emporte. Lancez une seconde fois le dé pour savoir combien de points ont été marqués pour ce tour. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : trois boules côtoient le cochonnet, ce sont 3 points de remportés !

– 3 ou 4 : deux boules près du cochonnet permettent à l'équipe victorieuse de marquer 2 points.

– 1 ou 2 : une boule a été bien placée, les vainqueurs de cette manche gagnent 1 point.

Lancez à nouveau le dé pour entamer un second tour, et ainsi de suite. La première équipe à atteindre 11 points ou plus remporte la partie !

Le temps fila à tout allure tandis que je m'amusais, comme bercé dans un cocon protecteur. À un moment cependant, le cochonnet arbora une drôle de forme : il sembla grossir, de manière tout à fait inconcevable. Il se mua en une tête tranchée aux yeux crevés, plantée là dans les gravillons bien propres de l'allée. Je la considérai un instant, horrifié ; puis l'abominable vision disparue tandis qu'un bien-être reconfortant m'envahissait à nouveau.

Calme. Tranquillité.

Tout allait parfaitement bien

Après plusieurs parties fort stimulantes, je pris congé de l'agréable famille. Nous convînmes alors de nous retrouver dans la soirée au bar du camping (au 462).

167

Si vous possédez le code GEÔLE, rendez-vous au 32.

Je m'avançai sous l'immense porche du bâtiment. De part et d'autre des lourdes doubles-portes, un boîtier électronique percé de fentes diffusait un clignement rouge vif. Il fallait certainement insérer quelque chose là-dedans afin de pouvoir déverrouiller l'entrée du « Musée des Bêtes ».

Disposais-je d'un badge d'accès au musée ? Si oui, je pouvais tenter de le glisser dans l'un des deux boîtiers (au 415).

Dans le cas contraire, il m'était impossible de pénétrer dans cet endroit. Les créatures aux visages mi-humains mi-animaux tourmentés, qui me scrutaient depuis leurs emplacements sur les piliers du porche, commençaient sérieusement à m'angoisser ! Je m'en éloignai d'un pas rapide, afin de reprendre mon cheminement soit vers le nord (au 125) soit vers le sud (au 225).

168

Impossible de résister plus longtemps : je me cambrai et vomis, sans pouvoir m'en empêcher. Tout cela était trop écœurant ! Au son de mes éructations, quelqu'un émergea depuis la porte donnant sur l'arrière-boutique. Une silhouette longiligne, haute d'au moins deux mètres et qui se déplaçait d'une drôle de manière, son corps s'affaissant de façon exagérée à chacun de ses pas – un peu comme si ses jambes se révélaient trop molles pour le soutenir. Je relevai mon menton couvert de bave pour l'observer, ressentant autant d'effroi que d'incrédulité. La tête était grossière : un nez caoutchouteux en forme de patate, impossible ; deux énormes yeux globuleux, comme des balles en mousse, affublés de minuscules pastilles noires inexpressives ; et une parodie de bouche qui s'étirait en un fil rouge d'une joue à l'autre. La peau de cette chose, ou plutôt le tissu qui singeait cette peau, arborait une teinte fauve presque orangée.

La créature m'évoqua une affreuse marionnette dégingandée, apte à traumatiser le plus endurci des gamins. Cette espèce de grand échalas se trouvait vêtu d'une toque et d'un tablier maculés de sang séché, et il s'avançait vers moi en tenant un hachoir entre ses gros doigts pelucheux. Comme je l'avais remarqué de prime abord, il se mouvait avec des gestes inhumains, ses jambes légèrement arquées se pliant et se dépliant à la manière de guirlandes de papier pour lui permettre d'avancer.

Ce qui ne l'empêchait pas de se déplacer rapidement...

MARIONNETTE-CHEF : *possède une Vitalité égale à 7 (+1D)*

Comment allais-je faire face à cette improbable créature ? Avec une arme à feu (au 227) ? Une arme blanche ou contondante (au 260) ? Ou simplement avec mes poings (au 85) ?

169

Refusant obstinément de se taire, la femme continua à hululer à tue-tête sans paraître totalement réveillée. Et ce qui devait se produire arriva : une créature inconcevable déboula d'entre les arbres qui ceinturaient l'allée, une sorte d'étrange squelette sans bras de deux mètres de haut, dont la cage thoracique et les côtes surdimensionnées se déployaient de chaque côté du corps à la manière d'une mâchoire grande ouverte. Sans s'intéresser à celle qui était pourtant à l'origine des cris, le tas d'os ambulante se dirigea droit sur moi, à grandes enjambées, en produisant des craquements sinistres ! Saisi d'effroi, je ne trouvai la force de réagir que lorsque le pantin de cartilage parvint à ma hauteur et que son thorax et ses côtes commencèrent à se refermer brutalement sur moi pour me transpercer ! Écartant les bras, je m'évertuai à maintenir le piège ouvert tandis que les orbites vides et ténébreuses du squelette me fixaient aveuglément au-dessus de son sourire figé...

Épreuve de Force : réussite (au 192) ou échec (au 185) ?

170

Je me rendis sur le seuil de la maison quelque peu délabrée. Là, je posai une main anxieuse sur la clenche et l'abaissai, mais le battant refusa de s'ouvrir. La porte était fermée à clef. Je frappai : rien. J'essayai d'observer par les fenêtres, toutefois des rideaux vieillots tirés, décorés de légumes brodés, m'en empêchaient...

Possédais-je une clef ornée d'une vache ? Si oui, je pouvais l'utiliser (au 191).

Sinon, j'avais le choix entre m'intéresser au garage (au 55), à la grange (au 97), ou au poulailler (au 62).

Je pouvais aussi décider de quitter immédiatement les lieux (au 133).

171

Il n'y avait pas un souffle d'air dans cette forêt, comme figée dans une immobilité morbide. Cela m'arrangeait : ce ne serait pas difficile d'allumer le cierge...

Lancez un dé : si vous obtenez entre 2 et 6, la bougie s'enflamme et vous pouvez visiter la galerie terrestre (au 239). N'oubliez pas, dans ce cas, de déduire une allumette de vos possessions.

Si vous faites 1, malheureusement, c'est raté ! Vous pouvez essayer d'allumer le cierge autant de fois que vous le désirez, du moment qu'il vous reste des allumettes.

Si vous échouez malgré vos efforts, ou si vous abandonnez afin de conserver quelques allumettes, il ne vous reste plus qu'à passer votre chemin. Dans ce cas, poursuivrez-vous sur le sentier vers le nord (au 213), ou vers le sud (au 89) ?

À moins que vous ne possédiez une lampe, et que vous désiriez maintenant l'utiliser ? Si tel est le cas, rien ne vous empêche de l'allumer pour pénétrer dans la galerie (au 239).

172

Si vous avez utilisé une arme blanche ou contondante pour repousser les hommes-crapauds, pensez à déduire une utilisation de cette arme.

L'homme-crapaud m'envoya son caillou en plein visage ! Étourdi, je secouai la tête, la joue en feu et du sang s'écoulant de mes narines...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

- 5 ou 6 : plus de peur que de mal, l'attaque ne vous coûte que 1 point de Vitalité.*
- 3 ou 4 : ce sont 2 points de Vitalité qui s'envolent...*
- 1 ou 2 : ce coup douloureux vous ôte 3 points de Vitalité !*

Je savais que la sortie était toute proche, et j'esquivai de mon mieux mon assaillant dans l'espoir d'atteindre le plus rapidement possible la porte (au 94).

173

Si vous possédez le code SOUVENIRS, allez tout de suite au 248.

Je poussai la porte et pénétrai dans le magasin de souvenirs (si vous possédez le code BOIS, rendez-vous immédiatement au 58). À première vue, la boutique contenait nombre d'articles que l'on trouve dans ce genre d'endroit : cartes postales, jouets, bibelots et autres objets de décoration divers... Toutefois, plus je les observais en détail et plus j'avais froid dans le dos : des peluches de personnages éventrés, démembrés ou décapités – voire les trois à la fois – pendaient tristement au bout de leurs présentoirs, comme des bouts de viande dans un abattoir. Des fanions à demi déchiquetés proclamaient « Sacrifice » en grandes lettres rouges malsaines, sur fond noir ou blanc. Des assiettes en porcelaine, finement ouvragées, s'ornaient de peintures représentant des cadavres mutilés – la qualité des détails s'avérait aussi écœurante que stupéfiante ! Sur un tourniquet, des cartes postales témoignaient de scènes de tueries affreuses. J'en vis même une sur laquelle la créature démente à la voiture jaune était en train d'étripper Jennifer ! Arrêt sur image, à l'instant précis où la malheureuse perdait ses tripes...

La douleur et la terreur incrustées sur ses traits me brisèrent le cœur.

J'observai rapidement les autres images, en tentant de faire abstraction de leur côté macabre ainsi que des créatures monstrueuses qui y figuraient. « Sacrifice, un monde où il fait bon vivre ! » affirmaient-elles toutes.

Je fus soulagé de ne pas y découvrir Anna.

— J'ai pris moi-même toutes ces photos, annonça fièrement une voix à mes côtés.

Je tournai la tête, surpris : je n'avais vu personne dans la boutique, lorsque j'étais entré. Hors, un petit homme rondouillard, au crâne dégarni et affublé d'une énorme paire de lunettes oranges, m'observait avec intensité. Un sourire jovial éclairait son visage de poupon.

— Désirez-vous voir ma collection de figurines ? me proposa-t-il d'un ton enjoué.

D'un geste de la main, il me désigna une vitrine tout au fond du magasin. Malgré le dégoût que j'éprouvais devant chacun de ces « souvenirs » révoltants, j'étais libre d'accepter son invitation (au 99). Je pouvais également quitter ce lieu horrible en retournant dans la rue (au 183).

174

Foudroyé par la peur, je levai mes poings en l'air en me traitant d'insensé. Mais quel autre choix me restait-il, à part celui de défendre désespérément ma vie ?

La créature attaque la première. Grâce à son hélice, il lui suffit de faire 3 ou plus pour réussir à vous blesser, et vous perdrez alors 2 points de Vitalité. De votre côté, et pour la même raison, vous aurez davantage de difficulté à l'atteindre : vous devrez obtenir 4 ou plus pour la malmener. La monstruosité perdra 1 point de Vitalité chaque fois que vous réussirez.

Parvins-je, par l'extraordinaire, à éliminer l'homme-hélico (au 465) ? Dans le cas contraire, la créature découpait mon corps en tranches en s'acharnant sur mon cadavre, avant de s'en prendre à Alex pour le réduire, à son tour, en un tas de morceaux inertes...

175

Dès que je pénétrai dans la pièce, j'aperçus la chose horrible pendue par une paire de menottes au tuyau du radiateur : un avant-bras, dont le moignon sanguinolent vacillait doucement au ras du sol. Sur le mur juste derrière, une inscription en lettres rouges disait « le bras de la justice », suivie d'un « lol » totalement absurde et déplacé. J'eus envie de prendre mes jambes à mon cou ! Pourtant, une photo sur le bureau du shérif attira mon attention. Il s'agissait de Jennifer, morte, son cadavre affreusement mutilé. L'image dépassait d'un dossier annoté : « ouverte en deux par le cantonnier ». D'autres pochettes s'entassaient en désordre sur le meuble. Je lus, pêle-mêle : « tête arrachée par l'homme-requin », « éviscéré par la foreuse », ou encore « grignoté par les enfants-rats ». J'étais

atterré ! Dans le même temps, j'aurais aimé savoir si Anna faisait partie des victimes – mais je n'avais pas le courage de visionner chacun de ces clichés : c'était au-dessus de mes forces !

Je remarquai bientôt autre chose, qui me fit frémir : emplissant un mur entier, une gigantesque bibliothèque supportait des centaines de dossiers similaires ! « En cours », lisait-on sur un post-it collé au meuble. Et, sur une affichette punaisée contre la cloison : « Pour les dossiers anciens, consultez la salle des archives sous la mairie ».

L'ampleur du massacre m'étourdissait ! À quoi tout cela rimait-il ? Avais-je réellement une chance de survivre, ou ne serais-je bientôt qu'un dossier de plus à classer parmi les autres ?

Si je le voulais, je pouvais continuer de fouiller le bureau du shérif : peut-être y avait-il quelque chose d'intéressant à découvrir (au 84) ? Si cela ne me paraissait pas une bonne idée, je pouvais également retourner dans le hall d'entrée pour faire un autre choix (au 40).

176

Je ramassai le tube cylindrique afin de lire les minuscules lettres sur l'étiquette : « Un coup de mou ? Vous êtes blessé, ou même au bord de l'agonie ? Vitalcaïne est fait pour vous ! Placez une capsule entre vos dents, croquez, et le tour est joué ! Attention : ce médicament ne convient pas aux personnes déjà décédées ».

Jetez un dé. Si vous obtenez :

– 6 : la boîte est pleine, elle contient 4 cachets.

– 4 ou 5 : vous découvrez 3 cachets.

– 2 ou 3 : le cylindre renferme 2 cachets.

– 1 : le tube ne contient qu'un seul cachet.

Vous serez libre d'avaler un comprimé, ou même plusieurs, à n'importe quel moment. Sachez simplement que vous gagnerez 3 points de Vitalité à chaque cachet consommé.

Retournez maintenant au paragraphe où vous vous trouviez lorsque vous avez découvert ce tube de Vitalcaïne...

177

Je dressai les poings, m'appêtant à recevoir la charge de la créature...

Le monstre frappe le premier, bien décidé à vous lacérer de ses bois effilés. Il lui faudra obtenir 4 ou plus pour vous atteindre. Vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'il y arrivera. Sauf s'il fait un 6 : sa force sera telle qu'il vous délestera de 3 points de Vitalité !

De votre côté, vous devez aussi obtenir 4 ou plus pour toucher. Le monstre-cerf perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux.

Soit je remportais cet affrontement (au 307), soit le monstre-cerf réduisait mon corps en un tas de lambeaux sanguinolents !

178

Je continuai mon cheminement sur l'avenue terreuse, toujours aux aguets. Un imposant bâtiment apparut bientôt sur ma droite : une grande bâtisse rectangulaire en briques noires, tout à fait austère. Au-dessus de la double-porte vitrée, une inscription indiquait « Police » en lettres noires sur fond blanc.

Dans la rue, tout demeurait immobile, silencieux, comme dépourvu de vie. Plus loin, le chemin regagnait la petite place du départ, avec le mot terrifiant du maire et le haut portail de bronze.

Je pouvais pénétrer dans ce poste de police (au 186), continuer jusqu'à la place (au 46), ou encore faire demi-tour sur l'avenue poussiéreuse en direction du nord (au 142) ?

179

Il manquait un livre au beau milieu d'une collection, aux titres tout aussi évocateurs que les autres. Là, juste entre « Massacre tome 2 » et « Massacre tome 4 ». Sans trop savoir pourquoi, je sortis de ma poche l'ouvrage que j'avais déniché dans cette horrible cabane perdue dans les bois, et je l'insérai entre ses homologues. Je sursautai lorsqu'un déclic, suivi d'un grincement lourd, se produisit dans mon dos. Sur le qui-vive, je fis volte-face : un pan de mur venait de coulisser dans la cloison de la boutique, révélant un corridor secret. Je l'observai, circonspect : s'agissait-il d'un piège ? Et d'abord, pourquoi y avait-il un passage caché chez un bouquiniste ? Je l'ignorais, bien sûr, mais je remarquai deux choses : primo, le couloir était éclairé par des appliques jaunâtres fichées dans le plafond. Je pouvais de ce fait voir le coude qu'il formait sur sa droite, au bout de quelques mètres. Secundo : de mystérieuses traces, comme des petits tas de brume stagnant au niveau du sol, jonchaient le passage sur toute sa longueur...

Désirais-je m'aventurer dans ce corridor (au 271) ?

Dans le cas contraire, je m'apprêtais à ressortir de la boutique de livres (au 250).

180

Je sortis la petite statuette torturée de ma poche, que je plaçai dans l'une des alcôves. Elle s'y insérait parfaitement, me confirmant ce que je soupçonnais : cette figurine s'avérait en réalité une clef, dont la fonction consistait à déverrouiller ce portail. Toutefois, pour pouvoir accéder au camping, j'avais visiblement besoin de deux figurines. Je récupérai donc la première en me résignant à partir à la recherche de celle qui me

manquait. Pour cela, j'avais le choix entre m'engager sur le sentier qui s'orientait vers le sud (au 194), ou bien celui qui filait vers le nord (au 76).

Je pouvais aussi décider d'aller jeter un coup d'œil à cette cabane qui se dressait, immobile et silencieuse, à l'autre bout de la clairière (au 156).

181

Faisant voler le battant en arrière, je m'élançai dans la pièce, transi de peur mais prêt à en découdre. Le minotaure tourna son horrible muflle vers moi...

Épreuve de Vitesse : réussite (au 322) ou échec (au 379) ?

182

Je brandis mon arme, afin de faire feu sur le monstre.

Vous tirez. Il vous faut obtenir 3 ou plus pour atteindre la créature. Celle-ci perdra 1 point de Vitalité à chaque assaut victorieux (plus les points conférés par votre arme). Libre à vous de faire feu autant de fois que vous le souhaitez, mais attention : si vous manquez votre cible deux fois d'affilée, l'épouvanteur sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de vous battre au corps à corps avec un autre type d'arme, ou à mains nues...

Soit je tuais la créature (au 206), soit j'étais contraint, par manque de précision ou de munitions, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 229) ou de me battre avec mes poings (au 159). Ceci était également possible si, à n'importe quel moment, je décidais de cesser les tirs afin d'économiser mes munitions restantes.

183

J'hésitais sur ce que je devais faire à présent. Je pouvais visiter l'un des commerces suivants :

- la charcuterie (au 283)
- le bouquiniste (au 326)
- le magasin de souvenirs (au 173)

Si rien de tout cela ne me disait, alors il ne me restait plus qu'à repartir vers le nord (au 409) ou vers le sud (au 178) ?

184

Je me préparai à repousser la créature, afin de pouvoir riposter...

Le squelette frappe le premier. Il tentera d'obtenir 4 ou plus pour vous enfoncer ses doigts griffus en plein visage. Vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra.

De votre côté, étant donné la proximité de la créature, il vous suffit de faire 3 ou plus pour l'atteindre. Le squelette perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux.

Si je sortais vainqueur de ce combat, je me dépêchais de quitter les lieux en me dirigeant soit vers le caveau à l'apparence impeccable (au 73), soit vers l'entrée du cimetière (au 304).

Dans le cas contraire, mon squelette s'ajouterait à ceux déjà enfermés dans cette nécropole !

185

L'étau osseux se refermait sur moi, et j'éprouvais de sérieuses difficultés à l'en empêcher ! Bientôt, je sentis les pointes acérées de la carcasse du squelette entailler ma chair...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

- 1 : *implacables, les morsures des os vous arrachent 4 points de Vitalité !*
- de 2 à 3 : *vous subissez de sévères blessures qui vous coûtent 3 points de Vitalité.*
- de 4 à 5 : *ce sont 2 points de Vitalité qui s'envolent sous la pression de l'étau.*
- 6 : *vos blessures sont superficielles et ne vous délestent que de 1 point de Vitalité.*

Défaillant sous la douleur, je crus que le monstre ne me lâcherait jamais et que j'allais mourir transpercé par sa dépouille surnaturelle ! Soudain, mon tortionnaire bascula en arrière, emportant des morceaux de ma peau avec lui en traçant de profonds sillons sur mon corps. M'égosillant de douleur, je m'aperçus néanmoins de la chance miraculeuse dont je venais de bénéficier : en effectuant un pas en arrière, le squelette avait buté contre une grosse racine d'arbre qui dépassait du sol ! Dépourvu de bras, il gesticulait désormais à terre en essayant de se relever. Bien sûr, je comptais avoir déguerpi d'ici là ! Tâchant de contrôler au mieux ma respiration saccadée, je jetai un regard vers la femme. Celle-ci ne hurlait plus, mais elle avait recommencé à errer sans but, absorbée par des occupations qu'elle seul voyait. Je me fis l'amère réflexion que je ne pouvais rien tenter de plus pour elle. Le risque se révélait bien trop grand ! Les cliquetis affolants des os du squelette, qui s'entrechoquaient tandis que la créature réussissait presque à se redresser, me confirmèrent le bien-fondé de ma réflexion, et je m'enfuis sans plus attendre en clopinant sur l'allée (au 212).

186

Si vous possédez le code POLICE, allez immédiatement au 131.

Un mauvais pressentiment m'envahissait tandis que je marchais vers les portes du commissariat. À l'image de l'avenue, tout demeurait calme, immobile, comme figé – et je n'aimais pas ça. Cette absence de vie, d'agitation, avec quelque chose d'anormal.

Je pouvais décider de pénétrer malgré tout dans le poste de police (au 40), ou bien changer d'avis et poursuivre le long de la rue en direction du nord (au 142) ou vers le sud afin de retourner sur la place (au 46) ?

187

Je posai un pied prudent sur les lattes disjointes du pont. Comme elles tenaient bon, je m'y engageai entièrement, agrippant d'une main l'une des cordes faisant office de parapet et tenant de l'autre ma lumière. Cela me faisait un drôle d'effet de progresser ainsi dans le noir, au-dessus du vide béant, sur cette passerelle en bois qui donnait l'impression de se dérouler au fur et à mesure que j'avancais. Toutefois la construction s'avérait bien plus stable et solide que je l'avais cru de prime abord, ce qui me rassura énormément !

Je sursautai lorsque le cri aigu, que j'avais déjà entendu auparavant, résonna juste devant moi. L'espace d'un instant, ma lumière révéla une imposante masse sombre plantée au beau milieu du pont. Puis celle-ci sembla se dresser, en déployant de grandes ailes aux contours ciselés, avant de s'envoler – sans me permettre d'en voir davantage. La bête poussa un second hurlement déchirant tout en virevoltant dans l'obscurité au-dessus de ma tête ; j'entendais ses battements d'ailes dans le noir.

Je frémis d'épouvante : qu'est-ce que c'était que cette chose ? Réflexion faite, je ne tenais pas à le découvrir, aussi accélérais-je l'allure sans me poser davantage de questions ! Je relevai cependant la tête avec précipitation lorsqu'un brusque mouvement d'air m'alerta. Dans le même temps, je brandis par réflexe ma lumière, et ce fut sans doute ce qui me sauva : j'aperçus une ombre changer de direction au tout dernier moment, je vis une patte noire aux griffes effilées suivre le mouvement, et ce fut tout.

Je venais d'échapper au pire, j'en avais l'intime conviction !

Je repris ma marche rapide, dans un silence inquiétant. Peut-être la chose s'était-elle éloignée ? Je l'espérais, sans trop oser y croire. Je guettais le moindre bruit, tout en fouillant régulièrement les alentours à l'aide de ma lumière salvatrice.

Avec un intense soulagement, j'atteignis enfin l'autre bord du précipice, où je m'élançai vers l'avant en longeant la paroi de pierre située sur ma gauche (au 393).

188

Je visai soigneusement le corps déjà meurtri et j'appuyai sur la détente...

Difficile de manquer une telle cible dans un endroit aussi restreint ! Lancez un dé : si le résultat est compris entre 2 et 6, vous faites mouche. Si c'est le 1 qui sort, vous avez trouvé le moyen de rater votre coup ! Vous pouvez retenter l'opération autant de fois que vous le désirez, du moment qu'il vous reste des munitions...

Si je parvenais à atteindre la créature, celle-ci s'affaissait mollement à terre dans une mare de son propre sang (au 203).

Sinon, je devais envisager une autre solution : m'approcher de la chose en brandissant une arme contondante (au 137), ou miser sur ma rapidité à agir (au 143) ?

189

Je m'écorchais les bras, et sans doute les jambes aussi, à ramper ainsi contre les pavés, mais je ne m'en préoccupais guère : l'important était de me placer hors d'atteinte de ces redoutables gueules d'acier qui fouettaient l'air au bout de leurs chaînes ! Peu à peu, je parvins à m'éloigner sans être découvert. Cependant, à force de patauger dans le sang au milieu de tous ces débris organiques, un irrépressible malaise montait en moi. Celui-ci s'accrut lorsque mon visage entra en contact avec un abdomen grand ouvert, barbouillant ma face de tripes grumeleuses qui se fichèrent dans mes cheveux et se collèrent contre mes lèvres. Je humais la mort, à pleins poumons ! Des haut-le-cœur violents, qui ne cessaient d'empirer, m'assaillaient...

Épreuve de Volonté : réussite (au 317), ou échec (au 470) ?

190

Je posai ma main sur la clenche mais, manifestement, la boutique était à nouveau fermée. Je remarquai alors le message scotché sur le battant : « Ouverture à 5 h 99 ».

Drôle d'horaire, une fois de plus ! Et une intuition me disait que je n'aurais plus accès à la bouquinerie ce coup-ci, même en attendant très, très longtemps. Aussi décidai-je de choisir autre chose à faire (au 183).

191

J'insérai la clef dans la serrure et le loquet se déverrouilla. Sur mes gardes, je pénétrai dans la mesure. J'hésitai un instant à m'annoncer ; mais, après tout ce que je venais de vivre, je jugeai préférable de demeurer discret ! Et puis, j'avais déjà toqué à la porte juste avant : si quelqu'un se trouvait ici, sans doute m'aurait-il déjà répondu, non ? Guère convaincu, je m'engageai dans un petit couloir avant de déboucher dans une vaste pièce aux murs couverts d'un papier peint jauni. Une imposante cuisinière en fonte était campée dans un coin, à côté d'un poêle à bois vétuste.

Une bouteille de vin débouchée, dégageant une odeur répugnante, trônait sur une table en formica. À l'autre bout de la salle, une banquette défoncée faisait face à un antique poste de télévision.

— C'est vous, les mioches ?

Mon sang se figea. Une voix bourrue était parvenue de l'étage. Des pas lourds martelèrent le plancher avant de faire grincer les marches de l'escalier. Quelques instants

plus tard, un homme ventru, aux vêtements usés jusqu'à la corde, fit irruption dans la pièce.

— Tiens, encore un Visiteur ! lâcha-t-il dès qu'il m'aperçut, sans vraiment paraître surpris.

Tout en demeurant sur la défensive, j'écartai les mains afin d'englober le monde effrayant dans lequel j'étais tombé, et je demandai :

— On est où, là ?

— Comment ça, on est où ? On est chez moi, putain ! répondit l'homme en se méprenant sur le sens de ma question.

Il s'approcha ensuite de la table et s'empara de la bouteille de vin à l'odeur atroce, dont il but une goulée sans me lâcher des yeux. Son visage émacié aux joues cireuses contrastait avec l'embonpoint du bonhomme.

— C'est le badge que tu veux, hein ? me questionna-t-il en ôtant le goulot de ses lèvres. Tu veux entrer au musée, comme tous les autres...

Avant que j'ai pu essayer de comprendre de quoi il me parlait, le fermier me lança subitement la bouteille à la figure en éructant :

— Il est à moi ! Personne ne me le prendra !

Surpris, je tentai d'esquiver le projectile de verre.

Épreuve de Réflexe : réussite (au 26) ou échec (au 157) ?

192

Résistant à la pression de l'étau osseux, je repoussai l'improbable squelette en arrière. Par chance, celui-ci se prit les pieds dans une grosse racine d'arbre qui dépassait du sol et chuta en arrière. Dépourvu de bras, le monstre gesticula dans tous les sens afin de parvenir à se relever – mais je comptais bien être parti avant que cela n'arrive ! Tâchant de contrôler au mieux ma respiration hachée, je jetai un regard vers la femme. Si cette dernière ne hurlait plus, elle s'était en revanche remise à errer sans but, absorbée par des événements qu'elle seul voyaient. De façon amère, je me dis que je ne pouvais rien faire de plus pour elle. Le risque s'avérait bien trop grand ! Les cliquetis irritants des os du squelette, qui s'entrechoquaient alors que la créature parvenait presque à se redresser, me confortèrent dans cette idée et je m'enfuis sans plus attendre sur l'allée (au 212).

193

L'odeur était toujours abominable, la vision des corps enchevêtrés en train de pourrir toujours aussi insupportable. Pourtant, ce qui me choqua le plus en cet instant précis était que la machette avait disparu ! J'avais beau fouiller le tas de cadavres du regard, je ne la

voyais nulle part. Quelqu'un était-il venu la chercher ? Un pauvre diable comme moi, égaré dans ce monde de cauchemar ? Ou bien autre chose ? L'être infâme qui avait massacré, et empilé, les corps qui se trouvaient devant moi, peut-être... Mal à l'aise, je m'éloignai précipitamment en direction du sentier. Je ne comptais pas moisir ici, aussi m'empressai-je de reprendre la route en partant soit vers le nord (au 51), soit vers le sud (au 213).

194

Étrange et inquiétant endroit, en vérité, que cette lugubre forêt. Autour de moi, les arbres se tenaient maladroitement debout, tordus, rabougris, comme malades. Bien que racorni, leur triste feuillage n'en empêchait pas moins la luminosité ténue du ciel de pénétrer sous leur coupe, plongeant le sentier dans une pénombre effrayante. J'avais le pressentiment pesant que dans un tel endroit, tout pouvait arriver.

Un embranchement, divisant le chemin en deux sentiers distincts, apparut bientôt devant moi. Emprunterais-je le premier passage (au 161), ou bien le second (au 275) ?

195

Je dressai mes poings en l'air, moyen de défense bien dérisoire face à un tel adversaire !

Le monstre frappe le premier. Il essaiera de faire 4 ou plus pour vous mordre de ses grosses dents pointues. Vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra. Sauf s'il obtient un 6 : ce sera alors son affreux dard qu'il plantera dans votre chair, vous délestant de 3 points de Vitalité !

De votre côté, vous devez aussi obtenir 4 ou plus pour toucher. L'arachno-vieille perdra 1 point de Vitalité à chaque assaut vainqueur.

Soit je survivais à ce terrible combat (au 303), soit la créature se délectait de mon cadavre encore chaud...

196

Un terrifiant bruit de cavalcade s'éleva juste derrière moi. Affolé, je me retournai pour découvrir la créature aberrante qui me fonçait dessus : vêtu d'un large tee-shirt ensanglanté et d'un jean troué, mon attaquant possédait un corps indéniablement humain. Sa gueule, par contre, évoquait celle d'une bête plus morte que vive : un cerf au pelage miteux, avec de grosses billes sombres en guise d'yeux qui lui conféraient une expression figée. La tête s'inclinait légèrement vers l'avant, comme si elle ployait sous le poids des énormes bois effilés qui ornaient son crâne – des bois recouverts de taches noirâtres...

MONSTRE-CERF : possède une Vitalité égale à 9 (+1D)

J'avais tout juste le temps de me préparer à recevoir la charge de cette monstruosité ! Utiliserais-je une arme à feu (au 251) ? Brandirais-je une arme blanche ou contondante (au 287) ? Ou me verrais-je dans l'obligation de me battre à mains nues (au 177) ?

197

Êtes-vous venu récupérer une arme que vous aviez abandonnée ici ? Si c'est le cas, rendez-vous au 205. Sinon, vous ne découvrez rien d'autre dans le garage.

Il ne me restait plus qu'à choisir entre : inspecter la maison d'habitation (au 170), la grange (au 97), ou alors le poulailler (au 62) ?

Je pouvais aussi quitter la ferme et repartir le long du chemin (au 133).

198

Non sans difficulté, je m'opposai au mouvement de foule en reculant jusqu'au pied du mur du bâtiment. Constitué d'une multitude de briquettes rouges, ce dernier semblait dépourvu de la moindre porte ou fenêtre. Apparemment, le bar n'avait été qu'une illusion totale ! Si des lézardes obscures s'ouvraient çà et là, il ne s'agissait que de minces balafres : nulle part je ne vis un quelconque passage suffisamment grand pour pouvoir m'y faufiler. Je levai la tête pour jauger la hauteur du mur : celui-ci s'étirait sur plusieurs mètres jusqu'à une toiture invisible. Impossible de grimper ; et même si j'y parvenais, les monstruosité seraient sur moi avant que j'ai pu monter de quelques centimètres...

Dans mon dos, les hurlements redoublaient d'intensité. Il n'était plus temps de tergiverser ! Je devais tenter de franchir, coûte que coûte, le barrage des créatures qui se rapprochaient rapidement (au 9).

199

Le sentier qui s'enfonçait dans la forêt m'apparut tout juste praticable : les branches arquées et effilées des arbres maladifs s'entremêlaient, comme pour me bloquer sciemment le passage. J'accrochais mes vêtements, je m'écorchais les mains et je suais à grosses gouttes, mais je persévérais néanmoins. Une semi-obscurité étouffante régnait dans les sous-bois, dissimulant peut-être des choses innommables...

Au bout d'un long moment, j'atteignis un endroit où le sentier se divisait en trois chemins distincts, se dirigeant tous approximativement vers le sud. Il me fallait faire un choix si je désirais poursuivre ma route. Emprunterais-je le passage de gauche (au 163), celui du milieu (au 67), ou bien le sentier de droite (au 104) ?

Je pouvais aussi, si je redoutais de m'égarer, revenir sur mes pas afin de ressortir de la forêt (au 51).

200

La trappe était constituée d'un carré d'environ un mètre sur un mètre, avec un anneau en fer pour la soulever. Je l'entrouvris avec précaution, pour découvrir un escalier en bois qui s'enfonçait dans le noir. Guère rassurant, mais... à quoi aurais-je pu m'attendre d'autre ? Si je désirais visiter la cave, il allait obligatoirement me falloir une source de lumière.

Si je possédais une lampe, j'étais libre de l'utiliser pour m'aventurer dans le sous-sol (au 37).

Si je disposais d'allumettes et d'un grattoir, ainsi que d'un cierge ou d'une bougie, je pouvais aussi tenter de les enflammer (au 96).

Mais peut-être trouvais-je plus sage de m'abstenir de descendre là-dedans ? Si c'était le cas, ou si je ne disposais pas d'une source de lumière, je pouvais m'intéresser à la table (au 208), ou à la paille étendue au sol (au 338).

J'étais aussi libre de quitter la mesure sur-le-champ (au 162).

201

Je m'engageai dans le passage de gauche. Plié en deux, je progressai dans ce boyau de terre en avançant toujours tout droit, comme si la galerie ne devait jamais rencontrer d'obstacle. Marcher dans cette position s'avéra vite épuisant. Au bout d'un long moment, le couloir effectua un coude sur la droite, puis sur la gauche, avant de se mettre à serpenter en m'empêchant, malgré ma lumière, de savoir ce qui se trouvait à quelques mètres seulement devant moi. Je commençais à avoir peur de tomber nez à nez avec une quelconque créature souterraine ; mon imagination s'emballait, me jouant des tours – lorsque le passage se mit à grimper, comme pour chercher à rejoindre la surface. Suivant cette pente ascendante, j'émergeai bientôt en pleine forêt, par un trou camouflé dans un buisson sec d'épineux. Je m'en extirpai comme je le pus, trempé de sueur et décontenancé : où se situait le sentier ? Si je partais à l'aventure, je n'étais pas sûr de le retrouver ! La forêt paraissait très grande... Je pouvais toujours faire demi-tour en empruntant la galerie dans l'autre sens, bien sûr. Pour cela, il faudrait que j'utilise à nouveau de quoi m'éclairer – pas question de m'enfoncer là-dessous dans le noir !

Si je possédais une lampe, je pouvais m'en servir pour revenir en arrière (au 375).

Si je disposais d'allumettes et d'un grattoir, ainsi que d'un cierge ou d'une bougie, je pouvais aussi essayer de les enflammer (au 426).

Dans le cas contraire, ou si je ne voulais pas faire demi-tour, je n'avais plus qu'à m'enfoncer dans la forêt à la recherche d'un sentier (au 444).

202

Combattre une telle créature à mains nues... voilà qui paraissait totalement insensé ! Pourtant, c'était ce que je m'apprêtais à faire, même si je n'en menais pas large.

La bête attaque en premier. Il lui suffira d'obtenir 3 ou plus pour vous toucher. Vous perdrez 2 points de Vitalité à chacun de ses assauts victorieux. Sauf si elle sort un 6 : elle enfoncera alors ses cornes dans votre corps, vous arrachant 3 points de Vitalité !

De votre côté, vous devrez aussi faire 3 ou plus pour réussir à frapper l'homme-taureau. Celui-ci perdra 1 point de Vitalité chaque fois que vous y parviendrez.

Soit je réussissais à tuer le terrible minotaure (au 249), soit le monstre m'étripait, avant de concentrer de nouveau son attention vers la pauvre Isabelle...

203

Je m'approchai du banc tout en surveillant le cadavre que je venais de tuer, et en priant pour qu'il ne se relève pas ! Puis je ramassai le revolver. Je n'y connaissais pas grand-chose, mais je vis qu'il s'agissait d'une arme possédant un barillet dans lequel on insérait les balles. Lorsque je trouvai comment l'ouvrir, je constatai que le petit réservoir contenait quelques projectiles, qui me seraient bien précieux si je tombais à nouveau face à quelques monstruosité...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– un chiffre pair : le réservoir renferme 2 balles.

– un chiffre impair : le barillet contient 3 balles.

Me sentant moins démuni, je logeai le revolver dans ma poche (revolver : +2 dégâts). Puis je sortis de la cellule, en prenant grand soin d'en refermer la porte derrière moi. Juste au cas où...

Je retournai ensuite dans le hall d'entrée, avec l'intention de quitter le commissariat (au 28).

204

Je me repris assez vite : tant qu'il me resterait des forces, je n'abandonnerais pas ! Puisant dans mes dernières ressources, je me relevai afin de poursuivre mon harassante progression à travers ce nouvel environnement. Il va sans dire que j'évitais méticuleusement de poser le pied sur ces flaques brunâtres qui parsemaient le terrain : je ne tenais pas à finir comme mon défunt compagnon de route ! Dans le doute, je passai également au large des étranges poteaux gris érigés un peu partout. Après tout, j'ignorais complètement leur nature et leur fonction.

Bientôt, j'aperçus un autre phénomène dans le lointain : une espèce de colonne obscure dressée jusqu'au ciel. Naturelle ou non ? Je n'en avais aucune idée. À mesure que je m'en rapprochais, je prenais conscience de l'immensité de la chose dont les

hauteurs se perdaient dans les cieux grenat, hors de mon champ de vision. En fait de colonne, je m'aperçus bientôt qu'il s'agissait d'une immense muraille vue de profil, laquelle coupait le paysage en deux et semblait s'étirer indéfiniment. D'un côté comme de l'autre, le sol turquoise constellé de bosses s'étendait, indifférent au choix que j'allais devoir faire aveuglément – si toutefois ce choix revêtait une importance quelconque.

Peut-être étais-je fichu, en fin de compte ?

Repoussant cette indésirable considération, je devais décider entre poursuivre ma route à droite de la titanesque muraille (au 253), ou bien partir sur sa gauche (au 270) ?

205

J'espérais que l'arme serait toujours là...

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– de 2 à 6, l'arme est bien là : vous pouvez vous en équiper. Si vous désirez en cacher une autre ici en échange, inscrivez alors cette nouvelle arme dans la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie, avec ses statistiques et l'endroit où la retrouver (la ferme).

– un 1 : malheureusement, l'arme a disparu ! Manifestement, quelqu'un est passé par ici entre-temps...

Dans les deux cas, pensez à effacer ce que vous venez de prendre, ou de perdre, de la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie.

Je m'apprêtais à sortir du garage en choisissant une nouvelle destination (au 197).

206

Le monstre-fermier s'écroula lourdement sur le plancher de sa maison. Je demeurai un instant méfiant, toujours sur le qui-vive en observant le corps inerte de la créature. Toutefois, celle-ci semblait morte, pour de bon. Quelque chose avait glissé de la poche ventrale de sa salopette. Je m'en approchai, en essayant de faire de mon mieux pour maîtriser les tremblements nerveux qui agitaient encore mon corps. Il s'agissait d'un badge rectangulaire plastifié, sur lequel était inscrit « Musée des bêtes » et annoté « B ». Sans doute l'objet que la monstruosité avait tant tenu à conserver. Quelque chose d'important, donc... songeai-je en ramassant le badge (*notez-le parmi vos objets sur votre feuille de Survie*).

Je remarquai aussi autre chose qui, de prime abord, m'avait échappé : sur la table en formica reposait un grattoir pour allumettes, que je pouvais empocher si je jugeais cela utile. Quelques petits bâtonnets de soufre se trouvaient également à côté. J'étais libre de les récupérer...

Jetez le dé. Si vous faites :

- 5 ou 6 : il y a 3 allumettes.
- 3 ou 4 : vous ramassez 2 allumettes.
- 1 ou 2 : vous ne trouvez qu'une seule allumette.

Je ne tenais pas à moisir ici, aussi décidai-je de quitter la mesure, ainsi que la ferme, immédiatement (au 70).

207

Je zigzaguais à contre-courant entre les gens qui, impuissants et éperdus de terreur, refluaient en direction du bâtiment contre lequel ils se retrouveraient inévitablement coincés. Un fin crachin écarlate, ainsi que des bouts de chair et d'organes visqueux, m'aspergeaient tandis que je me rapprochais de nos monstrueux tortionnaires. Tout à coup, une trouée se forma devant moi. Avant même que j'aie le temps de réaliser ce qui se passait, une sorte de longue lame de moissonneuse-batteuse écarlate me fonçait dans les jambes ! Je ne disposais que d'une fraction de seconde pour bondir par-dessus...

Épreuve de Réflexe : réussite (au 293) ou échec (au 479) ?

208

Tâchant d'ignorer la tête démente accrochée au mur, je m'intéressai au contenu de la table. Rien de bien folichon, à vrai dire : une assiette sale, ébréchée, ainsi qu'une tasse « Vive Sacrifice ! » au fond de laquelle stagnait un liquide douteux. La grosse bougie, cependant, pourrait m'être utile pour m'éclairer. D'autant qu'une petite boîte avec un grattoir, contenant quelques allumettes, se trouvait posée juste à côté...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

- 5 ou 6 : il y a 4 allumettes au fond de la boîte.
- 3 ou 4 : l'étui renferme 3 allumettes.
- 1 ou 2 : la boîte contient 2 allumettes.

Si vous désirez prendre l'un ou l'autre de ces objets, notez la bougie et/ou la boîte contenant des allumettes sur votre feuille de Survie. À moins que vous les ayez déjà pris précédemment, à cet endroit précis, auquel cas vous ne découvrez plus rien d'intéressant...

À présent, j'avais le choix entre m'approcher de la paillasse (au 338), ou bien m'intéresser à cette trappe dans le parquet (au 200) ?

Je pouvais également quitter les lieux au plus vite (au 162).

209

J'enserrais fermement mon arme, prêt à en découdre...

Si vous avez précédemment pris l'initiative du combat, vous frappez le premier. Dans le cas contraire, le moustique géant est en train de vous foncer dessus, et c'est donc lui qui mène le premier assaut.

L'un comme l'autre, vous devrez tenter d'obtenir 4 ou plus pour parvenir à blesser votre adversaire. Vous perdrez 2 points de Vitalité à chaque fois que la créature vous touchera. Le moustique, lui, n'en perdra qu'un seul (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Le corps de l'insecte est plutôt mou : si vous parvenez à asséner un coup assez violent en obtenant un 6, alors la créature perdra 2 points de Vitalité supplémentaires !

Soit je sortais victorieux de ce combat (au 257, sans oublier de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec), soit le moustique géant aurait tout le loisir de se délecter de mes entrailles...

210

Je n'avais d'autre choix que de m'attaquer à cette chose à mains nues... ce qui s'avérait du suicide ! Terrorisé, mais déterminé, je décidai de frapper ces yeux jaunes qui m'apparaissaient comme un éventuel point faible...

La répugnante créature attaque la première, à l'aide de ses immondes organes sanguinolents qui fouettent l'air dans votre direction. Il lui faut obtenir 4 ou plus pour réussir à lacérer votre chair, et vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'elle y parviendra.

De votre côté, vous devez aussi faire 4 ou plus pour atteindre l'entité. Celle-ci se verra dépouillée de 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux.

Soit je réussissais à tuer le monstre-cadavres (au 276), soit l'épouvantable créature m'engloutait dans son corps putride, ajoutant un macchabée de plus à sa funeste anatomie...

211

Je poussai le battant et, avec d'innombrables précautions, je m'aventurai dans la pièce en essayant de contenir les tremblements de terreur qui m'assaillaient.

Épreuve de Discrétion : réussite (au 414) ou échec (au 379) ?

212

Je poursuivis sur le grand chemin bordé d'arbres, qui se termina sur un panneau jaune annoté « Sortie du camping », et dont la flèche pointait dans mon dos. Devant moi se situait la terrasse où s'était déroulé le massacre, ainsi que le « bar » en ruine de mon illusion. La pente gazonnée qui montait au bosquet où Alex m'attendait se trouvait également là.

Comment était-ce possible ? À aucun moment je n'avais fait demi-tour ! Encore une situation insensée dans ce monde de dingue... me dis-je en secouant la tête de dépit.

La question était à présent de savoir ce que je comptais faire ? Irais-je devant le chemin entouré de haies qui se trouvait en face de moi, de l'autre côté de la terrasse (au 368) ? Remonterais-je la pente herbeuse pour emprunter le sentier qui se perdait dans le bosquet (au 20) ? Ou alors ferais-je volte-face, afin de reprendre l'allée bordée d'arbres éparses par laquelle je venais de déboucher ici (au 472) ?

213

J'atteignis une petite clairière. Le sentier la traversait, avant de s'enfoncer à nouveau dans l'obscurité des arbres. Avant cela, un autre chemin bifurquait vers l'est pour se diriger vers un haut portail clôturé. Au-dessus, une banderole jaune indiquait fièrement avec de grandes lettres rouges : « Camping du Massacre ». Un nom tout aussi évocateur que celui de Sacrifice ! pensai-je avec consternation. Pour l'heure, tout paraissait calme – mais peut-être ne s'agissait-il que d'une apparence ?

En direction de l'ouest, à la lisière de la clairière, une grande cabane en bois se trouvait adossée aux arbres. Là aussi, tout avait l'air silencieux et figé...

Irais-je inspecter le portail d'entrée (au 33) ? Me dirigerais-je plutôt vers la cabane située de l'autre côté (au 156) ? Ou poursuivrais-je dans la forêt, vers le nord (au 76) ou vers le sud (au 194) ?

214

Mon malaise se calma quelque peu. J'avais chaud et je me retrouvais couvert d'une sueur malsaine, mais je parvins à ne pas vomir. Si je le voulais, je pouvais tourner les talons pour quitter cet endroit infâme et retourner dans la rue (au 183). Toutefois, il y avait cette porte grande ouverte qui donnait, je le présumais, sur l'arrière-boutique. Aucun son n'en parvenait, nul indice ne laissait présager que quiconque s'y trouva. Malgré l'odeur abjecte qui imprégnait les lieux, peut-être la curiosité me pousserait-elle à aller, le plus silencieusement possible, jeter un coup d'œil par l'encadrement (au 321) ?

215

Tandis que je marchais dans la rue silencieuse, j'aperçus un homme venir dans ma direction. Il s'agissait d'un grand gaillard au corps massif, vêtu d'une sorte de long manteau de fourrure noir. Ses traits rustres disparaissaient presque complètement sous la barbe qui lui mangeait le visage. Détail incongru : l'individu semblait posséder des oreilles en pointe, comme celles d'un loup, qui jaillissaient entre ses cheveux hirsutes couleur de jais...

Lorsqu'il me vit, le colosse se mit à hurler en pointant un index avide vers moi :

– Viande ! Viande !

Le ton guttural de sa voix, ainsi que la noirceur quasi surnaturelle de sa toison, me glacèrent d'effroi. Je n'étais cependant pas au bout de mes surprises : l'homme tomba à quatre pattes pour accourir avec une vitesse surprenante jusqu'à moi ! Dans son empressement, il ressemblait tout à fait à un animal sauvage...

HOMME-LOUP : *possède une Vitalité égale à 2D*

J'allais devoir faire face à mon agresseur. Mais comment comptais-je m'y prendre ? Je pouvais tenter de le repousser avec une arme à feu, si toutefois j'en possédais une (au 98). Sinon, je pouvais aussi me munir d'une arme blanche ou contondante (au 110).

En revanche, si je me trouvais dénué de tout moyen de défense, j'allais être obligé d'en découdre à mains nues (au 120) !

216

J'avais trop besoin de cette arme, aussi me forçai-je à ignorer l'horreur de la situation...

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– de 2 à 6 : *l'arme est bien là, vous pouvez vous en équiper. Si vous désirez en cacher une autre ici en échange, inscrivez alors cette nouvelle arme dans la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie, avec ses statistiques et l'endroit où la retrouver (la hutte dans la forêt).*

– un 1 : *l'arme a disparu ! Visiblement, quelqu'un est venu rôder par ici...*

Dans les deux cas, pensez à effacer ce que vous venez de prendre, ou de perdre, de la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie.

Je m'éloignai ensuite avec soulagement de la hutte pour rejoindre le sentier. Là, j'avais le choix entre emprunter la direction du nord (au 51) ou celle du sud (au 213) ?

217

Je m'approchai de la fontaine tout en surveillant les alentours. J'avais la gorge sèche et, tandis que je me demandais si cette eau était potable, je m'aperçus avec horreur qu'un affreux liquide rouge s'écoulait dans les bassins ! Depuis l'étage, des têtes de chérubins grimaçants sculptées dans le marbre déversaient l'horrible substance dans le second bac, le plus imposant – cela donnait l'impression que ces angelots déments vomissaient du sang sans discontinuer !

Qu'est-ce qui pouvait bien alimenter cette fontaine ? Mystère ! Et je n'avais vraiment aucune envie de le savoir...

Je me détournai du funeste monument avec dégoût afin de choisir ma prochaine destination. Je pouvais me rendre devant l'hôtel de ville si je le désirais (au 269) ? Sinon, j'allais devoir reprendre ma marche sur la route en partant soit vers le nord (au 242), soit vers le sud (au 409).

218

Je priai pour que personne n'ait découvert ma cachette...

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– de 2 à 6 : l'arme est bien là, sous la statue. Vous pouvez la récupérer. Si vous désirez en cacher une autre ici en échange, inscrivez alors cette nouvelle arme dans la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie, avec ses statistiques et l'endroit où la retrouver (la mairie).

– un 1 : l'arme n'est plus là ! Quelqu'un est sans doute passé par ici entre-temps...

Dans les deux cas, pensez à effacer ce que vous venez de prendre, ou de perdre, de la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie.

J'entendis un bruit dans l'escalier menant au bureau de l'ex-maire de Sacrifice...

Avez-vous tué Roger, le crapaud sans culotte ? Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 402. Sinon, inutile de perdre davantage de temps : vous avez le choix entre quitter l'hôtel de ville (au 225), ou descendre l'escalier menant à la salle des archives (au 365).

219

Les nerfs à vif, je me préparais une nouvelle fois à me battre pour sauver ma peau...

Le monstre attaque le premier. Il lui faudra obtenir 4 ou plus pour vous frapper de ses étranges bras caoutchouteux, ce qui vous déléstera de 1 point de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra. Sauf s'il fait un 6 : il vous blessera alors à l'aide de ses piquants, vous ôtant 2 points de Vitalité d'un seul coup !

De votre côté, vous devez aussi faire 4 ou plus pour réussir à atteindre les jambes de votre effroyable adversaire. Ce dernier perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos coups victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

Soit je parvenais à envoyer au tapis le monstre-cactus (au 160, sans oublier de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec), soit ce dernier m'emprisonnait entre ses bras élastiques, perforant ainsi mon corps de mortels baisers acérés...

220

La créature me saisit à la gorge, avec une force insoupçonnée : j'en eus le souffle coupé ! Je vacillai en arrière, et mon crâne heurta douloureusement le sol dallé quand je m'étais étalé comme une masse. Je crus voir trente-six chandelles ! Le cadavre m'accompagna

dans ma chute pour s'affaler lourdement sur moi. La monstruosité ne me lâchait pas : elle m'étranglait toujours, comme pour me broyer la trachée...

Lancez un dé pour connaître la gravité de vos blessures :

– 6 : vous avez la peau dure, vous ne perdez que 1 seul point de Vitalité.

– 4 ou 5 : vous perdez 2 points de Vitalité.

– de 1 à 3 : ce sont 3 points de Vitalité qui s'envolent de votre score !

Malgré la frayeur et la douleur, j'eus la présence d'esprit de repousser mon assaillant vers ma droite ; comme il lui manquait le bras gauche, il tomba de façon pathétique sur le côté, sans pouvoir se retenir. Je lui enfonçai alors mes deux pieds dans le ventre et le repoussai rudement en arrière. Mon stratagème fonctionna : la créature me lâcha pour s'en aller glisser un ou deux mètres plus loin sur les pavés. Je savais que je n'avais pas beaucoup de temps pour agir, aussi me relevai-je promptement pour m'emparer du revolver, toujours sur le banc. Avant même que j'aie le loisir d'essayer de ressortir de la geôle, le cadavre se jetait déjà sur moi ! Sans réfléchir, j'enfonçai la détente. La détonation se révéla assourdissante dans cet espace clos, mais l'effet fut immédiat : le monstre se figea, avant de choir au sol dans un bruit sourd.

Était-il réellement mort ? Je n'avais aucune envie de le vérifier ! Je sortis de la cellule, dont je refermai la porte à clef derrière moi. Au cas où...

Après m'être autorisé un instant pour souffler, je m'intéressai au revolver. Je n'y connaissais pas grand-chose, mais je vis qu'il s'agissait d'une arme possédant un barillet dans lequel on insérait les balles. Quand je compris comment l'ouvrir, je constatai que le petit réservoir contenait quelques projectiles, qui me seraient infiniment précieux si je tombais à nouveau face à quelques monstruosité...

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– un chiffre impair : le réservoir renferme 3 balles.

– un chiffre pair : le barillet contient 2 balles.

Me sentant moins démuni, je rangeai le revolver dans ma poche (*revolver* : +2 dégâts). Je remontai ensuite jusque dans le hall d'entrée, avec l'intention de quitter le commissariat (au 28).

221

Le maire se permit un léger sourire en coin. Apparemment, il s'attendait à cette question.

— Vous êtes venu me trouver, aussi méritez-vous que je vous éclaire au moins sur ce point. Avant de franchir les portes de notre jolie ville, vous êtes forcément tombé sur

une petite place, celle où se trouve une pancarte où je souhaite la bienvenue à tous nos invités...

Une fois de plus, l'une des phrases inscrites sur le panneau me revint en mémoire : « Puissiez-vous crever dans les pires souffrances ». Je considérai l'élu avec gravité, en me demandant s'il se moquait de moi. Celui-ci poursuivit, comme si de rien n'était :

— Il existe un portail à cet endroit, flanqué de deux gardiens. L'un a perdu son œil, l'autre sa griffe. Si vous les leur rendez, le passage donnant sur votre monde s'ouvrira et vous pourrez alors rentrer chez vous...

Je lui demandai où se trouvaient cet œil et cette griffe. Le maire leva les mains en l'air en s'exclamant :

— Quelque part au sein de notre charmant pays ! Il vous suffit de chercher un peu, jeune sot !

Fronçant ses sourcils broussailleux et me fixant d'un air lugubre, il ajouta :

— Néanmoins, je dois vous prévenir : personne n'a jamais réussi à quitter Sacrifice en vie...

Voilà qui s'avérait encourageant !

Le maire se radossa dans son fauteuil en me toisant avec dédain. Avec sa couronne trop grande et ses vêtements multicolores, il ressemblait presque à un clown.

Je réfléchis à une nouvelle question (au 79).

222

Je suivis un corridor en pierre révélé par ma lumière (*si vous vous servez d'une lampe, pensez à déduire une utilisation sur votre feuille de Survie*). L'endroit me rappelait en tous points le couloir souterrain par lequel j'étais arrivé dans ce monde dément. Ce qui n'était pas fait pour me rassurer ! Commettais-je une erreur en m'enfonçant au sein de cette tombe ? Ce spectre devant l'entrée, tout à l'heure... Le Sans-Visage, sans doute ? Si ce que m'avait révélé l'Archiviste était vrai, je n'avais rien à craindre de lui. Au contraire même, puisqu'il aidait les « Visiteurs », comme on nous surnommait ici. Toutefois, la monstrueuse créature pleine de tentacules avait très bien pu se jouer de moi...

Soudain, je remarquai quelque chose au sol : de petites nappes de brume, comme des empreintes spectrales. J'avançais prudemment, sur mes gardes, ne sachant trop que croire. Enfin, j'atteignis une petite salle souterraine. Une crypte, étant donné l'énorme cercueil en marbre qui reposait en son centre. La forme vaporeuse se tenait dessus. Je ne ressentis aucune hostilité à mon égard, néanmoins l'apparition disparut sitôt que mes yeux l'effleurèrent, me faisant ainsi douter de sa réalité.

Une statuette blanche, dépourvue de visage, se trouvait incrustée sur le lourd couvercle – juste à l’endroit où j’avais cru voir le spectre. Je m’en approchai : à côté reposaient des munitions, très certainement destinées à armer un revolver, ou un fusil.

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : vous empochez 3 balles de revolver et 3 cartouches de fusil.

– 3 ou 4 : vous trouvez 2 balles de revolver et 2 cartouches de fusil.

– 1 ou 2 : vous ramassez 2 balles de revolver et 1 cartouche de fusil.

Tout à coup, la statuette sur la tombe se mit à luire. Une lumière bienfaisante en émanait. Je ressentis aussitôt un bien-être vivifiant à sa proximité...

Jetez le dé. Si vous faites :

– de 4 à 6 : vous êtes libre de distribuer 2 points aux Aptitudes de votre choix !

– de 1 à 3 : vous pouvez renforcer de 1 point l’une de vos Aptitudes, au choix.

Dans les deux cas, notez que vous avez découvert une statuette du Sans-Visage. Si vous en avez déjà rencontré auparavant, notez le nombre total sur votre feuille de Survie.

Je demeurai là quelques temps, hébété devant ce qui venait de se passer. Lorsque j’envisageai enfin de quitter les lieux, je réalisai que la lueur avait disparu. Ne restait que le cercueil, et les ténèbres.

Je suivis le corridor dans l’autre sens, et je ressortis à l’air libre. Je sursautai lorsqu’un claquement sec retentit derrière moi : la herse venait de se refermer, condamnant l’entrée du souterrain (*entourez le code HERSE sur votre feuille de Survie*).

À présent, je pouvais m’intéresser aux tombes saccagées ([au 115](#)), ou bien retourner près de l’entrée du cimetière pour faire un autre choix ([au 304](#)).

223

Les bras, les jambes et la tête avaient été arrachés avec sauvagerie, laissant des moignons déchiquetés tout à fait répugnants. Je crus que j’allais vomir devant ce spectacle insoutenable, et j’allais détourner les yeux lorsque je remarquai, barbouillé sur le ventre en de grands signes sanglants, une barre transversale, suivie du chiffre 6 puis d’un autre trait oblique. Je notai mentalement cette information, tentant de faire la relation avec les autres numéros relevés dans les toilettes...

À présent, je pouvais aller vérifier si le box du milieu était toujours verrouillé ([au 440](#)). Sinon, je quittais ce lieu infâme pour retourner dans le hall principal ([au 319](#)).

224

Si vous possédez le code PORTE, allez immédiatement [au 475](#).

La porte du camping-car était close. Lorsque je tentai de l’ouvrir, elle bougea de quelques centimètres en grinçant avant de demeurer bloquée. Étant donné l’état

déplorable du véhicule, sans doute les gonds s'avéraient-ils rouillés ? Ou alors, quelque chose coince depuis l'intérieur ? Quoi qu'il en soit, j'allais devoir forcer si je désirais entrer – avec le risque d'être entendu, et repéré, par l'une de ces créatures qui avaient tué tout le monde près du bar...

Je m'interrogeai : le jeu en valait-il la chandelle ? Que m'attendais-je à découvrir dans ce véhicule délabré ?

Je pouvais décider de rejoindre immédiatement le chemin et de poursuivre ma route (au 346). Ou je pouvais tenter d'enfoncer la porte, malgré le bruit que cela allait inmanquablement provoquer (au 264).

225

J'atteignais désormais les abords d'une grande bâtisse en briques : l'hôtel de ville, un imposant bâtiment pourvu d'un étage. J'avais toujours bien en mémoire le mot insensé du maire sur le panneau de la petite place : « Puissiez-vous crever dans les pires souffrances » !

Si je le souhaitais, je pouvais néanmoins pousser la porte de la mairie (au 269).

Juste en face, de l'autre côté de la rue, trônait une imposante fontaine constituée de deux bassins superposés, dont le glougloutement de l'eau semblait presque déplacé dans le silence malsain du village. Je pouvais m'en approcher si je le désirais (au 217).

Enfin, j'étais libre de continuer à progresser sur l'avenue vers le nord (au 242), ou vers le sud (au 409) ?

226

Impossible de me déplacer trop vite sans risquer de souffler la flamme de ma bougie. C'était déjà inespéré qu'elle ait résisté jusqu'ici, je ne tenais pas à me retrouver subitement dans le noir, à cet instant précis ! Je marchais d'un pas rapide, sans pour autant me mettre à courir. La flamme vacillait parfois dangereusement, mais elle tenait bon. Pendant ce temps, le monstre ailé au visage dément tournoyait dans l'obscurité au-dessus de ma tête, en lâchant de temps à autre son hurlement strident.

Ma lumière l'effrayait, j'avais pu le constater juste avant. Malgré tout, plus je traînais dans cet endroit et plus les chances de me faire à nouveau agresser augmentaient. Et, tandis que je cherchais toujours désespérément la sortie, ce fut exactement ce qui arriva : le monstre à tête de vieillard fondit sur moi à toute allure...

Épreuve de Réflexe : réussite (au 282), ou échec (au 508) ?

227

Je m'apprêtais à tirer sur cette horrible chose...

Vous ouvrez le feu. Il vous faut obtenir 3 ou plus pour atteindre votre cible. Celle-ci perdra 1 point de Vitalité à chaque assaut victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Vous êtes libre de tirer autant de fois que vous le désirez, mais attention : si vous manquez votre coup trois fois d'affilée, la créature sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que vous battre au corps à corps avec un autre type d'arme, ou à mains nues...

Sortais-je vainqueur de cet affrontement (au 244) ? Ou me trouvais-je contraint, par manque de précision ou de munitions, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 260), ou pire de combattre avec mes poings (au 85) ? Ceci était également possible si, à n'importe quel moment, j'envisageais de cesser le feu afin d'économiser mes munitions restantes.

228

Malheureusement, l'être qui se tenait dans la petite pièce dut percevoir mes mouvements car il se retourna d'un coup. Je fus choqué de découvrir son visage grossier : un nez caoutchouteux en forme de patate, proéminent à l'extrême ; deux énormes yeux globuleux, comme des balles en mousse, affublés de pastilles noires inexpressives ; et une parodie de bouche qui s'étirait en un fil rouge d'une joue à l'autre. La peau de cette chose, ou plutôt le tissu qui singeait cette peau, arborait une teinte fauve presque orangée. À l'instar des murs de la pièce, sa toque et son tablier s'avéraient maculés de sang séché. La créature longiligne attrapa le hachoir avec une grosse main pelucheuse, avant de s'élancer vers moi en se mouvant d'une drôle de manière, ses jambes légèrement arquées se pliant et se dépliant à la manière de guirlandes de papier pour lui permettre d'avancer. Ce qui ne l'empêchait pas de se déplacer rapidement...

MARIONNETTE-CHEF : *possède une Vitalité égale à 7 (+1D)*

J'allais devoir me défendre face à cette improbable créature ! Utiliserais-je pour cela une arme à feu (au 227) ? Une arme blanche ou contondante (au 260) ? Ou uniquement mes poings (au 85) ?

229

J'abattis mon arme à la face du monstre...

Vous frappez le premier. Vous devez obtenir 3 ou plus pour toucher. L'épouvantueur perdra 1 point de Vitalité à chaque assaut victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

La créature, quant à elle, tentera d'obtenir 4 ou plus pour vous agripper entre ses longs doigts filandreux et vous croquer. Vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'elle y parviendra.

Soit je sortais vainqueur de cet affrontement (*au 206, sans oublier de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec*), soit l'épouvantueur me dévorait, avec boulimie !

230

Je baissai les yeux, honteux, en me souvenant du regard implorant et terrorisé que notre amie m'avait lancé. Je n'avais pas été capable de l'aider, et je frissonnai en imaginant ce que l'abominable homme-taureau avait dû lui faire subir ; ou plutôt, je me refusais à y penser ! Jamais je n'oserais avouer ma couardise à Alex, toutefois je ne pouvais pas non plus le laisser dans l'ignorance et l'inquiétude... c'eût été une bassesse de trop ! Alors, me sentant le dernier des lâches, je lui racontai simplement que j'avais vu le cadavre de sa fiancée dans l'une des salles du « Musée des bêtes ». Le regard d'Alex se voila de tristesse, comme un ciel obscurci par l'orage. Nous demeurâmes un moment ainsi, sans rien dire, car aucun mot n'aurait pu traduire ce que nous ressentions (*rendez-vous au 327*).

231

Êtes-vous venu récupérer une arme que vous aviez laissée quelque part ici ? Si oui, rendez-vous au 316. Dans le cas contraire, allez au 50.

232

Je demeurai alerte, immobile, à guetter autour de moi la moindre faille tandis que les gens s'égosillaient ! Les membres et organes ensanglantés qui volaient avec absurdité dans les airs, comme des blés fauchés, se rapprochaient rapidement en m'indiquant la position approximative de nos terrifiants assaillants. Ces derniers nous entouraient méticuleusement : désespéré, je continuai à scruter une improbable échappatoire... lorsqu'une violente ruade, dans mon dos, m'envoya valdinguer à terre aux côtés de l'homme qui venait de me rentrer dedans ! Dans la panique, on me marcha dessus, entre les omoplates et sur les jambes, inondant mon corps d'une douleur insupportable (*et vous arrachant 2 points de Vitalité*).

J'eus cependant plus de chance que mon voisin car je parvins, non sans difficulté, à me relever. Lui demeura prostré à terre, la tête recouverte de sang. Je compris que rester sur place n'était pas la bonne solution, pas au beau milieu de cette foule terrorisée. Alors je décidai de tenter de franchir coûte que coûte le barrage des monstres qui me fonçaient dessus (*au 9*).

J'attendais, les nerfs à vif, tandis qu'un silence et qu'une immobilité trompeuse s'étaient de nouveau abattus sur la forêt. Je fixais sans relâche l'arbre derrière lequel la créature se cachait, comme si le géant de bois allait lui-même m'attaquer... et le cri affolant résonna encore, avec une puissance telle que chacune des fibres de mon être vibrèrent d'effroi à l'unisson. La chose chargea alors, émergeant d'un bond de sa cachette pour foncer sur moi à toute vitesse. L'espace d'un instant je demeurai saisi, perdu dans une contemplation effarée : vêtu d'un ample tee-shirt jaune taché de sang et d'un jean sombre, le corps de mon attaquant s'avérait indéniablement humain. Son faciès, en revanche, évoquait celui d'un animal plus mort que vif : un cerf au pelage miteux, affublé de billes noires en guise d'yeux qui lui conféraient un air inexpressif. La tête penchait légèrement en avant, comme sous le poids des énormes bois effilés qui surmontaient son crâne – des bois couverts de croûtes noirâtres.

Le monstre-cerf brama encore une fois, sa bouche écumant une bave sanguinolente. Ce sinistre son eut le mérite de me ramener à la réalité : je devais réagir, et promptement, si je voulais avoir une chance face à cette créature hybride cauchemardesque !

MONSTRE-CERF : *possède une Vitalité égale à 9 (+1D)*

Tenterais-je de l'abattre à l'aide d'une arme à feu (au 251) ? Utiliserais-je plutôt une arme blanche ou contondante (au 287) ? Ou serais-je obligé de l'affronter à mains nues (au 177) ?

Les titres s'enchaînaient tous sur le même thème (*si vous possédez le code OUVRAGE, rendez-vous immédiatement au 179*). J'en vis un qui me semblait résumer à lui seul le contenu de tous les livres qui m'environnaient : « De l'art de tuer un Visiteur de toutes les manières possibles, de la façon de dévorer son cadavre et comment en tirer une intense satisfaction ».

Je me mis à trembler : je n'avais plus aucune envie de m'attarder dans cet endroit ! Au moment où j'allais ressortir, je m'aperçus qu'il manquait un bouquin au beau milieu d'une collection. Cela me sauta aux yeux, car il s'agissait du seul espace libre sur une étagère – un peu comme une dent arrachée à sa mâchoire. Mal à l'aise, j'observai les ouvrages précédents, puis ceux suivants, qui portaient respectivement pour titres : « Massacre tome 2 » et « Massacre tome 4 ».

Tout un programme !

Je décidai de ressortir au plus vite dans la rue (au 183).

235

Je ne parvins malheureusement pas à éviter la totalité de tout ce qui dégringolait en craquant autour de moi...

Jetez un dé. Si vous faites :

– 5 ou 6 : quelques blessures, superficielles, vous ôtent 1 point de Vitalité.

– 3 ou 4 : des branches vous labourent le visage, vous arrachant 2 points de Vitalité.

– 1 ou 2 : un tronc vous heurte douloureusement dans le dos, vous délestant de 3 points de Vitalité !

Meurtri, haletant et en nage, je poursuivis néanmoins ma course sans faiblir (au 385).

236

Mes pas me menèrent à la sortie du village. Ensuite, le chemin effectuait un demi-cercle avant de partir s'enfoncer au loin, dans une forêt aux arbres racornis. J'étais certain qu'en continuant dans cette direction, je finirais par rejoindre la petite place où se trouvaient la pancarte avec le mot du maire, ainsi que le grand portail en bronze.

Pour lors, j'aperçus en bordure de route les pierres tombales d'un vieux cimetière qui dépassaient au-dessus d'un muret. La nécropole s'étendait dans les prés, où se dressaient d'antiques caveaux à moitié écroulés ainsi que des stèles couvertes de mousse. Au loin se dessinait la silhouette aisément reconnaissable d'une église.

Ce lieu me paraissait bien plus décrépi que le cimetière dans lequel nous avons effectué cette foutue séance de spiritisme, mes amis et moi...

J'étais libre d'en pousser la grille (au 304). Je pouvais aussi décider de n'en rien faire, et partir en direction de la forêt (au 199), ou revenir vers le village (au 125) ?

237

Intrigué, je fis le tour de la fontaine (*si vous êtes déjà venu ici précédemment, allez tout de suite au 511*). Je me souvenais parfaitement du message, et je scrutais le socle blanc du grand bassin à la recherche d'une ouverture quelconque. Je distinguai bientôt une trappe, si bien intégrée au marbre qu'elle serait demeurée indiscernable sans les indications décrites sur le papier. Je la palpai du bout des doigts, cherchant un moyen de la faire glisser ou pivoter. Un mécanisme dut se déclencher, car le rectangle s'ouvrit soudain en coulissant à l'intérieur même de la fontaine. La sculpture d'une tête sans visage, reposant sur un autel immaculé, m'apparut soudain. Loin de m'effrayer, cette chose éveilla au contraire en moi un sentiment apaisant : elle m'appelait. Elle voulait m'aider. Je posai mes mains sur son crâne nu – ce fut plus fort que moi ! Alors une bienveillance sans limite s'immisça dans mon être, sous la forme d'une chaleur

régénératrice (*augmentez de 1 point l'une de vos Aptitudes, au choix, et notez que vous venez de découvrir une statuette du Sans-Visage. Si vous en avez déjà rencontré auparavant, inscrivez le nombre total sur votre feuille de Survie*).

Des larmes coulèrent sur mes joues. Tant de réconfort, au milieu d'un tel déferlement de haine...

Bientôt l'effet s'estompa, jusqu'à disparaître totalement. Je demeurai hagard, incapable de me résoudre à retrouver mes esprits – pas dans ce monde cauchemardesque !

Pourtant, je n'avais pas d'autre choix.

Je lâchai enfin la statue, pour m'apercevoir des choses qui reposaient au pied de son socle. Un petit bidon d'essence, tout d'abord, qui pourrait sans doute m'être utile pour réalimenter la tronçonneuse...

Jetez le dé. Si vous faites :

– de 4 à 6 : le niveau du jerrican est élevé. Inscrivez dans la case Objets « Bidon d'essence : 2 utilisations ».

– de 1 à 3 : le jerrican contient peu d'essence. Notez dans la case Objets « Bidon d'essence : 1 utilisation ».

Quelques munitions, aussi, traînaient à proximité...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– 4 ou 6 : vous empochez 2 balles de revolver et 2 cartouches de fusil.

– 2 ou 5 : vous trouvez 1 balle de revolver et 2 cartouches de fusil.

– 1 ou 3 : vous ramassez 2 balles de revolver et 1 cartouche de fusil.

Je découvris également un tube cylindrique (*rendez-vous immédiatement au 176, en prenant soin de noter auparavant le numéro du paragraphe où vous vous trouvez actuellement afin de pouvoir y revenir ensuite*).

Fort de ces trouvailles, je m'apprêtais à choisir désormais ma prochaine destination. Irais-je devant l'hôtel de ville (au 269) ? Ou bien reprendrais-je ma marche sur le chemin, en partant soit vers le nord (au 242) soit vers le sud (au 409) ?

238

Les pavés éclatés cédaient la place à une galerie de terre nue, dans laquelle je m'engageai (*si vous utilisez une lampe pour vous éclairer, pensez à déduire une utilisation sur votre feuille de Survie*). La pente descendait de manière abrupte, avant que le sol ne s'aplanisse d'un coup. Je ne tardai pas à retomber sur ces drôles de traces vaporeuses, comme des petits nuages au ras du sol, qui se dissipaient lorsque mes pieds les traversaient. Je me sentis étouffé dans ce boyau obscur, et la pensée de l'énorme

bâtiment de pierres noires qui me surplombait ne m'aidait pas à conserver mon calme. Je m'imaginai englouti dans cette galerie, enseveli sous des tonnes de terre et de briques à la suite d'un terrible éboulement...

Heureusement, je n'eus pas à m'inquiéter longtemps : je débouchai bientôt dans une petite salle souterraine, aux murs cimentés. Je remarquai aussitôt deux choses : la première, c'était ce fusil posé en évidence sur une sorte de vieux fauteuil poussiéreux. Une arme providentielle, étant donné les êtres monstrueux et les dangers que j'avais rencontrés jusqu'ici ! À qui appartenait-elle ? Aucune idée. Je m'en emparai, sans me poser davantage de questions (*Fusil : +3 dégâts*).

Jetez un dé. Si vous obtenez :

- 5 ou 6 : par chance, 3 munitions se trouvent dans l'arme !
- 3 ou 4 : le chargeur renferme 2 cartouches.
- 1 ou 2 : le réservoir contient une balle.

La deuxième chose, ce fut ce buste posé sur une petite console adossée contre l'un des murs : une sculpture, dont la face de marbre ne possédait ni yeux, ni nez, ni oreilles. En fait, il s'agissait d'une tête dénuée de visage. Cela aurait pu paraître effrayant, pourtant il émanait quelque chose de profondément bienveillant de cette idole, qui m'incita même à m'en approcher. À sa base, les petits tas de brume évanescents, que j'avais suivis jusqu'ici, s'effilochèrent sur mon passage. Je n'y prêtai aucune attention : j'étais totalement concentré sur la statue, absorbé dans sa contemplation. Je posai mes mains sur sa tête dénuée de figure, comme pour m'enfoncer plus profondément dans le bien-être qui m'envahissait...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

- de 4 à 6 : distribuez 2 points parmi vos Aptitudes, comme vous le souhaitez !
- de 1 à 3 : augmentez de 1 point l'une de vos Aptitudes, au choix.

Dans les deux cas, notez que vous avez découvert une statuette du Sans-Visage. Si vous en avez déjà rencontré auparavant, inscrivez le nombre total sur votre feuille de Survie.

Lorsque j'émergeai de cette transe, je demeurai désorienté, incapable de prendre la moindre initiative. Fort heureusement, le phénomène ne dura pas et je retrouvai rapidement mes esprits. Il n'y avait rien d'autre dans cette salle, à part ce vieux fauteuil et cet autel, et la seule issue était celle par laquelle j'étais arrivé. J'empruntai donc une nouvelle fois la galerie, dans l'autre sens, pour rejoindre la pièce contenant les toilettes. Là, j'émergeai du box en faisant de mon mieux pour ignorer l'homme, ou la femme,

tronqué qui gisait toujours au sol. Pressé de quitter cet endroit, je me rendis d'un pas rapide jusqu'à la porte, que je franchis afin de réintégrer le hall du musée (au 319).

239

Je rentrais dans le tronc puis, plié en deux, je m'aventurai dans le corridor terreux (*si vous vous servez d'une lampe, pensez à déduire une utilisation sur votre feuille de Survie*). Le tunnel descendait en pente douce, et j'avais l'impression de visiter le terrier d'un lapin géant, ou le repaire d'une taupe monstrueuse ! Je n'étais guère rassuré, mais quelque chose m'incitait à aller de l'avant. Bientôt, je tombai sur de drôles de traces blanchâtres luminescentes, qui s'évanouissaient à mesure que je m'en approchais...

Au bout d'un moment, j'atteignis un embranchement où la galerie se divisait en deux chemins distincts. Les formes brumeuses partaient vers la droite, dans le boyau le plus étroit. Le corridor de gauche, plus large, semblait filer droit sans discontinuer. Je pouvais m'engager dans le passage de droite (au 201), ou bien dans celui de gauche (au 439) ?

Je pouvais également changer d'avis, et revenir sur mes pas afin de ressortir à l'air libre. De retour sur le sentier, il me fallait alors choisir entre partir vers le nord (au 213) ou vers le sud (au 89) ?

240

J'étais parvenu à me faufiler dans la salle ! Le minotaure ne remarqua ma présence qu'à l'instant où j'ouvrais le feu. J'avais peu de chance de le manquer...

Lancez le dé. Si vous faites :

– de 2 à 6 : *vous touchez le monstre dans les côtes ! Notez sur votre feuille de Survie que le minotaure perd 3 points de Vitalité en raison de votre attaque surprise, plus les points de dégâts infligés par votre arme (et n'oubliez pas de déduire une balle de vos munitions).*

– 1 : *malheureusement, vous tirez à côté (n'oubliez pas pour autant de déduire une balle de vos munitions) !*

La créature se jeta ensuite sur moi, avec une rapidité surprenante (au 360).

241

Bien qu'épouvanté, je me jetai courageusement sur le monstre pour tenter de prendre l'ascendant sur lui. Peut-être était-ce de la folie ?

Vous frappez donc le premier. Il vous faut obtenir 3 ou plus pour réussir à blesser votre adversaire – en visant ses jambes, car sa grosse foreuse paraît indestructible ! La créature perdra 1 point de Vitalité à chaque fois que vous y parviendrez (plus les points de dégâts octroyés par votre arme).

De son côté, l'homme-foreuse devra faire 4 ou plus afin de vous atteindre. Vous perdrez alors 2 points de Vitalité. Sauf s'il obtient un 6 : dans ce cas, il vous aura tellement malmené que 3 points de Vitalité s'envoleront directement de votre score !

Soit je faisais mordre la poussière au monstre (au [460](#), sans omettre de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé plus d'une fois votre adversaire avec), soit il m'embrochait sur sa foreuse, éparpillant mes tripes et mes boyaux aux quatre vents...

242

Un immense bâtiment, aussi noir que ces étranges masses d'ébène qui parsemaient le ciel, se dressait sur le bord du chemin de terre. La longueur de la bâtisse était telle qu'elle semblait s'étirer dans les prés, jusqu'à l'horizon. Même en affûtant mon regard, je demeurais incapable d'en distinguer l'extrémité. Au-dessus de l'imposante porte, deux colonnes sculptées supportaient une lourde avancée où s'étalait, gravée en lettres capitales sur une plaque dorée, l'inscription suivante : « Musée des Bêtes ».

J'avais le choix entre visiter les lieux (au [167](#)), ou poursuivre ma marche dans la rue vers le nord (au [125](#)) ou vers le sud (au [225](#)) ?

243

Je m'aventurai dans le passage plongé dans le noir en m'éclairant à l'aide de ma lumière (si vous vous servez d'une lampe, pensez à déduire une utilisation sur votre feuille de Survie). Je me trouvais toujours dans un couloir, mais totalement différent des précédents : il s'agissait en fait d'une galerie rocheuse, comme le boyau d'une grotte. Les parois suintaient d'humidité, et le bruit des gouttes d'eau provoquant des « plop, plop... » contre le sol, en chutant des extrémités de leurs stalactites, m'entourait. Le passage s'élargit bientôt pour s'ouvrir sur un vaste espace – malgré ma vision limitée par l'obscurité, je devinai les dimensions herculéennes des lieux. J'avançais lentement, en tentant d'éclairer partout autour de moi... et je stoppai net ma progression, des sueurs froides m'envahissant tandis que je contemplais le gouffre qui s'ouvrait devant mes pieds. Un pas de plus, et je me serais précipité dans le vide ! Je portai ma lumière sur ma gauche, puis sur ma droite : l'abîme se prolongeait des deux côtés.

Il me fallait choisir une direction, en espérant découvrir un moyen de traverser.

Partirais-je sur ma droite (au [353](#)) ou sur ma gauche (au [443](#)) ?

244

La marionnette géante s'étala à terre dans un bruit étouffé. De la bourre rougeâtre, ensanglantée, dépassait des blessures que je venais de lui infliger. Elle avait lâché son hachoir, qui avait glissé à ses côtés sur le carrelage froid. Après quelques secondes

passées à me remettre de la confrontation, je pouvais me pencher pour ramasser l'arme (*Hachoir : +2 dégâts pour 3 utilisations*).

Peut-être êtes-vous obligé de vous défaire d'une de vos armes afin de vous munir du hachoir ? Ou peut-être désirez-vous laisser le hachoir de côté pour l'instant ? Dans ce cas, notez la chose que vous abandonnez ici sur votre feuille de Survie, dans la case « Armes dissimulées », sans oublier d'inscrire ses statistiques et l'endroit où la retrouver (la boucherie). Vous pourrez tenter de venir la récupérer plus tard si vous en éprouvez la nécessité.

Incapable de demeurer plus longtemps dans cet endroit aussi pestilentiel que malsain, je ressortis précipitamment dans la rue (*entourez le code VIANDE sur votre feuille de Survie*). Je ne comprenais rien à ce qui venait de se passer : des restes de cadavres humains avariés et une marionnette démente déguisée en chef... J'avais l'impression de devenir fou ! Pourtant, je devais conserver mon sang-froid si je désirais rester en vie et retrouver Anna ([au 183](#)).

245

J'avancai des doigts tremblants en direction du manche encroûté de sang...

Épreuve de Volonté : réussite ([au 290](#)) ou échec ([au 135](#)) ?

246

Campé sur des jambes flageolantes, je brandis mon arme en observant le mouvement presque invisible des longues pales déchirant l'air...

La créature attaque la première. Grâce à son hélice, il lui suffit d'obtenir 3 ou plus pour vous blesser, et vous perdrez alors 2 points de Vitalité. De votre côté, et pour la même raison, vous aurez plus de difficulté à l'atteindre : vous devrez faire 4 ou plus pour réussir à la malmener. La monstruosité perdra 1 point de Vitalité chaque fois que vous y parviendrez (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

Parvins-je à éliminer l'homme-hélico ([au 465](#), sans omettre de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé plus d'une fois la créature avec) ? Dans le cas contraire, celle-ci découpait mon corps en tranches, avant de s'en prendre à Alex pour le réduire, à son tour, en un tas de morceaux déchiquetés...

247

Je pénétraï dans les toilettes. Celles-ci étaient constituées de trois blocs fermés contenant des WC, d'un lavabo encastré dans le mur du fond, et d'une serviette suspendue à son dérouleur. De prime abord, je fus surpris par la propreté des lieux : le carrelage blanc brillait, sur le sol comme sur les cloisons, et une douce odeur de désinfectant à l'eucalyptus flottait dans l'air. Tout cela rendait encore plus choquant le

corps mutilé abandonné à terre, sans jambes ni bras ni tête ; un simple tronc tailladé qui gisait au beau milieu de la pièce dans une grande mare de sang. Mon premier réflexe fut de chercher à ressortir au plus vite des sanitaires – lorsque je remarquai quelque chose de singulier : des traces éthérées, comme des empreintes de pas fantomatiques, flottaient au-dessus du sol au niveau du second box des WC...

M'armant de courage, contournerais-je le cadavre démembré afin d'aller inspecter les traces spectrales (au 424) ? Je pouvais aussi céder à la tentation de quitter cet endroit pour retourner dans le hall principal (au 319).

248

J'entrai dans le magasin de souvenirs. Celui-ci contenait les mêmes immondices que lors de ma dernière visite, plus une nouvelle : les bois de monstre-cerf accrochés au-dessus du comptoir. Le petit marchand bedonnant aux grosses lunettes leva le pouce en me voyant, pour souligner à quel point il adorait sa nouvelle déco. Bien sûr, à présent, s'il me prenait l'envie d'acquérir un autre des objets macabres entreposés ici, il me faudrait en payer le prix...

Je saluai poliment le vendeur, en me demandant ce qui m'avait pris de pénétrer à nouveau ici ! Puis je ressortis dans la rue (au 183).

249

L'homme-taureau émit une lamentation déchirante, quelque part entre le beuglement et le rugissement. Il s'affala de tout son long contre le foin qui recouvrait le sol de la petite pièce. Les nerfs à vif sous les effets de la terreur et du stress, je dus m'octroyer quelques instants pour récupérer. Après quoi je me rendis auprès d'Isabelle. La malheureuse me fixait avec des yeux hagards ; son visage ensanglanté – s'agissait-il de son sang à elle ? – et ses vêtements déchirés témoignaient des horreurs qu'elle avait dû vivre, elle aussi. Je l'appelai par son prénom, mais elle ne me répondit pas. Elle demeurait prostrée au sol à me dévisager comme si elle ne me voyait pas. Inquiet, je la secouai alors par les épaules, sans réellement la brusquer. La petite brune réagit enfin, en enfouissant son front contre ma poitrine et en se mettant à pleurer. Je la laissai faire en tâchant de ne pas craquer à mon tour. Lorsque je lui demandai si elle savait où était Anna, elle se contenta de faire non de la tête, les yeux à nouveau perdus dans le vague. Elle devait être en état de choc – comment l'en blâmer ?

Si vous disposez du code Alex, allez tout de suite au 482.

Je sortis l'Œil en bronze que j'avais récupéré et le lui montrai, afin de lui redonner espoir : peut-être avons-nous une petite chance de quitter ce monde de dingues ? Isabelle demeura murée dans un état catatonique. J'ignorais même si elle avait compris

ce que je venais de lui dire ! Elle était à bout, c'était évident, et elle serait incapable d'aller plus loin.

Je me mis alors à réfléchir à la meilleure façon de l'aider. Elle ne pouvait pas rester dans cet endroit, voilà qui était hors de question : et si d'autres créatures venaient roder par ici ? Cette pensée m'angoissa et je décidai, dans un premier temps, de sortir déjà du musée. Je pris Isabelle par la main et l'entraînai vers le couloir. Elle me suivit docilement, incapable de prendre la moindre initiative. Mon cœur se serra de voir mon amie en si piteux état !

En marchant, mon pied délogeait de la paille de petits objets métalliques. Je me penchai : il s'agissait de munitions...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

- 6 : vous empochez 4 cartouches de fusil !*
- 4 ou 5 : vous trouvez 3 cartouches de fusil.*
- 2 ou 3 : vous ramassez 3 balles de revolver.*
- 1 : vous découvrez 2 balles de revolver.*

Je jetai un rapide coup d'œil circulaire au sol de la pièce, mais je ne vis rien d'autre d'intéressant. Juste le foin répandu partout et le minotaure étendu raide mort. Je ne tenais pas à m'attarder ici, aussi sortîmes-nous sans plus attendre, Isabelle et moi, dans le couloir.

Nous nous rendîmes jusqu'à la porte surmontée du panneau clignotant « sortie ». J'en poussai le battant... et nous nous retrouvâmes dehors ! Sous un ciel terne et moucheté d'ébène qui n'avait rien de familier, mais au moins laissions-nous pour de bon le musée derrière nous (*entourez sur votre feuille de Survie le code ISA*). La porte donnait sur le côté du bâtiment. Devant nous s'étendaient de grands prés stériles, qu'il nous suffisait de longer pour rejoindre le chemin principal.

*Si vous possédez le code ALEX, rendez-vous **au 298**.*

*Si vous disposez des deux artefacts requis pour quitter ce monde mais que vous n'avez pas le code ALEX, aller **au 452**.*

*Enfin, s'il vous manque encore un artefact, partez **au 396**.*

250

Tandis que je retournais vers la porte donnant sur la rue, un grincement, suivi d'un claquement sec, me prirent au dépourvu. Je me retournai pour observer le passage dans le mur, qui venait subitement de se refermer. Intrigué, je jetai un regard en direction des livres de la collection « Massacre ». Il en manquait à nouveau un ! Pourtant, j'étais toujours seul dans la boutique... du moins me semblait-il !

Inquiet, je me dirigeai d'un pas rapide vers la sortie (*entourez le code CLOS sur votre feuille de Survie*). Je rejoignis la rue, sans réussir à chasser l'appréhension qui me tenaillait (au 183).

251

Je levai mon arme pour tirer sur la bête. Celle-ci était rapide, aussi devais-je viser juste...

Vous faites feu. Il vous faut obtenir 3 ou plus pour atteindre la créature. Celle-ci perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Vous pouvez tirer autant de fois que vous le désirez, mais attention : si vous manquez votre cible deux fois d'affilée, le monstre sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de vous battre au corps à corps avec un autre type d'arme, ou à mains nues...

Parvins-je à abattre le monstre-cerf (au 307) ? Ou étais-je obligé, par manque de précision ou de munitions, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 287) ? Ou même de me battre avec mes poings (au 177) ? Ceci était aussi possible si, à n'importe quel moment, je décidais de cesser le feu afin d'économiser mes munitions restantes.

252

— Vous vous trouvez à Sacrifice, et nulle part ailleurs ! répondit le maire d'un ton sec.

S'apercevant de mon désappointement, il soupira avant de reprendre :

— Mais je suppose que vous voulez savoir comment vous êtes arrivé ici, et pourquoi ? Eh bien, vous avez atterri chez nous en franchissant un portique donnant sur notre monde, voilà tout. Quant au pourquoi... ma foi, pourquoi pas ? Vous êtes nombreux à arriver ici, chaque jour. Nos Visiteurs. Nos gibiers. Nos proies... Mes concitoyens ont des besoins impératifs, comme tout le monde ! Il en a toujours été ainsi, et ça fonctionne très bien comme ça.

Ce qu'il venait de me dire n'était pas fait pour me rassurer !

Je réfléchis à une autre question (au 79).

253

Je marchais sans m'arrêter, à travers ce paysage singulier qui semblait ne jamais devoir se terminer. Sur ma gauche, la muraille s'étendait sans discontinuer. Je distinguais parfois des groupes d'oiseaux-ventouses agrippés contre la paroi, leurs corps en forme de manche pendant dans le vide tandis que leurs étranges têtes – s'il s'agissait bien de leurs têtes – s'accrochaient à la roche obscure. J'espérais encore découvrir un moyen de fuir cet univers inconnu, ou au moins de quoi survivre ; mais ce parterre turquoise affligé de

ces satanées tâches marrons et de ces énigmatiques poteaux gris semblait être tout ce que ce monde pouvait m'offrir !

Après un moment interminable, je m'immobilisai finalement, frappé de stupeur : j'avais atteint un endroit différent de celui sur lequel j'errais depuis des heures. Malgré tout, ce nouveau paysage m'apparut tristement familier : un sol plat couleur rubis, parsemé par endroits de ces formes jaunes qui ressemblaient à des poires surdimensionnées posées à l'envers. Ce décor s'étirait ainsi jusqu'à l'horizon et ses montagnes inaccessibles. Le découragement aurait facilement pu avoir raison de moi, s'il n'y avait eu cet élément incongru suspendu dans le vide, comme un tableau flottant dans les airs : un petit chemin de cailloux noirs reliant un bout d'allée bordé de haies, surplombé par un morceau de ciel gris. Le tout tenait dans un rectangle dont la taille m'évoquait les contours d'une porte-fenêtre.

Je venais de trouver comment réintégrer le camping de Sacrifice ! Malgré les dangers qui m'y attendaient, j'en aurais presque pleuré de joie. Je m'élançai à travers ce paysage irréel, pour retomber juste devant le bloc sanitaire, dos à l'entrée. J'étais exténué, considérablement affaibli mais toujours en vie.

Surpris par un bruit derrière moi, je me retournai, sur le qui-vive. Je fus sidéré de découvrir l'homme qui avait précédemment franchi le « passage » avec moi – celui-là même qui avait péri foudroyé en posant le pied dans l'une de ces étranges traces brunâtres –, qui s'apprêtait à pénétrer pour la seconde fois dans cette espèce de vortex ! Je le hélai, le plus discrètement possible. Tom sursauta en me lançant un regard affolé. Puis, comme si nous ne nous étions jamais rencontrés auparavant, il dit en désignant le bloc sanitaire :

— On pourrait se cacher là-dedans ?

Sans que j'ai eu le temps de l'en dissuader, il disparut en trombe dans les toilettes. Je fronçai les sourcils : ces événements s'étaient déjà produits, bien entendu... En fait, c'était comme si j'étais revenu à l'instant précis où j'avais quitté le camping. Alex m'attendait donc sans doute toujours, caché dans le bosquet... En tout cas je l'espérais (*entourez le code VORTEX sur votre feuille de survie*).

Je ne pouvais malheureusement rien pour Tom, qui avait déjà franchi le passage. Il ne me restait plus qu'à reprendre mon cheminement sur l'allée, à la recherche d'une meilleure façon de quitter cet endroit maudit (au 485).

Je jetai un regard rapide en direction des bancs et des porte-manteaux qui soutenaient les habits des élèves. Rien d'intéressant de ce côté, exceptés des dessins

flippants accrochés aux murs : des bonhommes aux traits enfantins auxquels il manquait la tête ou les entrailles, par exemple ; ou encore cette créature filiforme armée d'une cisaille et d'un pic, accompagnée d'une toute petite voiture jaune garée à ses côtés...

Glacé d'effroi, je m'intéressai aux casiers, puis à la porte en bois située au bout du couloir. En demeurant accroupi, je pourrai m'y rendre sans être détecté – du moment que personne ne sortait de la classe, bien entendu...

Irais-je inspecter les casiers (au 299) ? Ou me rendrais-je plutôt jusqu'à la porte, pour savoir ce qui se trouvait derrière (au 456) ?

255

Je rampais sur un sol cimenté, dans ce conduit où j'avais tout juste la place de me faufiler. De petits spots, placés au plafond à intervalles réguliers, éclairaient chichement l'endroit – ce qui m'incita à penser qu'il ne s'agissait pas d'une simple bouche d'aération. Encore que, dans cet univers dément, tout semblait possible : je n'étais plus à une bizarrerie près !

Je rencontrai à plusieurs reprises ces drôles de petites nappes vaporeuses, comme celle qui s'était trouvée à l'entrée du conduit. Chaque fois que je les traversais, elles s'effilochaient sur mon passage avant de s'effacer pour de bon.

Au bout d'un moment, je pus me redresser car je venais de déboucher dans une pièce – éclairée, me semblait-il, par la luminosité naturelle de l'extérieur ! La sortie de ce « musée » atroce, peut-être ? Ma joie fut de courte durée, car l'endroit ressemblait davantage à une geôle qu'à une issue avec ses quatre murs en pierre taillée et cette minuscule fenêtre située en hauteur – et munie de barreaux. Néanmoins, je remarquai autre chose qui me mit du baume au cœur : une boîte, d'abord, posée sur un banc de bois accolé à l'un des murs (*rendez-vous immédiatement au 176, mais pensez d'abord à noter le numéro du paragraphe où vous vous trouvez actuellement, afin de pouvoir y revenir ensuite*).

Mais surtout, il y avait cette grosse clé à molette qui lui tenait compagnie ! Rouillée, certes, mais encore capable de faire des dégâts (*Clé à molette : +2 dégâts pour 3 utilisations*).

Peut-être êtes-vous obligé de vous défaire d'une arme afin de vous munir de la clé à molette ? Ou peut-être préférez-vous laisser cette dernière de côté pour le moment ? Dans l'une ou l'autre de ces éventualités, vous pouvez tenter de balancer l'arme de votre choix entre les barreaux de la fenêtre, dans l'espoir de retourner la chercher à l'extérieur plus tard. Dans ce cas, notez-la dans la case « Armes dissimulées » de votre feuille de

Survie, sans oublier d'inscrire ses statistiques et l'endroit où la retrouver (les alentours du musée).

Je fus ensuite attiré par le seul autre objet présent dans la pièce : la sculpture d'une tête dépourvue de visage, enfoncée dans une alcôve aménagée dans le mur en face du banc. Je m'en approchai et, sans trop savoir pour quelles raisons j'agissais ainsi, je posai mes mains contre les joues de la statue. Aussitôt, une onde bienfaisante m'envahit, emplissant mon corps d'une énergie revitalisante (*augmentez de 1 point l'une de vos Aptitudes, au choix, et notez que vous venez de découvrir une statuette du Sans-Visage. Si vous en avez déjà découvert auparavant, inscrivez le nombre total sur votre feuille de Survie*).

Je demurai un bon moment ainsi, à profiter de cette pause régénératrice. Lorsque cela cessa, l'impression de retomber en plein cauchemar fut si poignante que je manquai de défaillir ! J'eus envie de me recroqueviller contre le sol de cette pièce, en abandonnant toute espoir de réintégrer mon monde... et en abandonnant aussi Anna. Cette dernière pensée me remotiva, plus que n'importe quelle autre considération, et je me forçai à retourner ramper dans le conduit par lequel j'étais arrivé (*entourez le code GEÔLE sur votre feuille de Survie*).

Puisque le couloir empli de mouches se terminait en cul-de-sac, je suivis ensuite le conseil du panneau en revenant sur mes pas. Là, j'allais devoir emprunter l'un des autres passages...

Jetez le dé. Si vous faites :

– un nombre pair : allez **au 416**

– un nombre impair : rendez-vous **au 362**

256

Je posai mes doigts autour de la poignée, et clenchai : la porte n'était pas fermée à clef. J'aurais aimé demeurer silencieux dans un premier temps ; toutefois la cabane s'avérait vétuste et les gonds, dans l'encadrement, n'étaient plus de la toute première jeunesse...

Épreuve de Discrétion : réussite (au 21) ou échec (au 302) ?

257

L'insecte géant succomba, son corps meurtri se ratatinant au sol telle une feuille morte. Je respirais par saccades à cause de l'intensité du combat. Je pris le temps de me remettre de mes émotions, puis je m'éloignai vivement de la mare en redoutant que d'autres créatures du même genre ne s'y camouflent...

Avançais-je vers le nord (au 51), ou vers le sud (au 213) ?

258

Je slalomais à contre-courant entre les gens qui, dans leur terreur et leur impuissance, refluaient vers le mur du bâtiment contre lequel ils se retrouveraient sans doute coincés. Des gouttelettes de sang m'aspergeaient le visage et de répugnants morceaux de chair se collaient à mes vêtements tandis que je me rapprochais de la ligne de front. Tout à coup, je débouchai entre deux grandes lames qui m'arrivaient à hauteur de la taille ! Dans le même temps, mon pied dérapa dans le ventre grand ouvert d'un cadavre, et je basculai d'un coup en arrière... Les lames se refermèrent juste au-dessus de moi, sans parvenir à me prendre en tenaille, tandis que j'effectuais une glissade involontaire entre les « jambes » de mon agresseur – dont l'anatomie grotesque se résumait à ces deux membres inférieurs surmontés d'une gigantesque paire de ciseaux...

Ma chute accidentelle venait de me sauver la vie !

Le cœur battant à tout rompre, je me redressai vivement. Derrière moi, le monstre-ciseaux découpait déjà un autre malheureux en deux : les poignets de l'homme, ainsi que son bassin, furent proprement sectionnés ! Je me relevai tout à fait et me remis à courir, comme dans un cauchemar, accompagné des quelques visiteurs qui, comme moi, avaient réussi à passer. Cependant, d'autres créatures se dressaient encore entre notre salut et nous...

Jetez le dé. Si vous faites :

– un chiffre pair : rendez-vous **au 129**

– un chiffre impair : aller **au 144**

259

Malgré l'énorme trou dans le sol, pas un souffle d'air ne voyageait dans les toilettes. Ce qui m'arrangeait...

Lancez un dé : si vous obtenez entre 2 et 6, la bougie s'enflamme et vous pouvez emprunter la galerie (au 238). N'oubliez pas, dans ce cas, de déduire une allumette de vos possessions.

Si vous faites 1, pas de chance : c'est manqué ! Vous pouvez essayer autant de fois que vous le voulez, du moment qu'il vous reste des allumettes.

Si vous échouez malgré vos efforts – ou si vous laissez tomber afin de conserver quelques allumettes –, il ne vous reste plus qu'à quitter les toilettes pour retourner dans le hall du musée (au 319).

À moins que vous ne possédiez une lampe et que vous désiriez maintenant l'utiliser ? Si c'est le cas, rien ne vous empêche de vous risquer dans la galerie (au 238).

260

Je me campai fermement face à la créature, mon arme à la main...

Vous frappez le premier. Il vous faut obtenir 3 ou plus pour toucher. La marionnette perdra 1 point de Vitalité à chaque assaut victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

De son côté, la chose tente de vous enfoncer son hachoir dans le corps. Guère habile, elle devra faire 5 ou plus pour vous blesser. En revanche, à cause de sa force surhumaine, vous perdrez 3 points de Vitalité chaque fois qu'elle vous atteindra !

Soit je sortais vainqueur de ce combat (au 244, sans oublier de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec), soit le chef finissait par me fendre le crâne d'un phénoménal coup de hachoir. Il laisserait ensuite mon corps pourrir, avant d'exposer mes restes dans son immonde vitrine...

261

C'était étrange : un léger courant d'air soufflait dans le couloir dans lequel je me tenais. J'allais devoir protéger mon allumette pour parvenir à l'enflammer...

Lancez un dé : si vous obtenez entre 3 et 6, la bougie s'allume et vous pouvez entrer dans la salle enténébrée (au 243). N'oubliez pas, dans ce cas, de déduire une allumette de vos possessions.

Si vous faites 1 ou 2, malheureusement, c'est raté ! Vous êtes libre d'essayer d'allumer le cierge autant de fois que vous le désirez, tant qu'il vous reste des allumettes. Si vous échouez malgré vos efforts – ou si vous laissez tomber afin de conserver quelques allumettes –, il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin jusqu'au passage précédent, devant lequel vous lancerez le dé. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au 311. Si c'est un chiffre impair, allez au 164.

À moins que vous ne possédiez une lampe et que vous souhaitiez à présent vous en servir ? Si c'est le cas, rien ne vous empêche de l'utiliser pour pénétrer dans la pièce obscure (au 243).

262

Je m'intéressai à la fenêtre ; ou plutôt, à ce qui se situait derrière la fenêtre. Malheureusement, la crasse qui s'était accumulée contre les vitres obstruait totalement l'intérieur de la cabane ! Les carreaux étaient même fissurés, et je commençais à me demander si quelqu'un habitait vraiment ici. J'entrevois cependant de vagues formes dans la pénombre, peut-être des meubles ou des objets divers. Impossible toutefois d'en distinguer davantage, ni même de savoir si le résident des lieux se trouvait dans cette pièce...

À présent, je pouvais frapper à la porte (au 323), ou bien tenter de pousser le battant pour pénétrer dans la mesure (au 256).

Mais peut-être préférerais-je rebrousser chemin afin de retourner dans la clairière (au 213) ?

263

Je me souvenais parfaitement de la proposition faite par le petit homme chauve aux grosses lunettes, et j'entrepris de dépouiller le monstre de ses bois. Chose bien plus difficile à faire qu'à dire ! Lorsque la besogne fut effectuée, j'étais en sueur et couvert de sang – mais je possédais les affreux trophées (*notez les bois de monstre-cerf parmi vos objets. Effacez le code CHASSEUR, puis entourez le code BOIS sur votre feuille de Survie*).

Je me détournai ensuite de la bête pour reprendre ma progression sur le sentier, en priant pour que d'autres créatures du même genre ne se cachent pas dans les sous-bois (*si ce n'est déjà fait, entourez le code CERF sur votre feuille de Survie*).

J'atteignis à nouveau une zone plus dense, et donc plus difficile d'accès, de la forêt.

Marcherais-je vers le nord (au 213), ou alors vers le sud (au 89) ?

264

Je m'apprêtais à défoncer la porte à coups d'épaule...

Épreuve de Force : réussite (au 455), ou échec (au 389) ?

265

Malgré le fait que j'ai donné mon assentiment, je crus défaillir lorsque l'énorme tentacule gluant s'enroula autour de ma taille pour me soulever du sol. J'imaginai la chose me conduire droit dans la bouche de l'Archiviste, dans laquelle je disparaîtrai pour toujours... Mais il se contenta de me porter par-dessus les étagères, à hauteur du halo blafard des néons, en direction de la sortie – comme convenu. Des enfants-rats remuaient parfois sous mes pieds, s'égaillant entre les cartons au passage du membre rapace. J'aperçus même quelques autres créatures hideuses, que je fus bien incapable d'identifier.

Le tentacule me déposa devant la porte lisse par laquelle j'étais entré. Lorsqu'il me lâcha, il laissa sur mes vêtements cette épouvantable glu verdâtre, visqueuse et puante, qui me donnait la nausée... Cependant j'étais sain et sauf, c'était bien là l'essentiel !

Le membre frappa trois grands coups dans le mur, à la droite de la porte, avant de se rétracter vers les étagères ; peut-être à la recherche d'une nouvelle proie à ingurgiter ? J'observai un instant les passages derrière moi, surveillant avec anxiété qu'aucune créature n'apparaisse... et je sursautai lorsque le battant s'ouvrit soudain à mon côté !

Sans me faire prier, je me précipitai à l'extérieur des archives (*entourez le code TENTACULES sur votre feuille de Survie*) pour remonter dans le hall de la mairie (au 269).

266

Je courus à perdre haleine, aiguillonné par la terreur. Au bout de plusieurs minutes, un point de côté m'assaillit. Je l'ignorai un instant, jusqu'à ce que la douleur devienne trop forte : je m'arrêtai alors, à bout de souffle, les mains plaquées sur mes genoux. Je haletais, la sueur dégoulinant de mon front à cause de l'intensité de l'effort fourni. Je me rendis soudain compte de la cible que j'offrais, à tourner ainsi le dos à mon éventuel poursuivant ! Empli d'effroi, j'effectuai un brusque volte-face : fort heureusement, aucune créature monstrueuse ne s'apprêtait à me bondir dessus. J'espérais avoir semé la chose... ou peut-être ne m'avait-elle pas suivi, finalement ? Peu m'importait : je n'éprouvais aucune envie de m'attarder dans les environs ! Je me remis en marche, m'apercevant avec accablement que je pénétrais dans une zone plus touffue, et donc plus difficile d'accès, de la forêt.

Cheminais-je vers le nord (au 213), ou bien en direction du sud (au 89) ?

267

Je m'emparai d'une pierre que je serrai fort dans le creux de ma main, arme de fortune face aux crapauds humanoïdes qui fonçaient droit sur moi ! Électrisé par la terreur, je m'élançai en direction de la sortie...

Un assaillant à face de batracien déboule en bondissant sur votre gauche. Jetez le dé : vous devez obtenir 3 ou plus pour réussir à le repousser. Si vous échouez, rendez-vous au 141.

Dans le cas contraire, vous poursuivez sur votre lancée lorsqu'un second homme-crapaud se jette sur vous à l'aide de ses longues pattes musclées. Lancez le dé : il vous faut faire 4, ou un chiffre supérieur, pour parvenir à l'atteindre à l'aide de votre pierre et à l'estourbir. Si vous manquez votre cible, allez au 141.

En cas de succès, vous continuez à courir en vous rapprochant de la porte. Une troisième créature en costume vous fonce alors dessus, en sautant dans tous les sens de manière déstabilisante. Jetez le dé : vous devez obtenir un 5 ou un 6 pour réussir à réduire son horrible face en bouillie. Sinon, partez au 141.

Parvenais-je, par miracle, à rejoindre sans encombre la sortie (au 94) ?

268

Je possédais un code à trois chiffres, et je me demandais quoi en faire lorsque je remarquai une inscription gravée tout en bas du cadavre tronqué, en lettres minuscules : « écris-moi sur la porte et entre ». Devais-je reporter ce nombre sur le box des toilettes ?

Ça paraissait ridicule ! Et puis, je n'avais pas de crayon, ni rien... Soudain, je réalisais que j'avais à disposition un genre d'encre naturelle – pour peu que j'ose y tremper mes doigts ! La main tremblante, j'imprégnai l'extrémité de mes phalanges du sang étalé au sol – Dieu merci, je n'avais pas besoin de toucher au corps ravagé ! Puis, me demandant si je ne perdais pas la raison, je me rendis jusqu'au battant clos et je traçai, d'un geste malhabile, le premier chiffre. Je dus m'y reprendre à trois fois afin de griffonner le code entier.

J'attendis ensuite, me sentant idiot et totalement déconnecté de la réalité.

Je reculai avec méfiance lorsque la porte s'entrebâilla sans un bruit. Il n'y avait personne derrière, uniquement un espace vide. À la place des WC se trouvait un grand trou, une galerie obscure qui s'enfonçait en pente raide sous la terre.

Si je disposais d'une lampe, j'étais libre de m'y aventurer (au 238).

Si je possédais des allumettes et un grattoir, ainsi qu'un cierge ou une bougie, je pouvais aussi essayer de m'en servir (au 259).

Mais peut-être n'avais-je aucune envie de pénétrer là-dedans ? Dans ce cas, je pouvais simplement tourner les talons pour sortir des toilettes et revenir dans le hall du musée (au 319).

269

Le rez-de-chaussée de l'hôtel de ville se composait en tout et pour tout d'un immense hall, au centre duquel trônait une imposante statue en bronze (*si vous possédez le code ELU, allez immédiatement au 378*). Celle-ci représentait un personnage de belle prestance, au physique athlétique et au visage franc, ouvert, agréable. Son regard, bien que bienveillant, laissait transparaître une détermination à toute épreuve ainsi qu'une autorité innée. L'homme portait un costume avec une drôle de coupe, et une couronne démesurée se trouvait ceinte sur sa tête.

« Archibald premier, maire de Sacrifice », proclamait une petite plaque dorée vissée sur le socle de la sculpture. Les murs du hall croulaient sous les tableaux des portraits de l'élu. Le visage au front haut et à la mâchoire carrée exprimait chaque fois une force tranquille, un pouvoir et un charisme naturels.

Je m'intéressai aux petites pancartes près d'un escalier. Apparemment, l'étage menait aux « bureaux de la mairie », tandis qu'une volée de marches s'enfonçant vers le sous-sol descendait à la « salle des archives ».

Je pouvais monter (au 342), ou bien descendre (au 365) ?

J'étais également libre de ressortir du bâtiment afin de choisir une autre destination (retournez au 225).

270

Je marchai sans m'arrêter à travers ce paysage singulier qui semblait ne jamais devoir finir. Sur ma droite, la muraille s'étirait sans discontinuer. Je voyais parfois des groupes d'oiseaux-ventouses accrochés contre la paroi, leurs corps en forme de manche pendant dans le vide tandis que leurs étranges têtes – du moins supposais-je qu'il s'agissait de leurs têtes – s'agrippaient à la roche noire. J'espérais toujours découvrir un moyen de quitter ce monde inconnu, ou au moins de quoi survivre ; mais ce sol turquoise affligé de ces dangereuses tâches marrons et de ces mystérieux poteaux gris semblait être tout ce que cet univers pouvait m'offrir.

Après un moment interminable, je me figeai finalement, frappé de stupeur : je venais d'atteindre une zone différente de celle sur laquelle j'étais depuis des heures. Pourtant, ce nouveau décor m'apparut tristement familier : un sol plat couleur rubis, agrémenté par endroits de ces grosses formes jaunes semblables à des poires surdimensionnées posées à l'envers. Le paysage s'étendait ainsi jusqu'à l'horizon ; au-delà émergeaient toujours ces montagnes inaccessibles.

Cette fois, mes forces m'abandonnèrent pour de bon et je m'étais en arrière contre le sol rouge, comme irrésistiblement attiré par la pesanteur. Je n'en pouvais plus : je me sentais vidé d'énergie, l'intérieur de ma bouche ressemblait à du papier de verre tellement j'avais soif.

J'allais mourir ici, dans ce monde inconnu.

Seul.

Ma vision se brouilla tandis que j'observais une colonie d'oiseaux-entonnoirs voguer sur ce ciel mauve dépourvu de soleil.

Je ressentis un grand froid m'envahir. Puis l'obscurité.

Et tout fut fini...

Vous êtes mort ! Mais ne désespérez pas : vous pouvez à nouveau vous lancer dans l'aventure afin d'essayer de fuir Sacrifice... en vie, cette fois-ci !

271

Je m'engageai dans le couloir, foulant de mes pieds cette étrange fumée évanescence qui paraissait s'effiloche sur mon passage. Parvenu au coude, je jetai un regard prudent par-delà l'angle formé par les murs : le corridor se terminait quelques mètres plus loin en un cul-de-sac donnant sur une petite pièce, au centre de laquelle trônait un beau bureau en bois ouvragé, ainsi qu'une chaise dans le même style.

Une sorte d'autel semblait se dresser devant le mur du fond.

Je m'intéressai d'abord au bureau : quelques livres étaient empilés dessus, des œuvres qui n'avaient rien à voir avec les ouvrages aux titres barbares rangés sur les

étagères de la boutique. Ici se trouvaient deux tomes de « La petite maison dans la prairie », un exemplaire d'un livre traitant du bien-être et de la méditation, deux lectures destinées aux enfants, une revue « Main Verte » sur le jardinage et un titre de la collection « Harlequin ». J'observai tout cela, incrédule : c'était comme si quelqu'un, pour une raison ou une autre, avait cherché à dissimuler ces livres ici !

D'autres objets reposaient sur le bureau : des munitions, destinées à armer un revolver ou un fusil...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : vous empochez 1 balle de revolver et 3 cartouches de fusil.

– 3 ou 4 : vous ramassez 2 balles de revolver et 2 cartouches de fusil.

– 1 ou 2 : vous trouvez 3 balles de revolver et 1 cartouche de fusil.

Je découvris aussi un étrange pendentif : un petit cube doré, représentant un dé, accroché à une chaînette aux fins maillons brillants. Quelque chose m'incita à le porter autour de mon cou...

Belle trouvaille, car ce pendentif magique vous portera chance ! Lors de vos prochains jets de dé (pour une épreuve, un combat, etc.), si le résultat ne vous satisfait pas, vous serez libre de relancer le dé en échange d'une utilisation de ce bijou (notez sur votre feuille de Survie « Pendentif de chance : 8 utilisations ») ! Servez-vous en à votre guise, jusqu'à ce que son pouvoir magique se soit tari.

Suivant ensuite les empreintes éthérées, je me rendis devant l'autel, comme attiré par une aura bienfaitrice qui tranchait avec la noirceur du monde abominable dans lequel j'étais plongé. Le lieu s'avérait des plus dépouillés : un socle de marbre blanc soutenait une statuette immaculée et sans visage. Prise dans la pierre, l'effigie avait l'air ancienne et cependant en parfait état. Un profond bien-être vibrait à travers elle, et je ressentis l'envie – presque le besoin – de l'enserrer entre mes doigts. L'idole se mit alors à luire et, aussitôt, l'onde bénéfique se propagea dans tout mon être (*renforcez de 1 point l'une des Aptitudes de votre choix. Notez également que vous avez découvert l'une des statuettes du Sans-Visage. Si vous en avez déjà rencontré auparavant, inscrivez le nombre total sur votre feuille de Survie*).

Je ne sais combien de temps je demeurais ainsi, à laisser l'aura réconfortante me parcourir. Puis l'effigie perdit en éclat, et sa lumière s'amenuisa jusqu'à s'éteindre pour de bon.

Le moment était venu de repartir et d'affronter à nouveau les horreurs de cet univers dément.

Délaissant l'autel et le bureau, je suivis le couloir dans l'autre sens avant d'émerger dans la boutique de livres (au 250).

272

Les muscles tendus à l'extrême, la sueur ruisselant de mon front, je parvins à faire céder le dernier branchage qui me retenait. Je fonçai alors sur le chemin, sautillant tel un singe entre les racines qui surgissaient du sol. Au bout d'un instant, les pins colorés laissèrent la place à une végétation plus dense d'arbres tordus et de ronces traîtresses. Je les accueillis comme une bénédiction, retrouvant un sentier de terre plat, presque régulier. Diminuant mon allure, je m'accordai même un temps pour souffler. Puis je repris ma marche, sans cesser de guetter les branches basses qui m'environnaient.

Cheminais-je vers le nord (au 51), ou vers le sud (au 213) ?

273

L'homme-loup tomba à terre, où il ne bougea plus. Le souffle court, je titillai prudemment le corps de mon ennemi du bout de ma chaussure, pour être certain qu'il ne se relève pas.

Aucune réaction. En outre, il ne semblait plus respirer.

Il était mort, cela paraissait indéniable.

Je ne désirais pas m'attarder sur les lieux, surtout avec le cadavre d'un habitant de ce maudit village à mes pieds ! En hâte, je commençai donc à m'éloigner, tout en tâchant de me remettre de mes émotions. J'avais à peine parcouru quelques mètres que j'entendis un drôle de bruit dans mon dos, comme un genre de cavalcade... Je me retournai avec précipitation, pour découvrir une étrange scène : l'homme-loup s'était finalement relevé, et s'éloignait à quatre pattes dans la direction opposée ! À l'endroit où j'avais cru le laisser pour mort se tenait un second personnage : vêtu d'un costume marron étriqué qui accentuait sa silhouette longiligne, l'individu possédait un visage en lame de couteau, rendu sévère par un nez en forme de bec de rapace. Une mallette en cuir usée, de la même teinte que son costume, pendait au bout de ses doigts fins et graciles. Son autre main tenait un chapeau, marron lui aussi, qu'il posa sur sa tête comme s'il s'apprêtait à prendre congé. Quelque chose dépassait de la poche-poitrine de son costume, un objet que j'identifiai aisément comme étant un stéthoscope.

Un médecin, voilà l'homme qui se dressait non loin de moi !

Un médecin de village, qui se déplaçait de maison en maison en trimbalant sa mallette contenant tous ses accessoires avec lui... Cette révélation me frappa tandis que je l'observais. J'avais même l'impression que le toubib avait stimulé ces réflexions dans mon cerveau alors qu'il me fixait avec attention. Comment le savais-je ? Impossible de le

dire. Je le ressentais, c'était tout. Tout comme je sus de manière instantanée que ce médecin un peu spécial venait de remettre l'homme-loup sur pied en le soignant, d'une façon ou d'une autre...

Ou en le ressuscitant ?

Le docteur m'adressa un petit sourire en coin, qui lui conféra un air encore plus inquiétant. Puis il disparut d'un coup, comme s'il n'avait jamais existé !

Pourtant je l'avais vu, je n'avais pas rêvé.

L'homme qui guérissait les monstres...

Frissonnant de terreur, j'entrepris de m'éloigner rapidement en m'engageant soit vers le nord (au 225), soit vers le sud (au 142).

274

Archibald premier ouvrit de grands yeux en secouant ses bajoues colorées :

— Mais rien, voyons ! Absolument rien ne cloche à Sacrifice ! Au contraire même : je fais tout pour satisfaire mes sujets... enfin, je veux dire « mes administrés », bien sûr. Les bâtiments publics sont entretenus régulièrement, aucune saleté ne traîne dans les rues et personne ne manque de rien. J'offre même des subventions en nature à nos commerçants, prélevées directement sur les cadavres de nos Visiteurs ! Notre cantonnier y trouve d'ailleurs son compte, afin de nourrir sa Mimine qu'il aime tant. Nous avons même un médecin ; un peu spécial, il est vrai, car il adore s'amuser avec les dépouilles de nos invités... mais du moment qu'il fait bien son travail et qu'il rafistole les petits bobos de mes concitoyens, je n'y vois aucun mal !

Le maire secoua à nouveau la tête :

— Non, vraiment, je ne vois pas ce qui pourrait clocher dans un village comme le nôtre...

Je n'étais pas certain d'avoir compris tout ce qu'il venait de me dire, mais cela valait peut-être mieux ainsi !

Déjà, je réfléchissais à ce que j'allais lui demander par la suite (au 79).

275

Le terrain se mit à descendre doucement, et le sentier me mena dans une sorte de petit vallon. Parvenu au plus bas du creux, je remarquai un chêne gigantesque sur ma gauche, adossé à une éminence terreuse surplombée d'arbustes. Il me fallut un certain temps pour remarquer qu'un trou s'ouvrait à la base du tronc colossal. En m'approchant, je m'aperçus que cette cavité se prolongeait en un passage obscur, qui s'enfonçait dans la petite colline située derrière le chêne. Il m'aurait suffi de me pencher pour pénétrer à

l'intérieur, pour peu que j'eus envie de faire une telle chose ! Méfiant, je m'interrogeai : était-il envisageable d'entrer là-dedans afin de savoir où cette galerie menait ?

Si je possédais une lampe, j'étais libre d'essayer (au 239).

Si je disposais d'allumettes et d'un grattoir, ainsi que d'un cierge ou d'une bougie, je pouvais aussi tenter d'enflammer ces derniers (au 171).

Toutefois, peut-être préférais-je éviter d'explorer cette drôle de tanière ? Si tel était le cas, ou si je ne disposais pas d'une quelconque source de lumière, je n'avais plus qu'à poursuivre sur le sentier. Cheminerais-je alors vers le nord (au 213), ou bien vers le sud (au 89) ?

276

L'ignoble créature s'affala sur elle-même, se liquéfiant en provoquant des sons grotesques et en exhalant une odeur encore plus insupportable qu'auparavant. Les enchevêtrements de ses multiples et divers organes éviscérés churent à terre, semblables à des chapelets de saucisses sanguinolents. Une forêt d'os brisés, érigés tels des pics, émergea de cet immonde borbier. Au même moment, des applaudissements et des acclamations s'élevèrent autour de moi ! Je tournai la tête en tous sens, abasourdi et encore groggy du combat, avant de réaliser qu'il ne s'agissait que d'un simple enregistrement provenant de haut-parleurs incrustés dans le plafond.

— Félicitations, cher Visiteur ! s'exclama une voix vaguement familière, celle du maire Archibald premier. Tu viens de remporter l'une des clefs susceptibles de t'emmener vers la liberté !

Une trappe s'ouvrit bruyamment dans l'un des murs, et l'Œil de bronze que je recherchais m'apparut dans une lumière éclatante. Je fis quelques pas méfiants dans la direction de l'objet. Lorsque je m'en saisis, les barreaux qui obstruaient l'issue de la salle coulèrent dans des encoches aménagées dans l'encadrement.

— Au revoir ! Nous espérons te revoir très bientôt dans notre charmant musée, clama le maire avec enthousiasme. Même si la visite n'est pas encore tout à fait terminée...

Je m'engageai dans le nouveau couloir ainsi libéré, sous le rire démentiel d'Archibald premier qui semblait résonner dans tout le bâtiment. Je progressais dans une vive lumière glacée, qui me mena devant un nouveau choix composé de trois portes. L'une portait l'inscription « par là », l'autre « par ici » et la dernière « suis-moi ».

Quel chemin allais-je choisir ?

« Par là », au 339

« Par ici », au 366

« Suis-moi », au **309**

277

L'étalage de viande humaine avariée, sur l'immense comptoir, me retourna à nouveau l'estomac...

*Êtes-vous venu récupérer une arme que vous aviez précédemment laissée ici ? Si oui rendez-vous au **39**. Sinon, vous n'avez plus rien à faire dans cet épouvantable endroit : sous le bourdonnement insistant des mouches, vous ressortez dans la rue (au **183**).*

278

L'intérieur de la cabane se révélait aussi négligé que l'extérieur : la poussière, la crasse et les toiles d'araignées s'agglutinaient dans tous les coins. Le mobilier était spartiate : une grande table en bois rectangulaire, avec une unique chaise à l'une de ses extrémités ; un imposant four en céramique, au plateau couvert de traces visqueuses ; une sorte de garde-manger immonde, autour duquel bourdonnaient et grouillaient d'innombrables insectes... Sur la table, une grosse bougie, éteinte pour le moment, permettait d'éclairer l'endroit. Accrochée au mur comme un trophée de chasse, une tête humaine au regard vitreux semblait surveiller les lieux.

Je notais mentalement ce détail tandis que l'horreur grandissait en moi.

Une sorte de paillese gisait également dans un coin. Un livre reposait dessus, de façon négligée. Il n'y avait visiblement pas d'autres pièces dans cette mesure, pas d'autres portes – si ce n'était cette trappe dans le sol, entre la table et le lit de paille.

Si je le souhaitais, je pouvais m'approcher de la table (au **208**), ou de la paillese (au **338**). Je pouvais aussi m'intéresser à cette trappe qui se découpait dans le plancher (au **200**).

J'avais également la possibilité de fuir au plus vite ce lieu insalubre pour retourner dans la clairière (au **213**).

279

Foulant de mes pieds le carrelage maculé de sang, je m'approchai de l'objet qui m'intriguait.

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : partez pour le **337**

– 3 ou 4 : allez au **467**

– 1 ou 2 : rendez-vous au **34**

Si vous êtes déjà venu ici auparavant, votre vision vous a joué des tours : il n'y a absolument rien d'intéressant. Vous ressentez même un danger imminent, qui vous incite

à quitter au plus vite les lieux. Vous fuyez donc la piscine jonchée de cadavres démembrés, pour reprendre votre progression sur l'allée (au 376).

280

Terrorisé, mais fermement décidé à ne pas me laisser dévorer sans réagir, je brandis mon arme à la face de la terrifiante créature...

Le monstre attaque le premier. Il tentera de vous mordre à l'aide de ses multiples dents tranchantes. Pour cela, il devra faire 4 ou plus, et vous déléstera de 2 points de Vitalité à chaque assaut réussi. Sauf s'il obtient un 6, auquel cas sa morsure sera si profonde qu'elle vous arrachera 3 points de Vitalité d'un coup !

De votre côté, il vous faut obtenir 3 ou plus pour parvenir à toucher l'affreux squal. Celui-ci perdra 1 point de Vitalité chaque fois que vous y arriverez (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

Soit je terrassais l'homme-requin (au 349, sans oublier de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec), soit ce dernier ne faisait qu'une bouchée de mon cadavre ensanglanté !

281

— Si tes amis ont emprunté le même chemin que toi, alors ils te précèdent ou te suivent, fit remarquer le prêtre en levant les mains en signe d'évidence. Je peux néanmoins t'accorder un indice : ils passeront forcément par le musée des bêtes... du moins, s'ils sont toujours en vie !

Tandis que le père Soutane patientait sans rien ajouter, je me demandai si j'avais une autre question à formuler (au 417) ?

282

J'esquivai l'attaque, avant de poursuivre en hâte mes recherches. Et soudain... la sortie, enfin ! Je me ruai sur une porte, que j'ouvris à la volée. Derrière se trouvait un nouveau couloir aux murs blancs, éclatants, qui offrait un contraste saisissant avec la salle nocturne que je venais de quitter. J'éteignis ma lumière, puis je demeurai quelques instants à me remettre de mes émotions. Repensant à la créature hideuse au corps de chauve-souris que j'avais aperçue l'espace d'une fraction de seconde, je frissonnai. À quoi rimait cet univers cauchemardesque ? Des monstres insensés, et des habitants visiblement dégénérés... Qu'est-ce qui clochait, ici ? Et surtout, qu'est-ce que je foutais là ? Ces questions, je ne cessais de me les poser, sans doute bien inutilement. Je n'avais pas eu de chance, voilà tout ! À présent, je ne pouvais compter que sur moi-même pour espérer sortir d'ici vivant. Et, si possible, retrouver Anna ainsi que mes amis...

Résigné à continuer à me battre, je m'engageai dans le couloir sinueux qui me mena jusqu'à une sorte de petit hall, au sein duquel s'ouvraient trois nouveaux passages. Au centre de la pièce, une pancarte indiquait « non-sens de la visite ».

Encore une absurdité !

Il allait néanmoins me falloir emprunter l'une de ces directions...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

- 5 ou 6 : partez pour le **362**
- 3 ou 4 : rendez-vous au **341**
- 1 ou 2 : allez au **416**

283

Je poussai la porte de la charcuterie, dont l'enseigne vantait « À la bonne viande ! », suivi de l'inscription énigmatique « Attention à la Marionnette ».

*Si vous possédez le code VIANDE, rendez-vous immédiatement au **277**.*

Je ne savais pas trop pourquoi j'entrais ici, mais égaré comme je l'étais dans ce monde effrayant, il fallait bien que je trouve quelque part où aller, non ? Donc je pénétrai dans la boutique. L'odeur m'assaillit aussitôt : une pestilence abominable, caractéristique de la pourriture. Je plaquai ma paume contre mon nez, faisant de mon mieux pour contenir la nausée qui m'envahissait. Ce que je découvris ne m'aida absolument pas, car l'étal devant moi proposait toutes sortes d'immondices : mains boudinées, pieds noircis, langues encroûtées de sang, yeux, nez, oreilles, ainsi que des chapelets d'intestins, des cœurs racornis, et plein d'autres horreurs que je ne parvenais pas à identifier ! Ils s'exhibaient là, comme des articles de choix. Le tout se trouvait en état de décomposition avancée, d'où la puanteur quasi insoutenable qui avait imprégné l'endroit. Des mouches bourdonnaient joyeusement au-dessus de ce macabre festin tandis que des asticots grouillaient un peu partout sur le comptoir.

J'allais être malade, je le sentais ! Pour l'instant, je ne voyais de vendeur nulle part. Mais il y avait cette porte ouverte, au fond de la salle, qui donnait sans doute sur l'arrière-boutique – et je ne tenais pas à attirer l'attention du maître des lieux ! Pourtant, les haut-le-cœur qui montaient en moi devenaient de plus en plus insistants...

*Épreuve de Volonté : réussite (au **214**), ou échec (au **168**) ?*

284

Je m'approchai avec prudence, en retenant toujours mon souffle. Finalement, j'enserrai délicatement, puis avec plus de fermeté, le manche de l'ustensile (*Hachoir : +2 dégâts pour 3 utilisations*).

Si vous êtes obligé d'abandonner une arme ici afin de pouvoir emporter le hachoir, ou si vous préférez laisser le hachoir à sa place pour le moment, entourez les codes VIANDE et OS sur votre feuille de Survie. Inscrivez ensuite la chose que vous laissez en ces lieux dans la case « Armes dissimulées », sans oublier d'inscrire ses statistiques et l'endroit où la retrouver (la boucherie). Peut-être souhaitez-vous revenir plus tard, afin de tenter de la récupérer ?

Si vous ne laissez rien ici, entourez uniquement le code VIANDE.

Je revins sur mes pas, en reculant le plus discrètement possible. Puis je sortis dans la rue en me félicitant de mon audace – et heureux de m'en être tiré à si bon compte ! L'air non vicié de l'extérieur m'apparut comme une bénédiction (au 183).

285

Je détalai comme un beau diable sur l'herbe entre les rochers, au milieu de toutes ces marmottes qui se rapprochaient dangereusement...

Lancez le dé pour savoir combien de rongeurs arriveront jusqu'à vous. Notez ce chiffre sur votre feuille de Survie. Lancez ensuite à nouveau le dé pour chacune des marmottes explosives : si vous obtenez 1 ou 2, vous avez été touché ! Sinon, la créature éclate à bonne distance, ses boules épineuses ne vous atteignant pas. Notez maintenant le nombre de marmottes qui vous ont blessé, puis jetez encore le dé pour chacune d'entre elles : si vous obtenez 1 ou 2, vous perdez 2 points de Vitalité. Si vous faites entre 3 et 6, l'attaque du rongeur ne vous aura coûté qu'un seul point de Vitalité.

Si vous ne succomez pas aux assauts de ces petits monstres, vous atteignez la porte dont vous claquez précipitamment le battant derrière vous...

À bout de souffle, les muscles endoloris, je m'accroupis dos au mur afin de me reposer un instant et me remettre de mes émotions. J'aurais pu y laisser ma peau, et finir le corps criblé d'une multitude de ces étranges, et redoutables, billes armées de piquants !

Tout ça à cause de satanées marmottes...

Un frisson me parcourut tandis qu'un tic déplaisant agitait le coin de mes lèvres. Une fois de plus, j'avais l'impression que j'allais perdre les pédales ! Je me remis alors en mouvement, afin de tenter d'arrêter de cogiter. Mes tremblements nerveux ne cessèrent pas pour autant. J'arpentais à présent un nouveau couloir, aux murs dénués de toute décoration et vivement éclairé. Je suivis le passage qui effectuait un coude sur sa gauche, puis sur sa droite, avant de déboucher dans une salle circulaire aussi vierge et illuminée que le corridor qui m'y avait mené. Un panonceau « sens de la visite » se trouvait fiché à l'horizontal dans la paroi arrondie, ses flèches indiquant absurdement le sol et le plafond.

Deux ouvertures, à l'opposé de celle par laquelle je venais d'arriver, permettaient de poursuivre son chemin. Le tout étant maintenant d'en choisir une...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

*– un chiffre pair : allez **au 69***

*– un chiffre impair : rendez-vous **au 311***

286

Je m'emparai de mon arme, déterminé à en faire bon usage face à l'horrible créature mutante !

Vous attaquez le premier. Vous devez faire 3 ou plus pour frapper la chose, qui n'est guère rapide. Cependant, protégé par son corps couvert d'une carapace, le crustacé perdra uniquement les points de dégâts octroyés par votre arme à chaque fois que vous le toucherez.

De son côté, le monstre-crabe doit obtenir 5 ou plus pour parvenir à vous arracher un bout de chair à l'aide de ses pinces tranchantes. Vous perdrez 2 points de Vitalité à chacun de ses assauts victorieux.

Soit je réussissais à éliminer la créature (**au 421**, sans oublier de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec), soit je succombais, rougissant le sable de mon corps affreusement déchiqueté...

287

J'attendis le monstre de pied ferme, prêt à lui faire tâter de mon arme !

La créature frappe la première, à l'aide de ses bois acérés. Elle devra obtenir 4 ou plus pour parvenir à vous blesser. Vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'elle y parviendra. Sauf si elle fait un 6 : sa force sera telle qu'elle vous délestera de 3 points de Vitalité !

De votre côté, il vous faut faire 3 ou plus pour toucher. Le monstre-cerf perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux (plus les points de dégâts octroyés par votre arme).

Soit je sortais vainqueur de ce combat (**au 307**, sans oublier de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec), soit le monstre-cerf enroulait mes boyaux autour de ses robustes bois...

288

Je m'immobilisai soudain lorsqu'une silhouette émergea de derrière un tronc dénudé situé à quelques pas devant moi, mais je soufflai de soulagement en constatant qu'il s'agissait d'une femme, et non d'un monstre. Approchant peut-être la cinquantaine, l'inconnue portait des habits aussi sales et déchirés que les miens. J'allais lui faire signe

de me rejoindre – lorsque, surpris, je la vis repartir en arrière d'un pas traînant, sans même m'avoir adressé un regard ! Elle disparut derrière l'arbre... pour en ressortir à nouveau, de la même façon que précédemment. En l'examinant avec attention, je remarquai son visage inexpressif, comme éteint, ainsi que son regard fixe aux pupilles égarées. De sa démarche lente, elle s'arrêta exactement au même endroit qu'un instant plus tôt. Puis, comme envoûtée, elle fit volte-face pour effectuer une seconde fois les quelques mètres qui la séparaient de son arbre.

La malheureuse devait être enfermée dans le même genre d'illusion que celle où je m'étais moi-même trouvé emprisonné avant le massacre de la terrasse...

Si je le souhaitais, je pouvais tenter de la sortir de cet état second (au 457). Mais je pouvais aussi choisir de n'en rien faire, en reprenant simplement ma marche le long de l'allée bordée d'arbres (au 212).

289

À bout de force, je remontais le long couloir avec l'impression que cela n'en finirait jamais. Ce « musée » n'avait pas d'issue, j'errerais dans ces dédales jusqu'à mourir d'épuisement – ou, plus probablement, jusqu'à me faire tuer par une des bêtes qui hantaient les lieux...

À l'instant où je perdais espoir, j'aperçus une imposante porte au fond du couloir. Au-dessus du battant, un panneau d'affichage électronique fixé au mur proclamait « Sortie » en grandes lettres clignotantes.

Je n'en revenais pas, j'osais à peine y croire : j'allais enfin quitter ce bâtiment labyrinthique ! Je hâtai le pas, pressé d'en finir, lorsque j'entendis des cris d'effroi provenant d'une pièce dont la porte, sur ma gauche, s'avérait entrebâillée. La toute dernière salle du musée, à l'évidence. J'y jetai un regard prudent en passant à sa hauteur, et ce que j'y vis me glaça le sang : une jeune femme se trouvait recroquevillée sur un sol couvert de foin, les vêtements réduits en lambeaux et le visage strié de larmes et de sang. Une créature abominable se tenait au-dessus d'elle, la toisant d'un regard flamboyant. Je crus devenir fou : un corps humanoïde tout en muscles, recouvert de poils, surmonté d'une énorme tête de bovidé aux cornes acérées... un minotaure, comme celui de la mythologie ! Le monstre m'apparaissait de profil, et je distinguai nettement son abominable phallus en érection, pareil à la hampe démesurée d'une arme moyenâgeuse. La bête s'apprêtait à violer la malheureuse, cela ne faisait aucun doute.

À cet instant, la fille m'aperçut et tourna tout à fait la tête dans ma direction. Le choc que j'éprouvais déjà redoubla lorsque je reconnus Isabelle, la petite amie d'Alex, le couple dont nous étions très proches Anna et moi, et qui avait participé avec nous à cette fichue

séance de spiritisme dans le cimetière. La pauvre hurlait sans discontinuer, et ses grands yeux écarquillés me suppliaient de lui venir en aide.

Cependant, la créature bestiale aux allures de minotaure paraissait inébranlable. Et la sortie du musée me tendait les bras...

Si je ne me sentais pas de taille à affronter ce nouveau monstre, je pouvais détourner la tête et passer mon chemin (au 408). En revanche, si je décidais d'essayer de secourir Isabelle, il allait me falloir réfléchir à la meilleure technique à adopter (au 335).

290

Avec une grimace de dégoût, j'extirpai l'arme du monceau de cadavres. Il s'agissait bien d'une machette, dont la lame n'était plus de la toute première jeunesse...

Jetez un dé. Si vous faites :

– de 3 à 6 : notez dans la case armes blanches « Machette : +2 dégâts pour 3 utilisations ».

– 1 ou 2 : inscrivez dans la case armes blanches « Machette : +2 dégâts pour 2 utilisations ».

Peut-être êtes-vous obligé de vous défaire d'une arme afin de vous munir de la machette ? Ou peut-être préférez-vous laisser la machette de côté pour l'instant ? Dans ce cas, notez la chose que vous laissez ici dans la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie, sans oublier d'inscrire ses statistiques et l'endroit où la retrouver (la hutte dans la forêt). Ainsi vous pourrez tenter de venir la récupérer plus tard si vous en éprouvez la nécessité.

Quittant ce lieu infâme (entourez le code HUTTE sur votre feuille de Survie), je devais maintenant rallier le sentier et choisir entre cheminer vers le nord (au 51), ou vers le sud (au 213) ?

291

Affolé, je me précipitai en direction de la sortie tandis que l'alerte était donnée ! La porte de la classe s'ouvrit à la volée, et l'instituteur me surprit en train de franchir le seuil de l'école.

— Un Visiteur ! s'écria-t-il avec autant de fureur que d'excitation dans la voix.

Aussitôt, un vacarme affolant s'éleva alors que les élèves, ravis de cet exercice inattendu, quittaient leurs pupitres pour me prendre en chasse.

— On le chope et on lui fait sa fête sous le préau ! hurla l'un des gamins.

— Ou alors, on l'attache à l'arbre ! renchérit tête-de-hyène avec un gloussement hystérique.

Heureusement, je disposais d'une bonne longueur d'avance, et j'avais déjà franchi le portillon que mes poursuivants émergeaient seulement dans la cour (*entourez le code LEÇON sur votre feuille de Survie*).

Soufflant comme un bœuf, je m'éloignai au plus vite en empruntant la direction du nord (au 236), ou celle du sud (au 242) ?

292

Si vous possédez le code LEÇON, allez immédiatement au 294.

Je poussai la petite grille de fer et entrai dans la cour, sans trop savoir à quoi m'attendre. Des vélos d'enfants, des cerceaux, des ballons et des billes jonchaient les lieux, délaissés aux endroits même où les petits avaient sans doute été en train de jouer avant d'être rappelés en classe. Un arbre colossal, semblable à un marronnier aux feuilles flétries, montait la garde au centre de ce joyeux chaos, ses racines dépassant du bitume défoncé. Son tronc rugueux était en partie imprégné d'une substance visqueuse rougeâtre, qui se prolongeait sur le sol en se terminant en une virgule sanguinolente des plus sinistres. Le préau en béton, un peu plus loin, se voyait affligé des mêmes stigmates.

Qu'avait-il bien pu se passer, ici ? Nerveux, je me demandai si je ne ferais pas mieux de prendre mes jambes à mon cou en quittant au plus vite ce lieu inquiétant... ce que je pouvais faire en ressortant dans la rue et en choisissant de reprendre ma progression dans Sacrifice vers le nord (au 236), ou vers le sud (au 242) ?

Mais je conservais aussi la possibilité de traverser la cour afin de me rendre jusqu'à la porte d'entrée du bâtiment principal (au 478)...

293

Je sautai le plus haut possible, priant intérieurement pour que la chose ne me déchiqueta pas les jambes au passage. Par miracle, je retombai indemne de l'autre côté, m'affalant brutalement contre la terrasse mais bel et bien vivant ! Le cœur battant la chamade, je demeurai un moment immobile, prostré dans une mare de sang ou stagnaient moult morceaux de corps fauchés par l'inferral rouleau.

Une détonation, derrière moi, me fit soudain sursauter. Je tournai la tête, pour voir une femme ouvrir pour la seconde fois le feu contre les affolantes lames qui lui fonçaient dessus à toute vitesse. Malheureusement, ses tirs n'eurent aucun effet : la pauvre se retrouva happée, puis disséminée un peu partout sur les pavés tel un sinistre puzzle humain.

Électrisé par cette vision d'horreur, je trouvai le courage de me relever et d'imprimer à mes jambes défaillantes la force de se remettre à courir. Quelques autres Visiteurs

avaient réussi à passer, eux aussi. Néanmoins, nous n'étions pas encore tirés d'affaire, j'en avais cruellement conscience !

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– un chiffre pair : allez [au 144](#)

– un chiffre impair : rendez-vous [au 129](#)

294

Pourquoi souhaiterais-je retourner dans cet endroit malsain, fréquenté par des élèves monstrueux et un professeur psychopathe ? Non merci ! Je préférerais grandement poursuivre mon chemin vers le nord ([au 236](#)) ou vers le sud ([au 242](#)).

295

Je dirigeai mes pas en direction du secteur où officiait le colosse au cône métallique. Ce dernier embrochait un homme en plein ventre, entortillant ses entrailles comme une guirlande de Noël. Sous mes yeux médusés, les pieds du pauvre ers quittèrent le sol tandis que son corps tout entier se mit à tourner au rythme de l'inférieure foreuse ! Totalement disloqué, le cadavre finit par se retrouver projeté dans les airs en se mouvant à la manière d'une poupée désarticulée. Je me forçai à poursuivre ma course, sans flancher, tandis que le monstre attaquait un autre Visiteur en pleine figure. La tête de ce dernier éclata, répandant de la cervelle, du sang et des dents un peu partout. Des mèches de cheveux poisseuses vinrent se figer contre ma joue alors que je me trouvais à plusieurs mètres de l'horrible scène !

Encore un peu et... ça y était : par une chance inouïe, j'avais échappé à la vigilance de la créature ! Je me précipitai à l'assaut de la pente, la remontant au pas de course malgré la douleur aiguë qui embrasait mes côtes ([au 477](#)).

296

Ressortant de l'école par la porte principale, je traversai la cour jusqu'au portillon et me retrouvai une nouvelle fois sur ce chemin de terre désolé (*notez le code LEÇON sur votre feuille de Survie*).

Là, deux possibilités s'offraient à moi : partir vers le nord ([au 236](#)) ou vers le sud ([au 242](#)) ?

297

Il s'agissait bien d'un cadavre, comme je l'avais soupçonné. Le corps d'un homme, ou d'une femme, difficile à dire avec cette lame de hache plantée dans sa tête ensanglantée ! Un outil pour fendre le bois, qui avait éclaté la boîte crânienne en deux en répandant la cervelle contre la terre stérile du champ...

Pas de chance pour cette personne, mais une aubaine pour vous : si vous le désirez, vous pouvez vous emparer de cette arme. Dans ce cas, lancez un dé. Si vous obtenez :

– de 3 à 6 : la hache inflige +2 dégâts pour 3 utilisations.

– 1 ou 2 : la hache inflige +2 dégâts pour 2 utilisations.

Peut-être êtes-vous obligé de vous défaire d'une arme afin de vous munir de la hache ? Ou peut-être souhaitez-vous conserver la hache de côté pour le moment ? Dans l'un ou l'autre de ces cas, notez l'arme que vous enterrez ici sur votre feuille de Survie, dans la case « Armes dissimulées », sans omettre d'inscrire ses statistiques et l'endroit où la retrouver (près du stade). Vous pourrez tenter de venir la récupérer plus tard si vous en éprouvez la nécessité.

Entourez le code ENFOUI, avant de repartir sur le chemin en direction du nord (au [236](#)) ou du sud (au [242](#)) ?

298

Puisqu'il semblait que nous possédions les deux artefacts requis, nous entreprîmes de retourner sur la petite place surplombant Sacrifice, où se trouvait le fameux portail censé nous permettre de nous échapper de cet univers terrifiant. Lorsque Isabelle et Alex se retrouvèrent, ils tombèrent dans les bras l'un de l'autre en fondant en larmes. Même si j'étais heureux pour eux, je détournai le regard en réprimant un pincement au cœur : comme j'aurais aimé pouvoir faire de même avec Anna ! Afin d'atténuer cette sombre pensée, je m'intéressai au portail, au centre duquel une impressionnante gargouille en bronze, criante de réalisme, paraissait sur le point de me sauter dessus ! Mal à l'aise, je repérai d'un coup d'œil les orifices dans lesquels encastrer l'œil et la griffe qui manquaient à la monstrueuse sculpture.

Tout à coup, je me demandai ce qui pouvait bien se cacher de l'autre côté de cette porte. Et si un nouveau piège nous attendait ? Je sentais ma détermination vaciller à cette idée ! Pourtant, c'était une éventualité à ne pas rejeter...

*Si vous avez caché une ou plusieurs armes dans Sacrifice et que vous désirez aller les rechercher, libre à vous. Trop affaiblis, Isabelle et Alex vous attendront ici. Vous pouvez emprunter le chemin menant au village (au [100](#)), ou bien celui qui se dirige vers la ferme et la forêt (au [139](#)). Notez simplement sur votre feuille de Survie le numéro de paragraphe **454**, auquel vous devrez vous rendre immédiatement après avoir tenté de récupérer vos armes afin de retrouver vos deux amis devant le portail.*

Si j'étais déjà bien armé, ou que je jugeais inutile de courir de nouveaux risques en m'éloignant, je pouvais introduire immédiatement l'Œil en bronze et la Griffe en bronze dans leurs logements respectifs (au [436](#)).

299

Toujours baissé, je marchai jusqu'aux casiers. Malheureusement, je m'aperçus bien vite que la plupart étaient fermés à clef. Un seul ne résista pas lorsque je tirai sur la longue porte métallique, qui pivota vers moi en découvrant un contenu insolite : un ours en peluche borgne, qui attendait bien sagement sur l'unique étagère, un objet rond et froid logé entre ses pattes. Cillant, je reconnus sans trop y croire ce qui avait tout l'air d'une grenade à fragmentation !

Vous pouvez vous emparer de cette arme explosive en la rangeant dans la case « Objets » de votre feuille de Survie. La grenade pourra vous servir au combat de cette façon : lorsque vous aurez calculé les points de Vitalité de votre adversaire, jetez le dé pour la lancer et ajoutez 1 (Grenade : 1D+1). Le nombre qui apparaîtra correspondra aux points de Vitalité instantanément perdus par l'ennemi au cours de la déflagration !

Voilà qui pourrait se révéler très utile, même si j'appréhendais de me balader avec un tel engin sur moi ! Délaissant les casiers, je devais choisir à présent entre quitter l'école (au 296), ou bien me rendre jusqu'à la porte située au bout du vestibule (au 456) ?

300

Arme chargée, je braquai le canon sur l'impossible insecte avant d'ouvrir le feu...

Vous tirez. Si vous avez pris l'initiative d'attaquer la créature, celle-ci se trouve dans une position désavantageuse et il vous suffit d'obtenir 3 ou plus pour l'atteindre. De plus, vous pouvez faire feu autant de fois que vous le souhaitez du moment qu'il vous reste des munitions.

En revanche, si c'est elle qui vous fonce dessus, elle se trouve en ce moment dans les airs, ce qui rend la situation bien plus délicate : il vous faut alors réaliser 4 ou plus pour la toucher. Et, si vous manquez votre cible deux fois d'affilée, le moustique sera sur vous et vous devrez utiliser un autre type d'arme pour vous défendre, ou alors vos poings.

Dans les deux cas, le monstre perdra 1 point de Vitalité à chaque assaut victorieux (plus les points conférés par votre arme).

Parvins-je à vaincre la créature (au 257) ? Ou me trouvais-je obligé, par manque de précision ou de munitions, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 209), ou pire, de me battre avec mes mains (au 150) ? Ceci était aussi possible si, à n'importe quel moment, je décidais d'arrêter les tirs pour économiser mes munitions restantes.

301

Ce couloir n'était pas constitué des habituels murs vierges et lisses, non : les parois, le plafond et le sol ressemblaient davantage à une sorte de peau humaine – ou, tout du moins, à une matière organique. Des lampes, fichées de chaque côté du passage comme

de grosses tumeurs orangées, plongeait cet inquiétant endroit dans une luminosité étouffante. J'avais avec l'impression terrifiante de me trouver dans le tube digestif d'une immense créature, surtout lorsque je remarquai les ondulations qui parcouraient le sol et les murs à chacun de mes pas ! Je me mis à courir, incapable de résister à cette frayeur qui m'envahissait. C'était comme évoluer sur un tapis en caoutchouc, à la fois ferme et mou...

Après quelques détours dans des coudes aux angles plissés comme des peaux d'iguanes, j'atteignis un nouveau choix de portes. Pressé de quitter ce couloir oppressant, allais-je pousser le battant vert (au 366), ou bien le battant jaune (au 309) ?

302

La porte s'ouvrit dans un grincement terrible, qui se répercuta dans toute la maisonnette. Je serrai les dents, nerveux : si quelqu'un – ou quelque chose – se cachait là-dedans, il m'avait d'ores et déjà entendu !

Je pouvais prendre mes jambes à mon cou en retournant le plus vite possible dans la clairière (au 213). Ou je pouvais décider de pénétrer tout de même à l'intérieur de la cabane, où rien ni personne ne semblait avoir bougé – du moins, pas pour le moment (au 278).

303

L'Arachno-Vieille s'écroula à terre, vaincue. Je demeurai un instant les mains sur les genoux à tenter de reprendre mon souffle. Cette terrifiante confrontation m'avait ébranlé, tant mentalement que physiquement. Néanmoins, je ne tenais pas à demeurer plus longtemps dans ce sous-sol ultra flippant ! Aussi remontai-je quatre à quatre les marches, sans jeter un regard en arrière. J'eus tout de même le temps d'apercevoir une sorte d'écuelle en plastique jaune, au pied de l'escalier, remplie d'une bouillie rougeâtre immonde. Des touffes de poils dépassaient de ce magma répugnant. Sur la gamelle était inscrit, en lettres capitales noires : « Mimine », avec un cœur rose sur le premier « i ». J'hésitai entre exploser de rire et me mettre à hurler comme un dément. Tout cela était trop grotesque...

De retour dans la cabane même, je devais maintenant choisir entre inspecter la table (au 208), la paille (au 338), ou bien ressortir dans la forêt (au 162) ?

304

Je m'engageai sur une petite allée gravillonnée.

Désirais-je visiter le cimetière (au 103) ? Ou m'intéresserais-je plutôt à l'église, que j'avais aperçue depuis la route (au 153) ?

Je pouvais également quitter ces lieux. Dans ce cas, partirais-je en direction de la forêt (au 199), ou du village (au 125) ?

305

Le souffle court, je levai le canon de mon arme, prêt à tirer sur l'abominable crustacé...

Vous ouvrez le feu. Il vous faut obtenir 3 ou plus pour toucher la créature, plutôt lente à l'esquive. En revanche, la chose est efficacement protégée par sa carapace : à chacun de vos assauts victorieux, elle perdra uniquement les points de dégâts conférés par votre arme. Vous êtes libre de tirer autant de fois que vous le désirez, mais attention : si vous manquez votre cible trois fois de suite, celle-ci sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de combattre au corps à corps avec un autre type d'arme, ou, dans le pire des cas, à mains nues !

Parvins-je à abattre le monstre-crabe (au 421) ? Peut-être étais-je contraint, par manque de précision ou de munitions, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 286) ? Ou même de me battre avec mes poings (au 403) ? Ceci était également possible si, à n'importe quel moment, je décidais de stopper mes tirs afin d'économiser mes munitions restantes.

306

Je longeai la terrasse par la droite, afin de me poster devant le chemin entouré d'arbres éparses. Le petit panneau jaune à l'entrée proclamait « Sortie du camping », avec une flèche orientée vers l'allée.

Ben voyons ! pensai-je de façon ironique.

Désirez-vous vous engager sur cette voie (au 472) ? Ou préférez-vous contourner à nouveau la terrasse pour vous rendre devant le chemin bordé de haies (au 368) ?

Autre possibilité : remonter le terrain herbeux en direction du sentier qui s'enfonçait à travers le bosquet (au 20) ?

307

Le monstre-cerf s'écroula en poussant un cri d'agonie déchirant. Je considérai sa dépouille hybride avec répulsion, tout en tentant de retrouver une respiration apaisée (si vous possédez le code CHASSEUR, rendez-vous immédiatement au 263). Puis je me détournai de la bête pour m'empressement de reprendre ma progression sur le sentier, en priant pour que d'autres créatures du même genre ne se cachent pas dans les sous-bois (si ce n'est pas déjà le cas, entourez le code CERF sur votre feuille de Survie).

J'atteignis à nouveau une zone plus dense, et donc plus difficile d'accès, de la forêt.

Cheminais-je vers le nord (au 213), ou bien en direction du sud (au 89) ?

308

Les jambes flageolantes, je brandis mes poings en l'air, résolu à tout faire pour m'en sortir vivant...

Le monstre attaque le premier. Il tentera de vous mordre avec ses multiples dents tranchantes. Pour cela, il devra faire 4 ou plus, et vous perdrez 2 points de Vitalité à chacun de ses assauts victorieux. Sauf s'il obtient un 6 : dans ce cas, sa morsure sera si profonde qu'elle vous arrachera 3 points de Vitalité !

De votre côté, vous devrez aussi obtenir 4 ou plus pour espérer toucher l'horrible squalle. Ce dernier perdra 1 point de Vitalité chaque fois que vous y parviendrez.

Soit je réussissais à terrasser l'homme-requin (au **349**), soit ce dernier ne faisait qu'une bouchée de mon cadavre ensanglanté...

309

Je poussai le battant, pour découvrir un autre corridor plongé dans une luminosité jaune pâle. Je m'y aventurai, redoutant de rencontrer l'un ou l'autre des terrifiants pensionnaires du musée des bêtes. Fort heureusement, ce ne fut pas le cas, et c'est indemne, et sans avoir eu besoin de me battre, que je rejoignis un nouveau carrefour où se découpaient deux autres portes, qui portaient les mentions « Suis-moi » et « Par là ».

Cette fois, laquelle allais-je ouvrir ?

« Suis-moi », au **438**

« Par là », au **448**

310

J'enserrai le manche de mon arme, bien décidé à faire courageusement face à la fureur du maire et à sa saloperie de tronçonneuse... et surtout, je n'avais pas le choix !

Le maire attaque le premier. Il est plutôt lent, et devra de ce fait obtenir 5 ou plus pour vous toucher. En revanche, la morsure de sa tronçonneuse vous déléstera de 3 points de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra.

De votre côté, il vous faudra faire 3 ou plus pour réussir à l'atteindre. Le gros homme perdra un point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

Soit je gagnais (au **325**, sans oublier de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé plus d'une fois votre adversaire avec), soit je finissais démembré, décapité et éventré. Et mort, par la même occasion...

311

Sitôt que j'eus franchi la porte, une voix venue de nulle part brailla :

— Bienvenue dans la tanière du lapin blanc ! Regardez-le, juché sur sa chaise : si beau, si blanc, avec ses belles dents !

Il s'agissait probablement d'un enregistrement audio, de mauvaise qualité si j'en jugeais par l'horrible grésillement en arrière-fond. J'observai la salle où je me trouvais : les murs représentaient de grossières galeries de terre. Au centre de la pièce se dressait une sorte d'immense chaise de bébé, aussi grande qu'un mirador. Installé tout en haut, un lapin à la face bouffie m'observait de ses yeux ronds et noirs – un regard inexpressif, qui me fit froid dans le dos. La créature possédait un corps humanoïde intégralement recouvert de poils blancs. Elle se tenait assise, ses mains duveteuses posées sur la tablette devant elle.

— Traversez le repaire du lapin d'un bout à l'autre, reprit la voix du commentateur invisible. Sortez du terrier, et vous serez sauvé !

L'envie de faire demi-tour fut la plus forte, et je tentai de ressortir par où je venais d'arriver. Peine perdue, la porte refusait de s'ouvrir de ce côté ! Je n'avais d'autre choix que de suivre les instructions données. Avec réticence, j'avançai de quelques pas dans la salle construite tout en longueur. Bien entendu, la sortie se situait à l'autre bout, trop loin à mon goût ! Le lapin me fixait sans ciller. J'aurais presque pu croire à une grosse marionnette, si de temps à autre ses moustaches ne frétilaient pas tandis que la créature remuait son nez de façon grotesque.

J'arrivai bientôt à hauteur des énormes pieds de la chaise, rivetés au sol. Depuis cet angle, je ne voyais plus la tête du lapin ; juste ses grosses pattes qui dépassaient, ainsi que le bout de ses oreilles.

Quelque chose tomba subitement à côté de moi, en provoquant un bruit d'enfer contre le sol carrelé. Je baissai la tête : il s'agissait d'une boule de pétanque, qui venait d'éclater un pavé ! En un éclair, je remarquai alors le nombre effroyable de carreaux fissurés, ou détruits, de la salle... et je relevai le menton juste à temps pour éviter la chute d'une seconde boule !

Terrorisé, je partis à reculons en direction de la sortie, en surveillant sans relâche le lapin qui ne cessait de me viser...

Tentez plusieurs épreuves de Réflexe. Vous devez obtenir un total de 3 réussites pour parvenir à atteindre vivant la sortie. Chaque fois que vous échouerez, une boule de pétanque vous heurtera, vous arrachant 1 point de Vitalité la première fois, puis 2 points les fois suivantes.

Soit je réussissais à arriver jusqu'à la porte (au 329), soit je m'écroulais, le crâne fêlé en deux, tandis que le lapin continuait à s'acharner sur mon cadavre tuméfié...

312

Je fis de mon mieux pour progresser le plus silencieusement possible sur le petit chemin. Bien sûr, je n'étais pas à l'abri d'une branche traîtresse ou d'un tas de brindilles propres à révéler ma présence...

Épreuve de Discrétion : réussite (au 146) ou échec (au 47) ?

313

Je passai à nouveau à proximité du bloc sanitaire. Je me souvins des épreuves que j'avais endurées en pénétrant dans cet endroit, ainsi que de l'infortuné Tom, qui avait sans doute trouvé deux fois la mort dans le monde des oiseaux-ventouses – en tout cas, de mon point de vue.

Me gardant bien d'aller jeter un autre coup d'œil dans le bâtiment, je m'éloignai des toilettes en toute hâte (au 485).

314

Je composai le numéro, et la porte s'ouvrit dans un grincement terrible. Il faisait très sombre à l'intérieur du bâtiment, éclairé par des tubes au néon blafards fixés au plafond. Je m'avançai devant des rangées d'étagères surchargées de cartons de toutes les tailles, apparemment stockés sans indications précises. Pas de lettres, pas de dates, rien qui, à première vue, permettait de les différencier les uns des autres. De la poussière, des toiles d'araignées et une sorte de substance visqueuse étrange imprégnaient la plupart des étagères. Ces dernières formaient trois passages distincts devant moi, telles des galeries instables s'enfonçant dans les entrailles de la terre. Au vu de l'aspect peut engageant des lieux, j'hésitai à faire demi-tour... lorsque la porte, derrière moi, claqua de manière brutale. Je fis volte-face, le cœur battant la chamade : de ce côté-ci aussi, le battant se trouvait dépourvu de clenche.

En revanche, je ne vis aucun clavier à codes incrusté sur les murs !

Paniqué, je fis glisser mes doigts sur la porte, cherchant un moyen de l'ouvrir ou de l'agripper ; en vain. Je recherchai alors un boîtier à proximité, sans rencontrer davantage de succès. J'eus beau maudire ma négligence, cela ne m'avançait à rien : j'étais enfermé, voilà tout, et je n'avais d'autre choix que de poursuivre vers l'avant – même si cet endroit ne me disait rien qui vaille...

À contrecœur, je considérai les trois passages qui s'ouvraient devant moi entre les étagères bondées. Emprunterais-je celui de gauche (au 350), celui du milieu (au 384), ou bien celui de droite (au 369) ?

315

Je plaçai mes pieds dans les rainures creusées dans la roche, puis j'attrapai de mes mains les rebords des trous situés au-dessus de ma tête. Ainsi agrippé à la paroi, je commençai à progresser de côté en surplombant le vide enténébré. Je faisais de mon mieux pour maintenir ma lumière tout en avançant, ce qui ne s'avérait guère pratique ! Je m'en sortais malgré tout sans trop de difficulté, en forçant mon esprit à ignorer le précipice qui s'ouvrait sous moi. Lorsque le cri strident résonna à nouveau, un frisson d'horreur me parcourut le corps : quel genre de créature pouvait émettre un tel son ? Tandis que je m'interrogeais, j'entendis un grand froissement d'ailes à proximité ; et bientôt je ressentis une douleur fulgurante dans le dos, comme si un animal venait de me labourer la peau à l'aide de ses griffes ! La panique me saisit et je faillis lâcher ma lumière – toutefois je n'en fis rien, car sans moyen de m'éclairer, je serais perdu, je le savais...

J'accélérai autant que je le pus, et je manquai de rater une encoche ! La peur au ventre, je me plaquai à la paroi contre laquelle je parvins à me rétablir. Puis, sachant ma position précaire, je repris au plus vite ma progression. Je perçus encore de rapides battements d'ailes tandis que la bête revenait à la charge. Elle m'attaqua à l'arrière du crâne, me causant une douleur insupportable en projetant mon front contre le mur de roche...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– 1, 3 ou 5 : vous perdez 3 points de Vitalité.

– 2, 4 ou 6 : Vous perdez 2 points de Vitalité.

Une fois de plus, je fus à deux doigts de lâcher prise. Mais je ne le devais pas, j'en avais terriblement conscience ; sous aucun prétexte ! Je poursuivis donc mon escalade horizontale, en faisant de mon mieux pour contenir les tremblements nerveux qui m'assaillaient. Lorsque j'entendis la créature s'approcher une nouvelle fois, j'aperçus au même moment le sol sous mes pieds : j'avais réussi à traverser le gouffre !

Je me laissai lourdement tomber à terre, évitant de justesse une autre attaque de la chose qui hantait les lieux. Puis je me redressai d'un bond, trop vite : l'étourdissement me saisit à cause de l'effort que je venais de fournir. Mais le malaise passa et, m'éclairant à l'aide de la lumière que j'étais miraculeusement parvenu à conserver, je m'élançai vers l'avant en longeant la paroi de pierre (au 393).

316

J'espérais que l'arme serait toujours là...

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– de 2 à 5, l'arme est bien là : vous pouvez vous en équiper. Si vous désirez en cacher une autre ici en échange, inscrivez alors cette nouvelle arme dans la case « Armes

dissimulées » de votre feuille de Survie, avec ses statistiques et l'endroit où la retrouver (la ferme).

-- un 1 : malheureusement, l'arme a disparu ! Manifestement, quelqu'un est passé par ici entre-temps...

Dans les deux cas, pensez à effacer ce que vous venez de prendre, ou de perdre, de la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie.

Je ressortis ensuite du garage en me dirigeant directement vers le portail de la ferme. Je ne vis pas les deux gamins, planqués à l'étage de la maisonnette, pointer chacun une sarbacane sur moi avant de me bombarder de grosses billes métalliques. Certaines me heurtèrent si violemment le crâne que je vis trente-six chandelles.

Lancez à nouveau un dé. Si vous faites :

– 5 ou 6 : vous perdez un seul point de Vitalité.

– 3 ou 4 : vous perdez 2 points de Vitalité.

– 1 ou 2 : vous perdez 3 points de Vitalité !

Maudissant la progéniture débile du fermier, je quittai avec précipitation le corps de ferme (au 133).

317

Par un suprême effort de volonté, je parvins à me contrôler et à passer outre les horreurs dans lesquelles je rampais. Je les ignorais, elles n'existaient pas... C'était en tout cas ce que me soufflait mon instinct de survie.

J'aurais tout le temps de grimacer de dégoût en repensant à tout cela plus tard !

Je m'aperçus bientôt que je progressais dans l'herbe. J'avais dépassé les limites de la terrasse. Devant moi se déroulait un vaste terrain gazonné, qui montait en pente douce jusqu'à un petit bosquet d'arbres.

Je risquai un regard en arrière : le monstre aux mâchoires d'acier se trouvait désormais à bonne distance. Je me redressai donc et, sans même prendre le temps de me débarbouiller, je me remis à courir comme un dératé (au 441).

318

Inutile d'attendre bêtement sur place, me dis-je, et je m'élançai sur le tracé en courant du plus vite que mes jambes me le permettaient. Quelque part derrière moi, le son s'éleva à nouveau, troublant la forêt de sa plainte vagissante. Je le perçus dans tout mon corps, comme s'il faisait vibrer chacune des parcelles de mon être sur une fréquence déchirante. Je résistai à la tentation de me retourner pour voir si la chose qui produisait un tel cri m'avait pris en chasse.

Je préférerais ne pas savoir !

Les troncs défilaient autour de moi au rythme de ma course éperdue...

Épreuve de Vitesse : réussite (au 266), ou échec (au 196) ?

319

J'étais de retour dans le hall, avec cet improbable plan du musée qui s'étalait sur tous les murs. À présent, j'allais devoir choisir entre les deux passages qui s'enfonçaient au sein du bâtiment.

Emprunterais-je celui de gauche, annoté « couloir de droite » (au 367), ou bien celui de droite, indiqué comme étant le « couloir de gauche » (au 392) ?

320

Je filais droit vers la sortie, prêt à faire tâter de mon arme au premier batracien humanoïde qui s'interposerait...

Un homme-crapaud jaillit comme un beau diable sur votre droite. Jetez le dé : vous devez obtenir 2 ou plus pour parvenir à le frapper et à le repousser. Si vous échouez, allez au 141.

Dans le cas contraire, vous devez ensuite faire face à un second adversaire qui accourt vers vous sur ses grandes pattes musclées. Jetez le dé : un 3 ou un chiffre supérieur le stoppera en le tuant net. Si vous frappez à côté, rendez-vous au 141.

En cas de succès, vous poursuivez votre cavalcade en vous rapprochant de la sortie. Un troisième assaillant vous fonce alors dessus, en bondissant de toutes parts de façon déstabilisante. Jetez le dé : il vous faut faire 4 ou plus pour réussir à vous en débarrasser (vous disposez cette fois de deux tentatives). Si, malgré tout, vous ne parvenez pas à faire mouche, partez au 172.

Si, par chance, vous réussissez à atteindre sans encombre la sortie, allez au 94 (déduisez auparavant une utilisation de votre arme pour les coups répétés que vous venez d'asséner).

321

J'avançai sur la pointe des pieds, conscient que n'importe qui – voire n'importe quoi – pouvait surgir à tout moment par cette porte. Cela n'arriva pas, et je m'arrêtai à quelques pas de l'encadrement. Je frémis en découvrant une grande silhouette qui se tenait debout, immobile et silencieuse, au milieu d'une petite pièce rectangulaire. Une simple ampoule jaunâtre, suspendue au plafond, éclairait avec difficulté des murs tapissés de sang. Je fus soulagé de constater que le résident des lieux me tournait le dos. Vêtu d'un ample tablier et coiffé d'une toque, l'homme ne bougeait absolument pas, et j'eus la sensation très nette qu'il ne respirait même pas.

Ce qui, bien sûr, relevait de l'impossible !

Sur une table métallique située juste derrière la porte reposait un hachoir de bonne taille. Je le lorgnai un instant en songeant que cela me ferait un bon moyen de défense, mais j'hésitais à m'approcher davantage : si l'être qui se tenait là se retournait tout à coup, il n'aurait aucun mal à attraper le couperet avant moi !

Je pouvais tout de même décider de tenter le coup, en m'avançant à pas de loup vers la table (au 108). Ou, si je jugeais cela trop dangereux, je n'avais plus qu'à faire volte-face pour ressortir par la porte d'entrée (au 183).

322

J'atteignis l'homme-taureau qui n'avait, pour le moment, pas eu le temps de bouger. À présent, je m'apprêtais à frapper...

Lancez le dé. Si vous faites :

– de 3 à 6 : vous touchez la créature à l'abdomen. Notez sur votre feuille de Survie que le minotaure perd 1 point de Vitalité, sans omettre les points de dégâts infligés par une arme éventuelle. À présent, la bête s'apprête à riposter (au 360).

– 1 ou 2 : c'est raté ! Le monstre effectue un pas de côté au tout dernier moment, et votre coup se perd dans le vide. Sans vous laisser le loisir de réitérer votre attaque, la bête se jette à son tour sur vous (au 360).

323

Je tambourinai contre le battant, du bout des doigts, quelque peu anxieux de troubler ainsi le silence oppressant des lieux. Seul le bourdonnement incessant des mouches, au-dessus de la chaise à bascule, sembla me répondre en augmentant d'intensité. À l'intérieur même de la mesure, je ne décelai aucun bruit. M'enhardissant, je toquai de nouveau, plus fort.

Toujours aucune réponse.

Tenterais-je de clencher afin de pénétrer dans la cabane, si toutefois la porte n'était pas fermée à clef (au 21) ? J'étais également libre de rebrousser chemin en retournant au centre de la clairière (au 213).

324

Réagissant avec promptitude, je traversai l'encadrement éthéré avant que ce dernier ne disparaisse pour de bon. Je me retrouvai sur l'allée de cailloux noirs, sous le ciel plombé de ce monde glauque et torturé où des créatures innommables massacraient des gens à tour de bras, pour le plaisir ou pour s'en nourrir – ou peut-être pour ces deux raisons réunies ? Pourtant, de façon presque paradoxale, j'avais jugé encore plus dangereux de demeurer dans un univers régi par des lois qui m'étaient parfaitement inconnues. Quels dangers recelait-il ? Existait-il un moyen de s'en échapper ? D'y

survivre ? Je jetai un regard en arrière pour observer à nouveau, dans le bloc sanitaire, un intérieur correspondant à ce que l'on s'attendait à découvrir dans ce genre de lieu : des lavabos et des cabines renfermant des WC.

Et rien d'autre.

L'homme ne m'avait pas suivi : il était resté de l'autre côté, dans le monde inconnu. J'espérais pour lui qu'il trouverait la façon de s'en sortir (*entourez le code TOILETTES sur votre feuille de Survie*). Pour ma part, puisque j'avais choisi de revenir, il me fallait poursuivre sans tarder mes investigations dans le camping ([au 485](#)).

325

Le maire s'effondra en lâchant sa tronçonneuse, qui se tut enfin. Un silence assourdissant remplaça le gémissement barbare du moteur. J'eus du mal à contenir les tremblements dans mes jambes, et je crus que j'allais m'effondrer – mais je tins bon, me contentant d'attendre que les battements de mon cœur reviennent à la normale.

Soudain, Archibald premier leva une main en l'air. Agonisant, il se mit à tracer des lettres de sang sur l'un des murs. Un grand « V » tremblotant d'abord, puis un « o ». J'observais la scène, médusé, me demandant quel message vital le gros homme souhaitait me transmettre avant de rendre l'âme. Lorsque sa phrase fut achevée, je pus lire, consterné : « Votez pour moi ! ». Puis le bras retomba et le maire ne bougea plus.

Sa couronne avait roulé au sol ; quelque chose se trouvait scotché à l'intérieur. Il s'agissait d'un badge, permettant d'accéder au « Musée des bêtes » et annoté « A ». Je le ramassai (*inscrivez cette trouvaille sur votre feuille de Survie, dans la case « Objets »*).

Maintenant, il me fallait trouver un moyen d'ouvrir la porte. J'entrepris de fouiller le bureau du maire : j'y découvris 3 allumettes, sans grattoir, que je pouvais conserver si je le désirais. Je ramassai également une boîte cylindrique en plastique jaune et blanc, comme un tube de médicaments (*notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir y revenir, puis rendez-vous immédiatement [au 176](#)*). Le reste n'était que paperasse et objets inutiles dont certains m'étaient même inconnus.

En revanche, je ne vis aucune clef.

Tandis que j'hésitais à tenter de forcer le battant, j'entendis un bruit de serrure. La porte s'entrouvrit et la tête de Roger, le batracien sans culotte, s'immisça par l'entrebâillement. Lorsqu'il s'aperçut de l'issue du combat, l'animal en costume de tweed s'enfuit sans demander son reste, ses grosses lunettes tressautant sur sa face de grenouille.

Le battant était demeuré ouvert (*entourez le code ÉLU sur votre feuille de Survie*).

Avant de sortir, je m'intéressai à la tronçonneuse. En la secouant, je constatai qu'il restait un peu d'essence à l'intérieur du réservoir (*Tronçonneuse : +3 dégâts pour 1 utilisation*).

Peut-être êtes-vous obligé de vous défaire d'une arme afin de vous munir de la tronçonneuse ? Ou peut-être préférez-vous la laisser de côté pour le moment ? Dans l'un ou l'autre de ces cas, vous découvrez une cachette dans le hall, sous la statue en bronze du maire. Notez l'arme que vous y laissez sur votre feuille de Survie, dans la case « Armes dissimulées », sans omettre d'inscrire ses statistiques et l'endroit où la retrouver (la mairie). Vous pourrez tenter de venir la récupérer plus tard si vous en éprouvez la nécessité.

Il était temps pour moi de quitter l'hôtel de ville (au 225). Ou peut-être envisageais-je de descendre l'escalier menant à la salle des archives (au 365) ?

326

« Au fil des pages », portait pour inscription l'enseigne de la bouquinerie (*si vous possédez le code CLOS, rendez-vous au 190*). Je m'approchai de la porte, intrigué. Et complètement paumé, aussi : trouverais-je un renseignement utile, ici ? Sur l'endroit où j'étais, sur Anna, ou bien sur la façon de me tirer de ce monde de dingues ? Je n'en savais rien. Néanmoins, il me fallait bien tenter quelque chose...

Un mot, scotché sur la vitre de la porte, indiquait :

« OUVERTURE à 3 h 99 min. »

Je posai ma main sur la clenche : le battant était fermé à clef. Cela ne me disait rien d'attendre ici, sans rien faire. Peut-être reviendrais-je plus tard ? Pour l'heure, je devais choisir une autre destination (au 183).

327

Lorsque Alex s'enquit du sort d'Anna et de Jennifer, mon cœur se serra car cela signifiait qu'il n'avait pas vu ma petite amie. Je lui expliquai alors la terrible façon dont ce monstre – celui avec un bras en cisailles et l'autre en pointe, le conducteur dément d'une minuscule voiture jaune ornée d'un smiley grotesque –, avait trucidé Jennifer tandis que la pauvre sortait d'un de ces étranges immeubles qui semblaient être des portes d'accès donnant sur ce monde. Alex frissonna, le regard emplis de tristesse. Puis il me dit :

— Si j'ai bien compris, nous sommes censés trouver une sorte de griffe décorative à la con quelque part dans ce camping ? C'est l'une des choses qui nous permettra, apparemment, de nous tirer d'ici ?

Je hochai la tête, rassuré de constater que nous étions tous deux arrivés à la même conclusion.

— OK, reprit mon ami. Tiens, prends ça...

En grimaçant de douleur, il farfouilla dans ses poches et en extirpa plusieurs munitions, qu'il me tendit en haletant presque.

— Je les ai trouvées dans le village, m'indiqua-t-il. Prends, ça te sera sûrement plus utile qu'à moi si tu veux avoir une chance de sortir de cet endroit merdique ! De toute façon, je n'ai pas d'arme. Et puis j'ai trop mal, je n'arrive même plus à me lever...

Effectivement, Alex suait à grosses gouttes et paraissait vraiment mal en point. Je proposai de l'aider à marcher, car je n'envisageais pas une seule seconde de l'abandonner ici.

— Déconne pas ! me lança-t-il d'un ton sans appel. Je serais juste un fardeau, et on se ferait buter tous les deux... Non : trouve cette foutue griffe, et taille-toi !

Presque à contrecœur, j'acceptai les munitions, mais cela ne voulait pas dire pour autant que j'envisageais de laisser mon ami ici.

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : vous gagnez 4 balles !

– 3 ou 4 : vous empochez 3 balles.

– 1 ou 2 : vous récupérez 2 balles.

Je secouai la tête, toujours incapable de me résigner. Pourtant, Alex avait raison : jamais nous ne parviendrions à découvrir cette griffe et à échapper aux monstres, étant donné l'état déplorable dans lequel il se trouvait. Sans compter que nous ne savions pas quels autres pièges cet endroit nous réservaient...

Je pris alors une décision : je jurai à mon ami de revenir le chercher une fois que j'aurais découvert cette fameuse griffe et localisé l'issue du camping. Ainsi, nous accroîtrions considérablement nos chances de sortir tous les deux vivants d'ici. Alex opina du chef, visiblement rassuré par ce que je venais de dire. Je me redressai alors et, caché entre les troncs, j'observai les alentours du « bar ». Je fus sidéré de découvrir que, durant le laps de temps pendant lequel j'avais conversé avec mon ami, les monstres exterminateurs avaient totalement déserté la terrasse !

Ne restait qu'un ignoble bain de sang en témoignage de leur sinistre passage.

J'ignorais dans quelle direction les créatures assassines étaient parties. Pour ma part, j'entrevois trois solutions qui me permettraient de m'aventurer dans le camping. La première consistait en un sentier situé à quelques mètres seulement sur ma gauche, qui s'enfonçait entre les arbres du bosquet pour s'en aller Dieu savait où. C'était l'issue la plus proche de ma position, avec l'avantage indéniable de m'offrir pour cachette la forêt elle-même. Seconde option : cette allée de terre entourée de haies qui jouxtait le lieu du

massacre. Elle aussi partait vers la gauche. Un panneau jaune pointait à son entrée mais, à cette distance, j'étais bien incapable de lire quoi que ce soit dessus. Pour emprunter ce passage, il me faudrait redescendre la pente herbeuse par laquelle j'étais arrivé. La troisième possibilité résidait en une autre piste terreuse, assez large, qui se dirigeait vers la droite depuis la terrasse. Elle aussi s'avérait munie d'une pancarte jaune, trop éloignée pour que je puisse la déchiffrer. Des rangées d'arbres nouveaux bordaient ce chemin sur chacun de ses côtés.

Je devais donc choisir entre le petit sentier qui s'enfonçait sur ma gauche dans le bosquet (au 20), l'allée de terre flanquée de haies (au 71), ou la piste qui partait tout à fait à l'inverse des deux autres (au 114) ?

328

J'avais réagi à temps, et l'affreux petit monstre s'étala au sol sans parvenir à me toucher. Il se redressa cependant bien vite sur ses pattes absurdement humaines, et me fixa de ses yeux emplis de malveillance. Son museau sans poil frétille à nouveau. Le souffle court, je me préparai à recevoir une seconde fois sa charge – j'hésitais d'ailleurs entre esquiver ou attaquer – lorsque, surgissant de nulle part, un énorme tentacule verdâtre s'abattit soudain sur son dos ! J'ouvris de grands yeux sidérés en voyant le membre insolite s'enrouler sur lui-même pour emprisonner sa proie, avant de disparaître par-delà une rangée d'étagères. Les couinements désespérés de l'horrible enfant-rat me parvinrent quelques temps, avant de s'éteindre pour de bon.

Une large traînée visqueuse barrait désormais le sol à l'endroit où le tentacule s'était posé.

Je demurai immobile, trop effrayé pour oser faire quoi que ce soit. Des décharges d'adrénaline parcouraient mon corps, et j'éprouvais toutes les difficultés du monde à maîtriser les tremblements nerveux qui m'agitaient.

Au bout d'un moment, je repris mon cheminement angoissé entre les étagères, trop conscient des monstruosité qui peuplaient cet épouvantable sous-sol (au 411).

329

J'étais parvenu hors de portée des lancés du rongeur fou, lequel continuait néanmoins à jeter des boules qui tombaient à bonne distance de moi. Alors que j'atteignais la sortie, la bande-son du présentateur se remit en marche :

— Bienvenue dans la tanière du lapin blanc...

Je me retournai, incrédule, avant de comprendre qu'un autre Visiteur venait de pénétrer à son tour dans la salle. Un barbu, entre deux âges. Il avait l'air totalement égaré et épouvanté – les mêmes expressions devaient se lire sur mon visage. Je lui fis de

grands signes en lui criant de courir, et surtout de prendre garde au lapin. L'homme s'élança vers moi, d'abord tout droit, puis en slalomant afin d'éviter l'averse de boules de pétanque que l'animal, frustré par ma victoire et visiblement déchaîné, faisait pleuvoir sur lui. L'inconnu allait réussir à me rejoindre – je l'encourageais de la voix – lorsqu'un des projectiles le percuta brutalement à la nuque. Le malheureux s'effondra à terre, tué sur le coup. Quelque chose tomba alors de la poche de sa veste pour s'en venir glisser sur les pavés non loin de moi...

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : vous découvrez un cylindre contenant, apparemment, des médicaments (rendez-vous au **176**, en notant auparavant le numéro de paragraphe où vous vous trouvez actuellement afin de pouvoir y revenir ensuite).

– 3 ou 4 : vous récupérez 2 cartouches de fusil.

– 1 ou 2 : vous ramassez 2 balles de revolver.

Le lapin fou s'acharna sur le corps du barbu en continuant à lancer ses horribles boules de métal tel un automate dément. Le crâne du malheureux explosa soudain, dans un geyser de cervelle et de sang tout bonnement répugnant. Je détournai la tête, écoeuré, avant de franchir avec précipitation la porte. Je me retrouvai une nouvelle fois dans un couloir sinueux qui m'amena, hors d'haleine, jusqu'à un petit hall au sein duquel s'ouvraient trois autres passages.

Une pancarte proclamait « non-sens de la visite ».

Totalement désorienté, j'allais pourtant devoir m'engager dans une direction...

Jetez un dé. Si vous faites :

– 5 ou 6 : rendez-vous **au 341**

– 3 ou 4 : allez **au 416**

– 1 ou 2 : partez **au 362**

330

Je m'emparai de mon arme et ouvris le feu.

Vous tirez. Bien qu'imposante, la créature est rapide et sautille de droite à gauche dans l'obscurité afin d'éviter vos balles. Vous devez obtenir 4 ou plus pour la toucher. L'Arachno-vieille perdra 1 point de Vitalité à chaque assaut victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Vous pouvez faire feu autant de fois que vous le désirez, mais attention : si vous manquez votre cible deux fois d'affilée, celle-ci sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de poursuivre le combat au corps à corps avec un autre type d'arme, ou alors à mains nues...

Soit je tuais le monstre (au 303), soit j'étais obligé, par manque de précision ou de munitions, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 361) ou de me battre avec mes poings (au 195). Ceci était également possible si, à n'importe quel moment, je décidais de stopper les tirs afin d'économiser mes munitions restantes.

331

Plongé dans une lueur écarlate pour le moins oppressante, ce couloir n'avait rien d'engageant. Les murs ressemblaient à de vieilles peaux de cuir distendues, au sein desquelles s'ouvraient de profondes blessures luisantes et suintantes. Le plafond dégoûtait lui aussi par endroits, comme s'il perlait des larmes de sang. Je progressais au pas de course, déterminé à quitter cet infâme endroit au plus vite – lorsqu'un pan du plafond, semblable à une énorme cloque, s'ouvrit juste au-dessus de ma tête en déversant une espèce de bave proprement immonde !

Épreuve de Réflexes : réussite (au 2) ou échec (au 52) ?

332

Le prêtre hochait la tête d'un air satisfait.

— « Celui qui n'existe pas » est notre non-Dieu, clama-t-il avec ferveur. Il est à la fois chaos et stabilité, discorde et harmonie, fragilité et puissance. Et rien de tout cela, puisqu'il n'existe pas. Grâce à sa non-présence, le chaos règne ; et du chaos de l'existence naît la stabilité. Grâce à sa non-présence, la discorde règne ; et du chaos de l'existence naît l'harmonie. Sa non-puissance rend les choses fragiles, et sa non-fragilité rend les choses puissantes.

J'écoutais, incertain de comprendre.

— Nous prions sa non-existence, repris le prêtre en désignant les bancs de l'église. Mais nous ne le glorifions pas. Nous ne lui érigeons pas de statue, nous ne le représentons pas sur des reliefs, ni sur des peintures. Puisqu'il n'existe pas...

Le père Soutane leva les mains en l'air en signe d'extase :

— Par son absence, Il accorde sa confiance et son amour aux enfants de Sacrifice. Sa non-existence nous protège, puisque lui-même ne nous protège pas. Et du chaos de l'existence peut alors se manifester de splendides merveilles !

Je me demandai bien de quelles merveilles il pouvait parler : pour ma part, je n'avais vu que des horreurs dans ce monde terrifiant ! Consterné, je n'étais plus certain d'avoir encore envie de discuter avec l'homme d'église (au 417).

333

Une dame d'une quarantaine d'années, chignon sur la tête, jupe stricte, engoncée dans un épais manteau de fourrure, passa à proximité de moi. Une laisse pendait au bout

de sa main, sur le chemin, comme si elle promenait son chien. Sauf qu'aucun animal ne l'accompagnait.

— Bonjour Visiteur ! m'apostropha-t-elle gaiement. Votre visage m'est familier...

Elle se gratta la tempe en réfléchissant.

— Mais oui ! reprit-elle de manière tout aussi expressive. Vous ressemblez à ce gars poursuivi par notre épouvantueur, il y a quelques temps déjà ! Il avait une drôle de tête. Et vous auriez dû le voir détalé, la queue entre les jambes...

La femme explosa de rire, un rire bruyant qui sembla résonner à travers le village. Puis elle continua :

— Il s'est rendu jusqu'à l'aire d'accueil, un peu plus haut. Vous y êtes forcément passé, avec la pancarte de bienvenue de notre cher maire. Là, l'insensé a tenté de franchir le portail pour rentrer chez lui ! Bien sûr, le passage a refusé de s'ouvrir puisqu'il n'avait pas trouvé les « clefs » nécessaires...

Nouvel éclat de rire, toujours aussi sonore. Puis :

— L'écervelé s'est alors tourné vers les champs, dos au portail, et il est parti tout droit... vers nulle part ! L'épouvantueur a haussé les épaules, avec philosophie, avant de retourner chez lui.

La dame fronça les sourcils et baissa la voix, comme pour me confier un secret :

— Le Visiteur tenait un objet dans sa main. Un tube de médicaments, je crois bien... Peut-être a-t-il survécu ? Peut-être a-t-il réussi à revenir ? Mais c'était il y a longtemps. Sans doute est-il mort quelque part dans les champs. Quel gâchis ! Une si belle viande !

Quelque chose de stupéfiant se produisit soudain : la fourrure, sur le dos de l'étrange dame, se mit à aboyer en tressautant ! Sa maîtresse lui administra un grand coup de laisse – une laisse dégoulinante de sang, remarquai-je brusquement – tout en s'écriant :

— La ferme, maudit cabot ! Couché !

Le vêtement se calma en poussant des gémissements plaintifs.

— Bien, reprit la femme en s'adressant de nouveau à moi. Je vous souhaite une jolie mort. Peut-être aurons-nous la chance de dévorer votre cadavre prochainement ?

Là-dessus, elle reprit sa promenade sans plus se préoccuper de ma personne.

Je demeurai abasourdi.

Lorsque vous serez remis, reprenez votre route en cheminant soit vers le nord (au 225), soit vers le sud (au 142).

Le maire se redressa sur son siège pour planter son regard sévère dans le mien.

— Comment voulez-vous que je sache où se trouvent chacun de nos Visiteurs ? Je n'en ai aucune idée, pas plus que vous. Néanmoins, si vous le désirez, je peux émettre une hypothèse...

Archibald premier semblait attendre mon approbation. Je hochai donc la tête, plein d'espoir.

— Ils sont sûrement morts, à l'heure qu'il est ! lâcha le gros homme avant d'émettre un ricanement sinistre. Si notre bien estimé cantonnier ne les a pas attrapés, l'un ou l'autre de mes chers concitoyens a dû s'en charger. Notre shérif, notre monstre-cerf, ou bien notre homme-foreuse...

Il leva soudain un doigt en l'air, comme sous le coup d'une inspiration subite :

— Peut-être même alimentent-ils déjà les étals de notre boucherie ? Tout dépend sur qui ils sont tombés...

Le maire parut tout à coup absorbé dans ses réflexions. Saisi d'horreur par ce qu'il venait de dire, je réfléchis néanmoins à une nouvelle question à lui poser (au 79).

335

Impossible ici d'utiliser un quelconque engin explosif, si toutefois vous disposez d'un tel objet, sous peine de blesser mortellement Isabelle !

Si je possédais une arme à feu et des munitions, je pouvais ouvrir la porte à la volée et tirer sur le minotaure (au 90). Cependant, l'attention de ce dernier étant focalisée sur sa victime, je pouvais aussi tenter de pousser doucement le battant pour m'approcher sur la pointe des pieds et avoir un meilleur angle de tir (au 147).

J'étais également libre d'utiliser une arme blanche ou contondante. Dans ce cas, j'avais le choix entre me ruer sur la bête en espérant profiter de l'effet de surprise (au 181), ou bien m'approcher discrètement, en priant pour qu'elle ne détecte pas ma présence (au 211) ?

Si vous ne possédez aucune arme et que vous combattez à mains nues, vous êtes libre d'adopter aussi l'une des deux tactiques décrites ci-dessus, en vous rendant soit au 181 soit au 211.

Enfin, j'avais encore la possibilité de renoncer à affronter le minotaure et de poursuivre en direction de la sortie, comme si de rien n'était (au 408).

336

La créature se déplaçait avec rapidité. Toutefois, elle offrait une cible de choix en me fonçant droit dessus...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

– de 3 à 6 : la monstrueuse araignée au corps tubulaire explose dans une ignoble purée jaunâtre (rendez-vous dans ce cas [au 405](#)).

– 1 ou 2 : vous manquez votre cible...

Vous pouvez tenter de faire feu à nouveau si jamais vous échouez une première fois. Ensuite, la créature sera sur vous et il vous faudra soit sortir une arme contondante ([au 18](#)), soit faire face à mains nues ([au 435](#)).

337

La chance me souriait : à côté d'une tête aplatie à la mâchoire édentée, une petite boîte cylindrique me tendait les mains (rendez-vous immédiatement [au 176](#), mais pensez d'abord à noter le numéro du paragraphe où vous vous trouvez actuellement afin de pouvoir y revenir ensuite).

Rasséréné par cette trouvaille, je laissai la piscine et ses « vacanciers » horriblement mutilés derrière moi afin de poursuivre ma route sur l'allée ([au 376](#)).

338

Constituée d'un agglomérat de foin encroûté de sang séché, la couchette avait au moins le bon goût de posséder un joli petit coussin jaune en guise d'oreiller. Détail incongru d'ailleurs, qui faillit me faire pouffer de rire malgré la situation épouvantable dans laquelle je me trouvais (si vous êtes déjà venu ici précédemment, allez directement en fin de paragraphe pour faire un nouveau choix). Je me penchai pour ramasser le bouquin à côté du coussin. « Massacre : tome 3 », lus-je sur la couverture. Sans doute le livre de chevet du charmant propriétaire de ce non moins charmant chalet...

Si je le voulais, je pouvais conserver le livre (notez alors « Massacre : tome 3 » sur votre feuille de Survie. Entourez également le code OUVRAGE).

Je découvris aussi, caché sous le bouquin, un petit cylindre en plastique, du genre boîte de médicaments (rendez-vous immédiatement [au 176](#), en prenant soin de noter auparavant le numéro du paragraphe où vous vous trouvez actuellement afin de pouvoir y revenir ensuite).

Il n'y avait rien d'autre ici, aussi devais-je décider de la suite des événements : m'intéresserais-je au contenu de la table ([au 208](#)), ou bien à cette trappe dans le sol ([au 200](#)) ?

Mais peut-être éprouvais-je l'envie de ressortir maintenant de la cabane ([au 162](#)) ?

339

Derrière la porte, un autre couloir. Une lumière bleue foncée éclairait les lieux. Je marchais d'un pas mal assuré, m'attendant à chaque tournant à tomber sur une créature cauchemardesque... Ce fut néanmoins sans rencontrer aucun obstacle que j'atteignis une

nouvelle bifurcation composée de deux portes, sur les battants desquelles étaient notés les messages « par ici » et « par là ».

Cette fois, quel chemin allais-je emprunter ?

« Par ici », [au 398](#)

« Par là », [au 380](#)

340

Je voulus m'esquiver, mais je ne fus pas assez rapide : le petit monstre atterrit sur mon visage pour planter ses longues dents jaunâtres dans ma joue. Je hurlai de douleur en tombant à la renverse.

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– 6 : *vous ne perdez qu'un point de Vitalité.*

– de 2 à 5 : *vous perdez 2 points de Vitalité.*

– 1 : *vous perdez 3 points de Vitalité !*

Au sol, j'agrippai la chose entre mes mains puis l'éjectai par-dessus ma tête. Le sang gicla de ma figure, et l'immonde enfant-rat emporta un morceau de ma chair dans sa gueule. Le souffle court, je me redressai vivement, ma paume plaquée contre ma joue, puis je me retournai pour faire face à mon assaillant. Celui-ci me fixait de ses yeux bien trop humains, mon sang dégoulinant de son museau pour s'en aller entacher son drôle de petit corps boudiné. Il souriait, je l'aurais parié ! Cependant, son rictus moqueur se figea lorsqu'un énorme tentacule verdâtre s'abattit sur lui pour l'entraîner dans les airs. J'ouvris de grands yeux en voyant le membre insolite s'enrouler sur lui-même en emprisonnant sa proie, avant de disparaître par-delà une rangée d'étagères. Les couinements affolés de l'affreux rat me parvinrent quelques temps, avant de s'arrêter pour de bon. À l'endroit où le tentacule s'était posé, une large trace visqueuse barrait désormais le sol.

Je demurai immobile, trop apeuré pour oser faire quoi que ce soit. Des décharges d'adrénaline me traversaient, et j'éprouvais toutes les difficultés du monde à maîtriser les tremblements nerveux qui agitaient mon corps.

Finalement, une main toujours plaquée contre ma joue et les doigts poisseux d'hémoglobine, je repris mon cheminement entre les étagères, horriblement conscient des monstruosité qui peuplaient cet épouvantable sous-sol ([au 411](#)).

341

Je suivis un couloir constitué d'une myriade de marches qui allaient tantôt en montant, tantôt en descendant. Cet étrange enchaînement d'escaliers s'avérait déstabilisant, toutefois je poursuivis ma progression sans me laisser ébranler. Au bout d'un moment, j'atteignis un cul-de-sac : le passage s'arrêtait net, terminé par une cloison peinte

en rouge. Un panneau m'indiquait de repartir en arrière, avec une grande flèche qui pointait dans mon dos, accompagnée de l'habituelle et horripilante inscription « sens de la visite ». Je remarquai cependant une ouverture pratiquée à la base du mur sur ma gauche – comme un conduit d'aération, ou quelque chose comme ça. Une sorte de brume éthérée stagnait à cet endroit, tel un petit nuage flottant au ras du sol (*si vous possédez le code GEÔLE, rendez-vous immédiatement au 425*).

Si je le souhaitais, je pouvais m'engager en rampant dans cet étroit boyau (*au 255*).

Sinon, je n'avais plus qu'à revenir sur mes pas pour m'aventurer dans un autre passage.

Si tel est le cas, lancez le dé. Si vous obtenez :

– un chiffre pair : allez *au 362*

– un chiffre impair : partez pour *le 416*

342

Je grimpai les marches avec appréhension, en me demandant ce que j'espérais trouver ici. Des réponses, sans doute, et aussi peut-être des indications sur l'endroit où se trouvaient Anna ? Je ne savais pas trop en fait, et je repensai encore à cette pancarte portant le mot inquiétant du maire... Mais que pouvais-je bien faire d'autre, de toute façon ? J'étais égaré, terrorisé, je ne comprenais rien à ce qui m'arrivait, et je n'avais d'autre choix que de me rattacher à ce que je pouvais.

J'atteignis un couloir, au bout duquel se situait une seule et unique porte. « Bureau du maire », indiquait une grosse plaque dorée accrochée sur le battant. Puis, en dessous : « Archibald premier ».

Je toquai.

Je ne reçus aucune réponse.

Je frappai encore.

Toujours rien.

Peut-être le bureau était-il fermé ? Pour en avoir le cœur net, je clenchai... et la porte s'ouvrit. Alors, tandis que le battant s'entrebâillait, une voix se fit enfin entendre :

— Entrez, entrez...

Le ton était nasillard, il ne collait pas avec l'image de l'élus dont j'avais eu un aperçu dans le hall. J'esquissai un pas dans la pièce. L'homme qui se tenait derrière un imposant bureau avait les traits flasques et un regard sévère. D'épais sourcils semblaient lui manger la moitié du front, tandis qu'un gros nez rouge flottait au-dessus d'une bouche aux lèvres boudinées. La seule ressemblance avec la statue et les tableaux du hall était l'énorme

couronne qu'il portait sur son crâne dégarni. Et le costume étrange, aussi : une sorte de tunique multicolore aux teintes flashies, presque aveuglante.

Alors que je demeurais bouche bée, me demandant s'il s'agissait bien du maire, ce dernier haussa l'un de ses proéminents sourcils en signe d'impatience :

— Eh bien quoi ? s'exclama-t-il, agacé. Il n'a pas de langue, notre Visiteur ?

Je réfléchis à la requête que je comptais formuler ([au 79](#))...

343

Ce couloir ne ressemblait pas aux autres : le sol s'avérait mou sous mes pas ! Je m'y enfonçais légèrement, comme si je marchais sur une moquette épaisse. Les parois, ainsi que le plafond, semblaient faits de la même matière. Je touchai le mur sur ma droite afin de vérifier : je ne m'étais pas trompé, mes doigts s'enfoncèrent eux aussi dans cet étrange matériau. Sans réfléchir plus longtemps, je me remis en marche. Avec ces lampes, fichées de chaque côté du passage et diffusant une douce lumière bleue claire, j'avais l'impression d'évoluer sur de gros nuages en plein ciel !

Après maints détours effectués sans rencontrer aucun problème, je parvins devant un autre choix de portes. Quittant presque à regret ce lieu aussi reposant que déroutant, emprunterais-je le battant bleu foncé ([au 339](#)), ou bien le battant jaune ([au 309](#)) ?

344

Je poussai la porte... et manquai de lâcher une exclamation d'effroi : une tête torturée dépassait de la cuvette des toilettes ! L'un des yeux avait été crevé, le nez éclaté, la bouche quasi édentée, et un trou obscène s'ouvrait dans le crâne, laissant apparaître un morceau de cerveau luisant. Sur le front, un chiffre avait été gravé dans la chair : « 2 », suivi de deux barres transversales. J'ignorais ce que cela signifiait, mais j'en avais suffisamment vu ! Horrifié, je repoussai le battant avec précipitation.

Si je le désirais, je pouvais aussi inspecter les toilettes situées tout à droite ([au 382](#)).

Si cela me paraissait inutile, voire insensé, j'étais libre de quitter ce lieu malsain pour retourner dans le hall principal ([au 319](#)).

345

Je pénétrai dans l'église plongée dans une pénombre déconcertante (*si vous possédez le code ÉGLISE, rendez-vous [au 423](#)*). Brûlant au bout de grands candélabres noirs, de longs cierges s'évertuaient désespérément à chasser l'obscurité des lieux.

Si vous le désirez, vous pouvez prendre l'un des cierges (dans ce cas, notez-le parmi les objets de votre feuille de Survie). Cela pourrait se révéler utile, par la suite, pour vous éclairer.

D'après ce que j'en voyais, l'intérieur s'avérait aussi sobre que l'extérieur : aucun tableau, ni aucune peinture, pour décorer les murs ; pas une seule statue, ni aucune représentation, rien. Au cœur même de l'édifice, une allée centrale divisait deux rangées de bancs dont les extrémités se perdaient dans le noir. Autour de moi, des alcôves semblaient se dissimuler dans les recoins ténébreux dépourvus de vitraux. Le fond de l'église demeurerait trop sombre pour que je puisse distinguer quoi que ce soit.

Ce fut pourtant de cet endroit précis qu'émergea une haute silhouette vêtue d'une toge noire. Instantanément, je revis ces malades armés de dagues qui nous avaient forcés, mes amis et moi, à nous diriger vers ce caveau grand ouvert – l'entrée de ce monde infernal.

— Bienvenue dans notre humble église de Sacrifice ! m'accueillit la silhouette en écartant les bras. Je suis le père Soutane. En quoi puis-je t'aider, cher Visiteur ?

Tandis que le prêtre s'avavançait vers moi, les cierges révélèrent sous la capuche un visage entre deux âges, fin, prolongé d'une longue barbe grise. Les yeux couleur azur semblaient pétiller d'une curiosité naturelle.

— Veux-tu que je te parle de « Celui qui n'existe pas », notre non-Dieu à tous ? me demanda l'homme en esquissant un sourire engageant.

J'étais libre de l'interroger sur ce sujet, puisqu'il m'y invitait, ou je pouvais lui poser une tout autre question (au 417).

346

Je passai bientôt à proximité d'une aire de jeux désaffectée. Un toboggan jaune à moitié effondré, un tourniquet retourné sur lui-même et une cage à écureuil dévorée par la rouille exhalaient une atmosphère particulièrement glaciale.

À cet endroit, l'allée se séparait en deux : l'un des embranchements partait vers la gauche, en direction d'un terrain de pétanque que j'apercevais au loin. L'autre contournait l'aire de jeux par la droite pour se rendre jusque devant un bloc sanitaire, qu'il longeait.

Emprunterais-je le chemin de gauche (au 468), ou bien celui de droite (au 486) ?

347

Je me rendis aussitôt près d'une petite desserte accolée au comptoir. Grimaçant de dégoût face à l'odeur nauséabonde de viande pourrie, je m'accroupis et tâtonnai sous le meuble, là où j'avais dissimulé mon arme.

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– de 2 à 5, l'arme convoitée est bien là, vous pouvez vous en équiper. Si vous désirez en cacher une autre ici en échange, inscrivez alors cette nouvelle arme dans la

case « *Armes dissimulées* » de votre feuille de Survie, avec ses statistiques et l'endroit où la retrouver (la charcuterie).

– 1 : *l'arme a disparu ! Quelqu'un a découvert votre cachette...*

Dans les deux cas, pensez à effacer ce que vous venez de prendre, ou de perdre, de la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie.

J'entendis du bruit en provenance de l'arrière-boutique. Je me souvins de l'étrange silhouette qui attendait, immobile, dans cette petite pièce couverte de sang...

Épouvanté à l'idée de voir surgir le propriétaire des lieux, je ressortis précipitamment dans la rue (au **183**).

348

Je me figeai soudain, stupéfait, avant de me cacher dans l'ombre d'un bâtiment sur le bord du chemin. Une créature inconcevable arrivait dans ma direction, quelque chose de très grand à la silhouette vaguement humanoïde : cela possédait un long corps tubulaire, semblable à un polochon de dix mètres de haut qui avançait sur de minces jambes ressemblant à des cordes. En guise de bras, des sortes de grands fanions flagellaient l'air en vrombissant étrangement. Je ne vis pas de tête, juste cette espèce d'immense corps à l'apparence molle dont la peau – si c'était de la peau – ondulait à chacun des pas de la créature.

La chose passa à ma hauteur, sans même me remarquer. Tandis qu'elle s'éloignait, je vis quelque chose dégringoler depuis le haut de sa « jambe ». J'attendis que le stupéfiant monstre soit suffisamment éloigné pour oser enfin sortir de ma cachette, puis je me rendis à l'endroit où avaient chu les objets. Là, je demurai une nouvelle fois étonné par ce que je découvris...

Jetez le dé. Si vous faites :

– 5 ou 6 : *vous apercevez un cylindre contenant, apparemment, des médicaments (rendez-vous au **176**, en notant auparavant le numéro de paragraphe où vous vous trouvez actuellement afin de pouvoir y revenir ensuite).*

– 3 ou 4 : *vous découvrez 2 balles de fusil.*

– 1 ou 2 : *vous voyez 2 balles de revolver.*

Je ramassai mes trouvailles, tout en me demandant pour quelles raisons un tel être avait besoin de cela ? Mais comment comprendre les motivations de créatures dont j'ignorais tout de la façon de vivre, de raisonner ou même de respirer ? Je m'en moquais d'ailleurs bien : la seule chose qui m'importait, c'était de rentrer chez moi – en vie, si possible !

Je repris donc mon exploration en me dirigeant soit vers le nord (au 225), soit vers le sud (au 142).

349

L'homme-requin s'affala à terre dans une mare de son propre sang. Son corps tressauta quelques instants, avant de s'immobiliser pour de bon.

Je respirais difficilement, haletant sous le coup de l'effort et de la frayeur. Cette chose grotesque, qui n'aurait jamais dû exister, venait d'essayer de me bouffer ! J'hésitai à rebrousser chemin... pourtant, je savais que je n'avais pas le choix : je devais trouver l'œil en bronze dissimulé quelque part dans ce « musée » et ce, quelle que soit la terreur qui me submergeait ! Je repris donc ma progression dans le tube, dont les vitres donnaient sur des eaux vides. Empli d'appréhension, je franchis le coude par lequel le monstre avait émergé. Tout au bout, je poussai un battant qui m'amena dans un genre de galerie déserte. Là, trois autres portes, absolument identiques, m'attendaient. En plein milieu du petit hall, un panneau taché de sang disait « sens de la visite », sans aucune autre indication.

J'allais devoir choisir l'une de ces portes, au hasard. N'importe quoi pouvait m'attendre derrière...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– 4 ou 6 : rendez-vous **au 372**

– 2 ou 5 : partez pour le **446**

– 1 ou 3 : allez **au 394**

350

Je marchai entre ces hautes étagères encombrées de cartons, faisant voler de la poussière sur mon passage et écartant de grosses toiles d'araignées avec mes mains. Je m'interrogeai avec inquiétude sur l'origine des traînées laissées sur les meubles : un genre de bouillie verdâtre, parfois sèche, parfois visqueuse, qui avait souvent coulé jusqu'au sol. Tandis que je tournais à l'angle d'un rayonnage, je tombai nez à nez avec une créature dissimulée entre deux cartons. La lumière blafarde des néons révéla une face de rat bouffie, et je crus tout d'abord avoir affaire à ce genre d'animal. Mais lorsque la chose émergea de sa cachette, je remarquai avec effroi ses yeux pareils à ceux d'un homme, et son corps boudiné à la peau rosâtre, avec des membres potelés comme ceux d'un nourrisson – grâce auxquels il se mouvait à quatre pattes. Son faciès de rongeur s'avérait également dénué de poil, et son museau frétillait en dévoilant de grandes incisives jaunâtres. L'horrible créature sauta sur moi en poussant un couinement suraigu.

Épreuve de Réflexe : réussite (au 328), ou échec (au 340) ?

351

Je me retrouvai dans un couloir qui s'étirait aussi loin que portait mon regard (au 289).

352

Un gamin d'une dizaine d'années, vêtu d'habits désuets qui semblaient sortis tout droit d'une autre époque, marchait le long de la rue, la mine renfrognée sous sa casquette plate. Lorsque je parvins à sa hauteur, le même me lança :

— On dit que l'un des repères secrets du Sans-Visage se cache dans la forêt. Mais maman ne veut pas que j'aie voir, parce que c'est interdit. Elle me recommande d'aller plutôt prier « Celui qui n'existe pas » à l'église. « Si tu ne le fais pas, Il ne te punira pas, puisqu'Il n'existe pas. Mais si tu ne le fais pas, tu te punis toi-même ! » Voilà ce qu'elle me dit.

L'enfant me regarda d'un air amer :

— Toi, tu t'en moques de tout ça, bien sûr. De toute façon, tu seras bientôt mort !

Puis il s'en alla en shootant dans une pierre, boudeur.

Reprenez votre route en cheminant vers le nord (au 225) ou vers le sud (au 142).

353

Je longeai le précipice, qui semblait ne jamais devoir finir. Je me souvenais des dimensions hors normes du musée vu depuis l'extérieur ; malgré tout, je me rendais bien compte que j'aurais déjà dû rencontrer une cloison ! Mais la caverne se prolongeait, interminable, tandis que je progressais dans cette obscurité étouffante. Je ne voyais toujours aucun pont, ni aucun moyen de franchir l'abîme... Finalement, après ce qui me parut une éternité, j'atteignis un mur de roche – l'extrémité de cette salle, sans doute. Découragé, les nerfs soumis à rude épreuve, je m'apprêtais à faire demi-tour, lorsque je remarquai les encoches pratiquées dans la paroi : visiblement, elles permettaient, à l'aide des mains et des pieds, de traverser le ravin. Toutefois j'ignorais la largeur du trou, et l'idée de me retrouver suspendu au-dessus du vide me glaçait d'effroi...

Tandis que j'hésitais, un cri suraigu tout à fait effroyable résonna dans les ténèbres qui m'environnaient. Je me figeai, sur le qui-vive, incapable de localiser l'origine du son. J'attendis un instant, sondant avec nervosité les alentours immédiats : rien n'apparut dans ma lumière, aucun autre cri ne s'éleva.

Au bout d'un moment, il me fallait prendre une décision : franchirais-je le gouffre en me servant des encoches pratiquées dans la paroi (au 315) ? Ou, jugeant cela trop dangereux, reviendrais-je en arrière en longeant l'abîme dans l'autre sens, dans l'espoir de découvrir un moyen plus sûr de traverser (au 443) ?

— As-tu remarqué le grand tombeau avec des colonnes, dans le cimetière qui jouxte notre église ? me demanda abruptement le prêtre.

J'esquissai un signe incertain.

— Il appartient au Sans-Visage. Un spectre qui, sans que l'on sache pourquoi, s'est lié d'amitié avec les Visiteurs...

L'homme secoua vivement la tête, comme si une telle attitude se révélait un sacrilège, un crime contre-nature.

— Ce fantôme n'a aucun respect pour nos coutumes, et il se moque de nos besoins ! Il cherche à vous soutenir, toi et les autres, en dissimulant des armes, des munitions, ou même des médicaments un peu partout dans Sacrifice. Une véritable hérésie... Sans parler de ses maudites statuettes !

Le père Soutane serra les poings, de rage et de frustration.

— Il détruit toutes les tombes alentours, ne laissant que la sienne en parfait état ! Et son tombeau semble protégé par une force inconnue : l'accès en est scellé par un quelconque procédé, dont je ne parviens à percer le mystère... L'Archiviste pourrait m'aider, je suppose, mais je ne suis pas en très bons termes avec lui. Je le trouve un peu trop... collant.

L'homme me fixa en caressant sa barbe grise d'un air songeur.

— Peut-être pourrais-tu m'assister en allant trouver l'Archiviste de ma part ? Je suis sûr qu'il détient dans ses papiers des informations qui pourraient m'être très utiles. Le code, pour déverrouiller l'accès du sous-sol où il se terre, est « 314 ».

Alors que je me demandais quelles raisons pourraient bien me pousser à aider ainsi mes bourreaux, le prêtre ajouta :

— Si tu fais cela pour moi, alors je pourrais t'aider en retour à quitter Sacrifice.

Cela valait peut-être le coup, après tout ? Je ne savais pas trop... Le père Soutane avait l'air de quelqu'un de raisonnable – d'après les critères de ce monde en tout cas ! – mais comment en être sûr ?

Tandis que je demeurais perplexe, l'homme encapuchonné se retourna pour disparaître lentement dans les ténèbres de son église, presque comme s'il n'avait jamais existé (*entourez le code ÉGLISE sur votre feuille de Survie*).

Me sentant seul et vulnérable au sein de l'obscurité oppressante du bâtiment, je battis en retraite vers la porte d'entrée que je franchis avec soulagement. À présent, je pouvais décider de visiter le cimetière (au **103**), ou reprendre la route en direction du village (au **125**), ou de la forêt (au **199**) ?

355

Je m'extirpai de la vase pour rejoindre le sol carrelé de la salle. Aussitôt, les horribles bêtes encore accrochées à moi tombèrent de mon corps pour rejoindre le lac boueux. Je respirais fort après l'effort fourni, et puisque les créatures semblaient se tenir à distance, je m'accordai un instant pour reprendre mon souffle. Je remarquai alors, à demi enfoui à la sortie du marécage, le squelette d'un malheureux « Visiteur » qui m'avait précédé. Le cadavre tenait quelque chose entre ses doigts osseux qui reposaient sur les pavés. Je m'en approchai avec méfiance, surveillant le moindre signe du retour des affreuses sangsues – mais, apparemment, elles préféraient demeurer sous la vase. Je m'accroupis près de la dépouille et desserrai, non sans répugnance, ses doigts décharnés...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

– 4 ou 6 : vous découvrez un cylindre contenant, visiblement, des médicaments (rendez-vous [au 176](#), en notant auparavant le numéro de paragraphe où vous vous trouvez actuellement afin de pouvoir y revenir ensuite).

– 2 ou 5 : vous ramassez 2 cartouches de fusil.

– 1 ou 3 : vous découvrez 2 balles de revolver.

Je m'empressai ensuite de m'éloigner de l'eau stagnante en me dirigeant vers le mur du fond. Là, je franchis la porte. Je déambulai ensuite dans un couloir qui formait une multitude d'angles compliqués. Au bout d'un moment, je débouchai dans une grande pièce circulaire agrémentée du traditionnel panonceau « sens de la visite ». La salle était toute blanche et illuminée d'une vive lumière. D'ici, deux passages s'enfonçaient sous des arches qui disparaissaient dans l'arrondi des murs.

À nouveau, j'allais devoir choisir un chemin au hasard.

Jetez le dé. Si vous faites :

– un nombre pair : allez [au 164](#)

– un nombre impair : partez [au 69](#)

356

Épouvanté, mais déterminé à vivre, je me préparais à recevoir à coups de poings les créatures ravagées qui se jetaient sur moi...

Vous attaquez le premier. Les zombies sont plutôt lents ; c'est leur nombre qui fait leur force ! Vous devez obtenir 4 ou plus pour les atteindre. Ils perdront 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux.

De leur côté, les morts-vivants devront faire 3 ou plus pour vous toucher. Leurs terribles coups de dents et leurs griffures vous coûteront 1 point de Vitalité chaque fois qu'il y parviendront.

Peut-être sortais-je vainqueur de ce combat désespéré (au 413) ? Dans le cas contraire, le groupe de Visiteurs morts-vivants dévorerait mon cadavre à pleines dents...

357

La créature se rapprochant à grandes enjambées, j'entrepris de tirer – en priant pour ne pas manquer ma cible...

Il vous faut réussir à obtenir 3 ou plus pour atteindre le monstre. Ce dernier perdra 1 point de Vitalité à chaque fois que vous y parviendrez (plus les points de dégâts octroyés par votre arme). Vous pouvez faire feu autant de fois que vous le désirez, mais attention : si vous ratez votre but deux fois d'affilée, la créature sera sur vous et vous n'aurez alors d'autre choix que de vous battre au corps à corps avec un autre type d'arme ou, le cas échéant, à mains nues...

Parvins-je à occire l'homme-hélico (au 465) ? Ou me trouvais-je forcé, par manque de précision ou de munitions, de me servir d'une arme blanche ou contondante (au 246), ou même de me battre avec mes seuls poings (au 174) ? Ces dernières options se révélaient également possibles si, à n'importe quel instant, je décidais de stopper mes tirs afin de faire économie de mes munitions restantes.

358

Sous sa capuche, le prêtre fronça les sourcils d'un air interrogateur. Il semblait ne pas comprendre.

— « Celui qui n'existe pas » guide les Visiteurs jusqu'à notre monde depuis la nuit des temps, cela a toujours fonctionné ainsi. Les habitants de Sacrifice sont satisfaits. Certains se nourrissent de proies fraîches, d'autres préfèrent la viande avariée, simple question de goût mais tout le monde y trouve son compte. Grâce à notre non-Dieu, l'harmonie règne ainsi sur notre petite communauté où tout trouve naturellement sa place au milieu du chaos perpétuel de l'existence...

Cela se passait de tout commentaire !

Je réfléchis à ce que j'allais dire par la suite (au 417).

359

Je jouais des coudes pour me faufiler entre les gens qui, terrifiés et démunis, se repliaient en direction du bâtiment contre lequel ils allaient forcément se retrouver coincés. Des gouttelettes écarlates, ainsi que des morceaux d'organes visqueux tout à fait écœurants, m'aspergeaient le visage alors que je me rapprochais de nos monstrueux assaillants. Je stoppai tout à coup ma course, sidéré par ce que je voyais à quelques mètres devant moi : une sorte de toupie métallique, haute comme un homme et hérissée de longues lames tranchantes, cueillait les Visiteurs en zigzagant à toute vitesse de l'un à

l'autre ! Les gens se faisaient mettre en pièces, littéralement : des membres coupés et des têtes tranchées jonchaient la terrasse recouverte de sang.

Une hécatombe, voilà ce que j'avais sous les yeux ! Et l'affolante toupie continuait, encore et encore, comme mue par une force particulièrement maléfique et perverse.

Et cette saleté se rapprochait de ma position !

Je n'avais pas le choix : si je voulais passer, il allait me falloir attendre que la chose soit occupée d'un côté pour pouvoir me faufiler de l'autre. Cela ne me plaisait pas, j'avais l'impression de profiter du malheur des victimes... mais quelle autre option me restait-il ?

Épreuve de Vitesse : réussite (au 63), ou échec (au 453) ?

360

MINOTAURE : possède une vitalité égale à 10 (+1D)

Si vous avez déjà blessé le monstre auparavant, n'oubliez pas de déduire ses points de Vitalité perdus du total inscrit ci-dessus. Souhaitez-vous poursuivre le combat équipé d'une arme à feu (au 387), ou bien à l'aide d'une arme blanche ou contondante (au 158) ?

À moins que vous ne soyez contraint d'en découdre à mains nues (au 202) ?

361

Je brandis mon arme devant la gueule du monstre...

Jetez un dé pour savoir qui attaque le premier. De 1 à 3, c'est votre adversaire. De 4 à 6, c'est vous qui prenez l'initiative.

La créature est rapide et sautille de droite à gauche afin de se confondre dans l'obscurité. Vous devez faire 4 ou plus pour la toucher. Elle perdra 1 point de Vitalité à chaque assaut vainqueur (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

De son côté, l'Arachno-vieille devra également obtenir 4 ou plus pour vous mordre. Vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'elle y parviendra. Sauf si elle fait un 6 : dans ce cas, ce sera son redoutable dard qui s'enfoncera dans votre corps, vous délestant de 3 points de Vitalité !

Soit je survivais à ce combat (au 303, sans oublier de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec), soit l'Arachno-vieille se délectait de mon cadavre avant que celui-ci n'ait le temps de refroidir...

362

Un interminable corridor, plus sombre que tous ceux que j'avais parcourus jusqu'ici, se déroulait devant moi. Chacun de ses méandres m'amenait à un autre tournant, et ainsi de suite, comme si ma visite au « Musée des bêtes » ne devait jamais se terminer ! Peu à

peu, la luminosité changea en se teintant d'un rouge profond, qui accentua encore l'impression d'étouffement que je ressentais déjà. J'avancais dans un état d'alerte constant, terrorisé à l'idée de croiser une nouvelle monstruosité – et je ne fus pas déçu... J'atteignis un nouveau passage, qui se découpait à mi-hauteur dans le mur qui me faisait face. Une odeur insoutenable imprégnait les lieux. Un abominable charnier reposait à la base de la cloison, amoncellement répugnant de corps fracassés, mutilés, enchevêtrés les uns dans les autres comme un gigantesque puzzle macabre. La lumière rougeâtre qui emplissait l'endroit conférait presque le statut d'entité à cette horreur, comme s'il s'était agi d'une énorme créature sanguinolente campée sur elle-même, prête à déployer ses immondes membres cadavériques contre l'insensé qui oserait l'importuner... Je frémis de terreur à cette pensée, et de dégoût à l'idée d'escalader ce monceau de macchabées pour atteindre l'ouverture pratiquée dans le mur !

Pourtant, je ne voyais pas d'autre moyen d'y arriver.

Si je désirais grimper sur les morts, j'allais devoir contenir cette envie de m'enfuir à toutes jambes que me dictaient chacun de mes sens (au 434).

Si je jugeais cette entreprise au-dessus de mes forces, ou bien inutile, j'étais libre de revenir sur mes pas pour emprunter un autre passage.

Pour cela, jetez un dé. Si vous faites :

– un nombre pair, allez au 416

– un nombre impair, rendez-vous au 341

363

Je me préparai à viser, les uns après les autres, chacun des êtres décrépits qui me fonçaient dessus en claudiquant entre les bancs.

Vous ouvrez le feu. Ces créatures dégénérées ne sont ni très rapides, ni très habiles à l'esquive. En revanche, elles sont nombreuses ! Vous devez obtenir 3 ou plus afin de les toucher. Chaque fois que vous y parvenez, ôtez 1 point de Vitalité de leur total (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Faites feu autant de fois que vous le désirez, mais attention : si vous manquez votre cible 3 fois d'affilée, les morts-vivants seront sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de poursuivre le combat au corps à corps avec un autre type d'arme, ou alors à mains nues...

Soit j'éliminais tous les zombies (au 413), soit j'étais forcé, par manque de munitions ou de précision, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 431), ou alors de me battre avec mes poings (au 356). Ceci était également possible si, à n'importe quel moment, je décidais de cesser le feu afin d'économiser mes munitions restantes.

364

Alex n'irait pas bien loin dans son état : je le sentais sur le point de s'écrouler ! Je repensai alors à la petite place qui surplombait le village de Sacrifice, celle où se trouvait le portail permettant, à priori, de quitter cet endroit maudit. Nous y dirigeâmes nos pas en empruntant le sentier tout à fait sur notre gauche, au bout de la clairière. Peut-être pouvais-je emmener mon ami jusque là-bas et lui recommander de se reposer tandis que je rechercherais le deuxième artefact ? J'ignorais s'il y serait davantage en sécurité qu'ailleurs, mais au moins m'attendrait-il à proximité du portail, prêt à m'accompagner sitôt que je reviendrais.

Nous sortîmes de la forêt sans avoir fait de rencontres malheureuses. Arrivés sur la place, j'aidai Alex à se cacher le mieux possible derrière une déclinaison naturelle du paysage, à la lisière des champs. Sans m'occuper de ses protestations, je lui enjoignis de se reposer afin de recouvrer ses forces. Puis je réfléchis à ce que j'allais faire ensuite.

Repartirais-je vers la forêt (au 139), ou me dirigerais-je en direction du village (au 100) ?

Je pouvais aussi tenter ma chance dans les champs : peut-être y découvrirais-je un moyen de quitter cet univers de dingues (au 116) ?

365

Je descendis une rangée de degrés abruptes pour me retrouver devant une porte en fer dépourvue de clenche. Un petit clavier à codes, composé des chiffres 0 à 9, était incrusté dans le mur à droite du lourd battant (*si vous possédez le code TENTACULES, rendez-vous immédiatement au 442*). Si j'avais une idée du code, je pouvais le taper et me rendre au paragraphe correspondant. Sinon, ou si je n'en voyais pas l'utilité, je remontai dans le hall (au 269).

366

J'ouvris la porte : un autre corridor filait droit, illuminé par des lampes vertes. Je m'engageai dans ce passage, sur le qui-vive, en me demandant quel genre de monstres pouvait bien roder par ici ? J'eus cependant la chance d'atteindre sans embûches un nouveau croisement constitué de deux portes, sur lesquelles se trouvait écrit « par ici » et « suis-moi ».

Cette fois, quelle direction allais-je choisir ?

« Par ici », au 432

« Suis-moi », au 422

367

Je marchais dans un couloir aux murs d'une blancheur immaculée, contraste saisissant avec l'extérieur austère du bâtiment. Incrustés dans le plafond, des spots aux

lumières froides amplifiaient cette impression de clarté aveuglante, et je plissais les yeux, troublé par cette luminosité éclatante. Je croisais régulièrement un écriteau fléché annoté « sens de la visite », totalement superflu puisque le passage filait droit. Finalement, je parvins devant une grande porte au-dessus de laquelle était indiqué « Zone Sous-Marine ». M'interrogeant sur ce que j'allais découvrir, je poussai le battant (au 449).

368

Je longeai la terrasse par la gauche, pour m'arrêter face au chemin entouré de haies. Là, le panneau jaune affirmait « sortie du camping », avec une flèche dirigée vers la présente allée.

Super ! pensai-je de manière sarcastique.

Souhaitez-vous vous engager sur cette voie (au 464) ? Ou trouvez-vous préférable de contourner à nouveau la terrasse, pour vous rendre devant le chemin bordé d'arbres (au 306) ?

Dernière option : remonter le terrain herbeux en direction du sentier qui s'enfonçait à travers le bosquet (au 20) ?

369

Je m'aventurai entre les grandes étagères qui croulaient littéralement sous le poids des cartons. La poussière volait sur mon passage et j'écartais régulièrement de grosses toiles d'araignées qui s'empêtraient sur mon visage. Les traînées étranges, sur les meubles, me laissaient perplexe autant qu'inquiet : c'était une sorte de bouillie verdâtre, parfois sèche, parfois visqueuse, qui s'étalait jusqu'au sol. J'ignorais ce qui avait bien pu laisser de telles traces, mais cela n'était pas fait pour me rassurer !

Je tournai sur ma gauche, à l'angle d'un rayonnage. Le passage filait droit, mais il allait me falloir enjamber plusieurs cartons tombés à terre pour continuer à avancer. Je poursuivis ainsi, mal à l'aise tant l'endroit paraissait lugubre sous la lumière fade des néons.

Soudain, l'une des boîtes gisant au sol à quelques pas devant moi se mit à tressaillir. Quelque chose gigotait, derrière. Je me figeai, sur le qui-vive. Un simple rongeur, me dis-je en tentant de me calmer. Pourtant, lorsque la créature qui grignotait le carton se dressa sur ses pattes arrières pour m'observer, je rectifiai mon jugement : si la chose possédait une face de rat bouffie, elle disposait également d'une paire d'yeux pareille à celle d'un homme, ainsi que d'un corps boudiné à la peau violacée affublé de membres potelés comme ceux d'un nourrisson. Son faciès aussi s'avérait dénué de poil, et son museau luisant frétillait en dévoilant de grandes incisives jaunâtres.

C'était une abomination, une sorte d'hybride entre un nouveau-né et un rat !

Dégoûté, je vis apparaître une seconde créature, en tous points semblables à la première, en haut de l'étagère située sur ma droite. Elle couina de façon affreuse en m'apercevant, tout en me fixant de son regard malveillant. Puis, comme s'ils s'étaient concertés, les deux petits monstres s'élançèrent à l'unisson dans ma direction.

Je ne parviendrais pas à leur échapper, je le savais, aussi me préparai-je à les affronter (au 420).

370

Le prêtre parut des plus satisfaits.

— Formidable ! s'exclama-t-il en dévoilant un large sourire. Je vais enfin pouvoir pénétrer dans ce maudit caveau, et chasser cet hérétique pour de bon ! Mais, avant cela, ne t'ai-je pas promis de t'aider à quitter Sacrifice ? Viens, approche...

Je m'avançai entre les bancs, en demeurant sur mes gardes. Soudain, le sourire du père Soutane s'éteignit aussi vite qu'il était apparu. Il tendit un index dans ma direction en s'écriant :

— Tu vas quitter notre monde... pour toujours !

Comme si elles n'avaient attendu que ce signal, des silhouettes aux corps pourrissants s'extirpèrent des alcôves obscures en poussant des gémissements gutturaux. Ces êtres ravagés se jetèrent sur moi, de tous les côtés, m'entourant sans me laisser le moindre espoir de fuite.

L'homme d'église partit dans un ricanement dément en levant les mains en l'air dans un signe d'extase.

— Non-gloire à notre non-Dieu, « Celui qui n'existe pas » !

J'étais coincé, je n'avais d'autre alternative que d'affronter ces malheureuses créatures – sans doute d'infortunés Visiteurs comme moi, revenus à un semblant de vie à la suite de procédés aussi abjects que mystérieux...

MORTS-VIVANTS : possèdent une Vitalité égale à 14 (+2D)

Si je disposais d'une arme à feu, je pouvais tenter d'abattre ces cadavres ambulants avant qu'ils ne m'atteignent (au 363).

Sinon, je devais utiliser une arme blanche, ou contondante, pour me défendre (au 431).

Dernière solution : me battre à mains nues contre tous ces zombies (au 356) !

371

Je tombai sur un passage plongé dans l'obscurité. Si je comptais m'y aventurer, j'allais devoir utiliser un moyen pour m'éclairer. Disposais-je d'une lampe ? Si tel était le cas, et si je désirais l'utiliser, je pouvais m'engager dans le couloir (au 429). Des allumettes et un grattoir, ainsi qu'un cierge ou une bougie, feraient également l'affaire. J'étais libre de m'en servir si j'en possédais (au 23).

Si je n'avais aucun moyen de m'éclairer, ou si je n'éprouvais aucune envie d'explorer ce passage, j'allais devoir emprunter la seconde porte.

Pour ce faire, jetez le dé. Si vous obtenez :

– de 4 à 6 : rendez-vous au 380

– de 1 à 3 : allez au 301

372

J'arpentai un corridor étrange, qui ne cessait de tourner en effectuant des angles improbables. Je montai bientôt un escalier, qui me mena devant une sorte de passerelle métallique juchée au-dessus d'une salle. En contrebas, une grande mare boueuse recouvrait intégralement le sol de la pièce. Un squelette dépassait à demi du borbier, comme un signe funeste.

J'hésitai à m'engager sur le pont. Je redoutais un piège, qui me précipiterait plusieurs mètres plus bas vers une mort quasi-certaine.

Mais peut-être me faisais-je des idées ?

J'avais la possibilité de franchir la passerelle (au 7). Ou je pouvais revenir sur mes pas pour emprunter l'une des deux autres portes.

Dans ce cas, lancez un dé. Si vous faites :

– un chiffre pair : rendez-vous au 394

– un chiffre impair : allez au 446

373

Le maire balaya ma question de la main, comme si le sujet ne l'intéressait pas :

— Pour les interrogations d'ordre théologique, allez donc voir le père Soutane dans notre église. Il vous renseignera bien mieux que moi. Pour ma part, je suis plus terre à terre : le tri des déchets, tout ça...

Je n'apprendrais rien de plus, je le sentais. Aussi entrepris-je de réfléchir à une autre question (au 79).

374

L'inconcevable créature se rapprochait à une vitesse effrayante lorsque j'ouvris le feu...

À cause de cette grosse foreuse en métal contre laquelle vos balles risquent de ricocher, il vous sera difficile d'atteindre le monstre – ou plutôt ses jambes, puisqu'il s'agit de la seule autre partie existante de son anatomie (outre ses bras, si minuscules qu'il serait vain de chercher à les viser !). Vous devrez obtenir 4 ou plus pour toucher votre cible. L'abomination perdra 1 point de Vitalité chaque fois que vous réussirez (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Vous pouvez faire feu autant de fois que vous le désirez, toutefois attention : si vous manquez votre cible trois fois d'affilée, l'homme-foreuse sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de vous battre au corps à corps avec un autre type d'arme ou, le cas échéant, à mains nues...

Soit j'arrivais à abattre ce monstre (au 460), soit je me trouvais obligé, par manque de précision ou de munitions, de me servir d'une arme blanche ou contondante (au 241), ou même de combattre avec mes poings (au 483). Ces dernières options étaient aussi possibles si, à n'importe quel moment, je décidais de stopper mes tirs afin de faire économie de mes munitions restantes.

375

Je rebroussai chemin, en m'engageant dans l'autre sens dans le passage souterrain (*si vous vous servez d'une lampe, pensez à déduire une utilisation sur votre feuille de Survie*). De nouveau voûté en deux, je longeai le couloir tortueux – dont je franchis les coudes en m'inquiétant une fois de plus de ce que je risquais de découvrir derrière –, avant d'arpenter le long bout rectiligne. Après une progression difficile, inconfortable et angoissante, je rejoignis un endroit où la galerie formait un embranchement. Les traces éthérées qui se dirigeaient vers l'autre passage, désormais situé sur ma gauche, s'étaient presque entièrement évaporées. N'en subsistaient que de frêles résidus cotonneux, qui semblaient stagner au-dessus du sol terreux.

Je pouvais emprunter ce corridor si je le désirais (au 439).

Sinon, il me suffisait de remonter le couloir principal pour atteindre rapidement la sortie. De retour à l'air libre, je rejoignis le sentier où je m'accordai une petite pause. L'exploration du sous-sol de la forêt m'avait exténué ! Une fois remis d'aplomb, je devais décider si j'allais emprunter le chemin vers le nord (au 213) ou en direction du sud (au 89) ?

376

L'allée se séparait subitement en deux sentiers distincts, qui s'orientaient l'un légèrement sur la droite, l'autre sur la gauche. Je ne pouvais voir ce qui se trouvait au-delà des arbres délimitant leurs tracés, aussi n'avais-je aucun moyen de savoir si un danger quelconque m'attendait, d'un côté comme de l'autre. Une petite pancarte annonçait

« chemin de droite » en pointant à gauche, et une autre, désignant la direction inverse, indiquait « chemin de gauche ».

Emprunterais-je le chemin de droite (au 138), ou bien celui de gauche (au 288) ?

377

Je pénétraï dans une vaste salle rectangulaire, au sol intégralement recouvert de sable. Sur les murs, des trompe-l'œil dépeignaient un océan qui semblait se perdre sur l'horizon. Un gigantesque spot projetait une lumière flamboyante, singeant l'éclat d'un soleil d'été. Au fond de la pièce, une seconde porte – la seule issue, d'après ce que je pouvais en juger – s'encadrait au milieu de la représentation de l'océan figé. Juste devant moi, un grand trou, profond d'au moins deux mètres, s'ouvrait dans le sable. Au fond, un cadavre au corps déchiqueté me fixait de ses orbites en sang. Je détournai la tête, cherchant un moyen d'atteindre la sortie. La cavité s'étirait sur presque toute la largeur de la salle. De chaque côté, une étroite bande sablonneuse filait le long des murs. Je m'y engageai pour contourner l'obstacle, en prenant bien soin de ne pas provoquer de glissement de terrain qui m'aurait envoyé rejoindre le malheureux dans son trou...

Avec moult précautions, j'atteignis le centre de la pièce – où je remarquai, émergeant par endroits dans le sable, un bras, une jambe, ou même un torse, éparpillés telles les pièces d'un puzzle macabre emporté par le vent.

Sauf qu'aucune brise ne soufflait sur cette sinistre réplique de plage.

Le corps parcouru de frissons d'horreur, je me ruai en direction de la porte – lorsque j'aperçus la tête d'un enfant qui dépassait du sable. Le pauvre petit roulait des yeux terrorisés en poussant des gémissements incompréhensibles. Il devait être en état de choc, ce qui n'avait rien d'étonnant. Je ne pouvais pas le laisser ainsi ! Tout en surveillant les alentours, je me rendis à ses côtés : peut-être pouvais-je le tirer de ce mauvais pas ? Pour cela, il me faudrait creuser...

Tandis que je tentais de réfléchir posément, je sentis la terre vrombir sous mes pieds. Par réflexe, je fis un bond en arrière. Juste à temps : une créature, dont la taille avoisinait approximativement la mienne, surgit brusquement du sol dans un geyser de sable ! La chose ressemblait à un gigantesque crabe affublé de cette affreuse tête de bambin au regard exorbité et à la chevelure hirsute plantée sur son dos – un appât, pour les bons samaritains dans mon genre ! En outre, elle possédait de longs bras munis d'énormes pinces ainsi qu'un corps plat recouvert d'une carapace, pareille à celle d'un crustacé. Le monstre fit claquer ses appendices en clopinant vers moi à l'aide de ses pattes arquées, l'immonde tête enfantine vacillant de droite à gauche à chacun de ses pas.

Mon premier réflexe fut de faire demi-tour pour m'enfuir à toutes jambes, mais je repensai à la cavité dans le sable, et aux précautions que j'avais prises pour la contourner. La bête aurait tôt fait de me rattraper et je risquais fort de finir comme le cadavre que j'avais aperçu, déchiqueté au fond du trou ! Il s'agissait d'un piège, à n'en point douter, et je n'avais d'autre choix que de faire face à mon agresseur – du moins, si j'espérais quitter cet endroit en un seul morceau...

MONSTRE-CRABE : possède une *Vitalité égale à 7 (+1D)*

Affronterais-je l'abominable crustacé avec une arme à feu (au 305) ? Ou le combattrais-je à l'aide d'une arme blanche ou contondante (au 286) ? Dernière option, la moins plaisante : me battre à mains nues (au 403) ?

378

Êtes-vous venu rechercher une arme que vous aviez laissée ici précédemment ? Si c'est le cas, rendez-vous au 218. Sinon, il est inutile de demeurer dans le hall plus longtemps, et encore plus vain de chercher à remonter dans le bureau du maire que vous avez « destitué » un peu plus tôt...

Il ne vous reste plus qu'à quitter l'hôtel de ville (au 225), ou à descendre l'escalier menant à la salle des archives (au 365).

379

Malheureusement, la monstrueuse créature à tête de taureau se rua subitement sur moi (au 360) !

380

J'arpentais un autre couloir, baigné dans une déroutante luminosité rose pâle. Le passage bifurqua sur la gauche, puis sur la droite. Il fila ensuite tout droit, avant de se mettre à tourner comme s'il formait une spirale interminable. Je gravis un escalier, avant d'en descendre un autre. Je passai sous une série d'arches sculptées, représentant des visages grimaçants particulièrement hideux. Finalement, à bout de souffle, j'atteignis un mur flanqué d'une porte bleu ciel et d'une autre qui portait l'indication « suis-nous ».

Par où allais-je passer ?

Par la porte bleu ciel (au 343)

Par la porte « suis-nous » (au 301)

381

— Il existe un portail sur la place d'accueil des Visiteurs, à l'entrée de Sacrifice. Tu l'as certainement aperçu, après avoir franchi les murs de la Cité sans fin – ces immeubles

où vous pénétrez tous dans notre univers. Ce portail ouvre, entre autres, sur le monde d'où tu viens. En théorie, il te suffit de trouver deux objets appartenant à ses gardiens de pierre pour en déverrouiller l'accès. En pratique, aucun Visiteur n'y est jamais parvenu ! Je peux néanmoins te révéler une chose : l'un de ces objets repose au sein du Musée des bêtes. Toutefois, il te faudra obtenir deux badges spécifiques avant de pouvoir y entrer...

Je notai mentalement ces indications. Le père Soutane attendait de voir si j'avais autre chose à lui demander (au 417).

382

J'ouvris le battant, et je demeurai médusé en voyant dépasser de la cuvette des WC des bras et des jambes, arrachés à leur corps originel en un bouquet de membres meurtris ! Certains doigts des mains et des pieds manquaient, comme s'ils avaient été sectionnés. Les bâtonnets humains avaient été soigneusement disposés au sol, afin de former deux barres obliques suivies du chiffre 8. C'était ignoble, et je claquai la porte en m'efforçant d'oublier cette vision d'épouvante.

Le second box était toujours fermé.

Une idée saugrenue me vint : je n'avais pas observé avec minutie le corps démembré qui gisait toujours à terre. Si je jugeais cela utile, je pouvais m'en approcher (au 223).

Mais peut-être n'avais-je pas envie de m'infliger cela ? Dans ce cas, j'étais libre de quitter cet endroit glauque pour retourner immédiatement dans le hall principal (au 319).

383

Je me mis à courir vers la porte, tout en guettant attentivement les hommes-crapauds susceptibles de se mettre en travers de mon chemin...

Vous devez disposer d'au moins 3 munitions pour avoir une chance de passer. Vous pouvez encore changer d'avis, en vous munissant rapidement d'une arme blanche ou contondante (au 320), ou bien en ramassant l'une des pierres qui jonchent le sol « lunaire » (au 267).

Si vous conservez votre première idée, préparez-vous à viser tout en galopant (et n'oubliez pas de déduire de votre feuille de Survie chacune des balles que vous utiliserez).

Votre premier adversaire accourt sur votre droite sur ses longues pattes musclées. Jetez le dé : vous devez faire 3 ou plus pour l'abattre. Vous disposez de deux tentatives ; au-delà, vous échouerez et devrez alors vous rendre au 141.

Une seconde créature se présente ensuite sur votre gauche, brandissant sa pierre à hauteur de votre visage. Lancez le dé : un 3, ou un chiffre supérieur, calmera ses ardeurs en réduisant son horrible face en bouillie. Vous avez droit à deux essais ; si vous ratez

vosre cible malgré tout, allez **au 141** (*idem si vous n'avez plus assez de munitions pour continuer*).

*Tandis que vous vous rapprochez de la sortie, le troisième batracien vous force dessus en effectuant des bonds déstabilisants. Jetez le dé : un 4, ou un chiffre plus élevé, le stoppera net dans son élan. Vous disposez également de deux tentatives ; si celles-ci se révèlent infructueuses, partez pour le **172** (pareil si vous n'avez plus assez de munitions pour poursuivre).*

*Si vous parvenez à atteindre sans encombre la sortie, allez **au 94**.*

384

Je me sentais étouffé à progresser ainsi entre ces hautes étagères envahies de cartons, de poussière, et de grosses toiles d'araignées dégoûtantes. Les traînées qui maculaient les meubles me laissaient perplexe : elles évoquaient une espèce de mélasse verdâtre, parfois sèche, parfois visqueuse, qui avait coulé jusqu'au sol.

Qu'est-ce qui avait bien pu laisser de telles traces ? Je n'en avais aucune idée, mais cela ne me plaisait pas du tout...

Suivant le passage qui tournait vers la gauche, j'accrochai soudain du regard un mouvement au sommet d'un rayonnage. Quelque chose était en train de grignoter l'un des cartons entreposés là. Un gros rat, pensai-je dans un premier temps avec une grimace de répulsion instinctive. Cependant, lorsque la créature se tourna vers moi, je pus constater à la faveur des néons toute l'étrangeté, et l'horreur, de son anatomie : ses yeux ressemblaient à ceux d'un homme, et son corps boudiné à la peau rosâtre possédait des membres potelés pareils à ceux d'un nouveau-né. La face de rongeur de cette abomination s'avérait, elle aussi, imberbe, et son museau moustachu frétillait en dévoilant de longues incisives jaunâtres. La chose se mit à courir à quatre pattes dans ma direction en émettant des couinements stridents. Elle allait se jeter sur moi, c'était évident, et tout mon être se révoltait à cette idée ! Une seule solution : m'élancer droit devant avant que l'affreuse créature ne bondisse...

*Épreuve de Vitesse : réussite (au **428**), ou échec (au **340**) ?*

385

Je réussis à rejoindre la zone du campement fantôme. Là, je fis volte-face en tremblant de tous mes membres, et en m'apprêtant à affronter l'homme-hélico qui ne tarderait pas à surgir de la forêt. Un mélange d'espoir et de satisfaction sauvage m'envahit lorsque je découvris la chose en difficulté : un arbre venait de lui tomber dessus, écrasant l'une de ses jambes contre le sol envahi d'humus ! Son hélice s'était profondément enfoncée dans la terre, ajoutant à l'inconfort du monstre. Ma joie fut cependant de courte

durée car je vis mon poursuivant repousser le tronc de ses longs bras noueux, puis se redresser en extirpant sans mal ses pales du parterre forestier.

Lorsqu'il recommença à s'élaner vers moi, je constatai néanmoins que le géant n'était pas sorti indemne de sa mésaventure : il boitait. Voilà qui allait sans doute m'être profitable, songeai-je pour me donner du courage...

En effet, le monstre à hélices voit ses capacités légèrement amoindries car il ne peut plus se mouvoir aussi vite. Par conséquent, vous pourrez augmenter de 1 le nombre qu'il devra obtenir au dé pour vous toucher lors du combat qui va suivre. Notez bien cette indication, puis choisissez de quelle manière vous allez l'affronter...

Désirais-je combattre à l'aide d'une arme à feu (au 357), ou bien avec une arme blanche ou contondante (au 246) ? Dernière possibilité, fort peu rassurante : me défendre avec pour seules armes mes poings et mes pieds (au 174) ?

386

Je levai mes poings, bien décidé à affronter la fureur du maire armé de sa saleté de tronçonneuse... De toute manière, je n'avais pas le choix !

Le maire attaque le premier. Il est lent, et devra de ce fait obtenir 5 ou plus pour vous toucher. En revanche, la morsure de sa tronçonneuse vous déléstera de 3 points de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra.

De votre côté, vous devrez faire 4 ou plus pour réussir à l'atteindre. Le gros homme perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux.

Soit je gagnais (au 325), soit le maire me découpait en morceaux, ainsi qu'il me l'avait promis.

387

Malgré l'attaque foudroyante de l'homme-taureau, je parvins à trouver assez de ressources en moi pour lever à temps le canon de mon arme et faire feu...

Vous tirez. Il vous faut obtenir 3 ou plus afin de toucher le monstre. Celui-ci perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Vous pouvez faire feu autant de fois que vous le souhaitez, mais attention : si vous manquez votre cible deux fois d'affilée, la bête sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de vous battre au corps à corps avec un autre type d'arme – ou, dans le pire des cas, à mains nues !

Parvins-je à abattre le minotaure (au 249) ?

Si ce n'était pas le cas, je me voyais contraint, par manque de précision ou de munitions, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 158), ou bien de me battre avec

mes poings (au 202). Ceci était aussi possible si, à n'importe quel moment, je décidais d'arrêter mes tirs afin d'économiser mes munitions restantes.

388

Je décidai de ne pas insister : la dalle était trop lourde, et l'endroit commençait à me filer sérieusement la chair de poule avec ses cadavres aux allures de bêtes de foire ! À l'instant où je me faisais cette réflexion, un grand coup dans mon dos m'envoya valdinguer contre la tombe...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– de 3 à 6 : vous perdez 1 point de Vitalité.

– 1 ou 2 : vous perdez 2 points de Vitalité.

Je me retournai, surpris et effrayé : un squelette au crâne en forme d'obus me faisait face, quelque peu pantelant mais bel et bien vivant ! Deux énormes yeux globuleux, constellés de filaments rougeâtres, semblaient jaillir de leurs orbites en roulant dans tous les sens. La créature se rua sur moi avec des gestes saccadés, craquant de tous ses os, ses doigts crochus pointés vers mon visage. Tentant de maîtriser mon affolement, j'avais tout juste le temps de riposter...

SQUELETTE : possède une Vitalité égale à 4 (+1D)

C'était trop tard pour utiliser une arme à feu, ni un éventuel engin explosif... Me servirais-je d'une arme blanche ou contondante (au 123), ou devrais-je me battre à mains nues (au 184) ?

389

La porte provoqua un vacarme terrible tandis que je m'évertuais à la forcer. De plus, elle refusait de céder. Alors que j'hésitais à poursuivre, je perçus un mouvement entre les mobil-homes situés à proximité. Je tournai la tête pour apercevoir une sorte de grosse plante, aussi haute qu'un homme et pourvue d'une gueule végétale dans laquelle brillait l'éclat d'une énorme mâchoire métallique ! La chose se déplaçait rapidement grâce à des racines semblables à des tentacules, dont les extrémités se révélaient équipées d'une multitude de petites griffes.

Je n'avais pas le temps de fuir, c'était trop tard ! Aussi fis-je face, épouvanté, en maudissant ma malchance et mon imprudence...

PLANTE TUEUSE : possède une Vitalité égale à 2D

Comment comptais-je combattre ? À l'aide d'une arme à feu (au 401), ou d'une arme blanche ou contondante (au 66) ? Mais peut-être étais-je contraint de faire face à mains nues (au 480) ?

390

— Tu te trouves dans notre charmante ville de Sacrifice, m'indiqua le prêtre. Mais ça, je pense que tu le sais déjà. Tout comme j'imagine que tu as compris être loin, très loin de chez toi... Tu as franchi un passage menant vers notre monde, comme chacun des Visiteurs qui arrivent jusqu'à nous. Et dorénavant, tu en es prisonnier.

Le père Soutane révéla un sourire bienveillant, avant de me demander :

— As-tu d'autres interrogations à me soumettre, Visiteur ?

Je songeai à ce que j'allais demander ensuite (au 417).

391

Je longeai le gigantesque bâtiment, par le côté où j'estimais m'être trouvé lorsque j'avais balancé l'arme entre les barreaux de la fenêtre. Je marchai un long moment, sans jamais voir la fin du mur qui s'étirait toujours sur l'horizon. Tout demeurait silencieux et immobile dans les champs stériles qui jouxtaient la bâtisse. Pas le moindre petit bruit d'animal, pas un souffle d'air. Rien. Un frisson d'appréhension ne cessait de me titiller, comme si un danger allait subitement survenir...

Lancez un dé. Si vous obtenez :

– de 2 à 6 : *ça y est, voilà l'arme ! Elle vous attendait bien là, contre le sol terreux. Vous pouvez la récupérer. Si vous désirez en cacher une autre ici en échange, inscrivez-là à son tour dans la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie, avec ses statistiques et l'endroit où la retrouver (les alentours du musée).*

– 1 : *non, toujours pas d'arme. Après une marche interminable, vous vous résignez à rebrousser chemin...*

Dans les deux cas, pensez à effacer ce que vous venez de prendre, ou de perdre, de la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie.

Je revins jusqu'à l'entrée du musée, toujours dans un silence de mort. À présent, je devais repartir dans la rue, soit en empruntant la direction du nord (au 125), soit vers le sud (au 225).

392

Le couloir dans lequel je progressais arborait des murs d'une blancheur éclatante. Tout l'inverse de l'extérieur sinistre du musée ! Incrustés dans le plafond, des spots émettaient une lumière vive et crue, qui se reflétait sur les cloisons vierges en une luminosité aveuglante. J'étais obligé de fermer à demi mes paupières afin de protéger mes

yeux de cette clarté agressive. Je rencontrais régulièrement une pancarte fléchée sur laquelle était inscrit « sens de la visite », de manière tout à fait superflue puisque le passage filait droit. En fin de compte, j'arrivai devant une grande porte au-dessus de laquelle un écriteau indiquait : « la plage ». Me demandant ce qui m'attendait, je poussai le battant (au 377).

393

Je me disais qu'en suivant le mur de la salle, j'aurais bien plus de chance de trouver la sortie qu'en m'aventurant au hasard dans le noir. Ce fut donc ce que j'entrepris de faire, tout en guettant les bruits d'ailes ou les cris qui me révéleraient une autre attaque de la créature inconnue. Pour lors, seuls les clapotis des gouttes d'eau chutant de leurs stalactites rompaient le lourd silence de la caverne. Au bout d'un moment, j'atteignis un nouveau mur situé en travers de ma route : l'extrémité de la salle, supposais-je ! Empli d'espoir, je la longeai : l'issue ne devait plus être bien loin...

Le hurlement déchirant éclata juste au-dessus de moi. Affolé, je levai la tête en brandissant ma lumière. Pris dans le halo, un visage terrifiant m'apparut : la figure d'un vieillard hirsute aux traits creusés et aux pommettes osseuses, dont les yeux luisaient d'un éclat rouge vif – à la manière d'un animal fixant les phares d'une voiture. Dans un grand claquement d'ailes, la chose s'écarta précipitamment de ma lumière, et j'eus le temps d'apercevoir un corps velu, maigre, affublé de membranes de chauve-souris et de pattes noires aux longs doigts griffus.

Électrisé par la terreur, j'eus envie de courir droit devant moi afin de découvrir au plus vite la sortie...

Quel moyen utilisez-vous pour vous éclairer ?

Une lampe (au 102), ou bien un cierge ou une bougie (au 226) ?

394

Le nouveau couloir dans lequel je me trouvais effectuait des zigzags déconcertants, et mon champ de vision ainsi réduit mettait mes nerfs à rude épreuve. Si quelque chose déboulait tout à coup en face de moi, j'aurais à peine le temps de l'esquiver ! Je parvins cependant sans encombre dans une vaste salle au sol boueux, qui exhalait une odeur nauséabonde. Une passerelle, située à plusieurs mètres de hauteur, traversait la pièce d'un bout à l'autre ; mais il m'était impossible d'y accéder. Un panneau, suspendu en dessous par des chaînes, indiquait « zone marécageuse ». À première vue, il semblait n'y avoir guère d'autre danger que ce parterre visqueux. De toute façon, je ne me voyais pas rebrousser chemin maintenant : nul doute que d'autres épreuves, peut-être pires que celle-là, m'attendaient derrière chaque porte !

Au moins, pour le moment, aucun monstre ne tentait de me dévorer...

Méfiant, je m'aventurai dans la vase. Celle-ci m'arrivait jusqu'aux chevilles, et il me fallait fournir de gros efforts pour avancer. J'étais toutefois prêt à faire demi-tour et à bondir hors de cette gadoue à la moindre alerte !

J'atteignis le milieu de cette zone humide, où l'eau stagnante m'arrivait désormais à mi-cuisse, lorsque je ressentis une vive douleur à la jambe droite. Poussant une exclamation de souffrance, je levai mon membre le plus haut possible hors de la boue. Une immonde créature, semblable à une sangsue grosse comme un poing et affublée d'un œil globuleux rougeâtre, avait enfoncé son crochet dans ma chair ! Dans cette posture précaire, je tentai maladroitement de lui faire lâcher prise, mais elle paraissait tenace. Ce n'est que lorsque je crevai son œil qu'elle retomba dans la vase, où elle s'enfonça sans réapparaître en laissant un affreux tourbillon pourpre derrière elle.

Je me remis en marche, effrayé à l'idée que d'autres bestioles du même genre puissent se cacher dans les marécages – et, effectivement, je ressentis une nouvelle douleur aiguë, à la jambe gauche cette fois-ci. En équilibre sur un pied, je réitérai la même opération que précédemment... et je manquai de m'étaler dans l'eau visqueuse ! La créature refusait de lâcher ma cheville. Une autre apparut bientôt à la surface, pour se diriger droit vers moi. Je me doutais que sous la vase, plusieurs devaient être en train d'en faire autant...

Terrorisé, j'entrepris de marcher le plus rapidement possible. Atteindre le bout de la salle s'avérait ma seule chance de survie !

Tentez plusieurs épreuves de Force. Vous devez obtenir un total de 3 réussites pour sortir des marécages. Chaque fois que vous échouerez, une nouvelle sangsue-cyclope s'accrochera à vous, vous délestant de 1 point de Vitalité.

Parvins-je à atteindre l'extrémité de la salle (au 355), ou périssais-je dans ce borbier, le corps ravagé sous les assauts des horribles bestioles ?

395

Je levai le canon de mon arme en direction du maire qui, avec sa tenue chatoyante et sa couronne deux fois trop grande pour lui, m'évoquait davantage un clown dément qu'un politicien dévoué au bien-être de ses administrés !

Vous ouvrez le feu. Lent et quelque peu obèse, le maire offre une cible plutôt facile. Il vous suffit d'obtenir 3 ou plus pour le toucher. Archibald premier perdra 1 point de Vitalité à chaque tir victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Vous pouvez faire feu autant de fois que vous le souhaitez, mais attention : si vous manquez votre cible

deux fois d'affilée, le gros homme sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de poursuivre le combat au corps à corps avec un autre type d'arme, ou alors à mains nues...

Soit j'abattais l'élu (au 325), soit j'étais contraint, par manque de précision ou de munitions, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 310), ou même de me battre avec mes poings (au 386). Ceci était aussi possible si, à n'importe quel moment, je décidais de cesser le feu afin d'économiser mes munitions restantes.

396

Je repensai à la petite place où se trouvait le portail permettant, apparemment, de quitter ce lieu maudit. Je pouvais toujours emmener Isabelle jusque là-bas, et lui demander de m'attendre ? J'ignorais si elle y serait réellement plus à l'abri qu'ailleurs, je ne savais pas si c'était une bonne idée... mais c'était la seule qui me venait à l'esprit ! Je l'incitai donc à me suivre à nouveau, et nous traversâmes Sacrifice afin de sortir du village. Je redoutais de tomber encore sur l'être monstrueux au volant de sa minuscule voiturette jaune, et je guettais avec effroi le moindre bruit ou le moindre signe de mouvement. Rien. Tout semblait désert, et nous atteignîmes la place sans avoir rencontré le moindre danger. Là, je recommandai à Isabelle de se cacher le mieux possible jusqu'à ce que je revienne. Si toutefois je revenais, pensai-je avec fatalité ! Je gardai cette remarque pour moi, me contentant de dire à mon amie que nous allions nous en sortir.

Celle-ci me fixait toujours sans répondre, telle une marionnette cassée.

Il était temps pour moi de rechercher le deuxième artefact qui allait nous permettre de nous enfuir d'ici. Partirais-je en direction de la forêt (au 139), ou retournerais-je vers Sacrifice (au 100) ?

Je pouvais aussi tenter ma chance à travers champs : peut-être y découvrirais-je un autre moyen de quitter cet univers abominable (au 116) ?

397

L'église semblait le lieu d'un terrible massacre avec tous ces corps ravagés qui reposaient à terre, entre les bancs ! Une chose me préoccupa, cependant : la silhouette encapuchonnée de noir du père Soutane avait disparu...

Le prêtre avait-il survécu ?

Quelqu'un était-il venu récupérer son cadavre ?

Je l'ignorais, et j'en éprouvai une inquiétude immense...

Je me repliai vers la sortie du bâtiment, tout en surveillant les recoins obscurs qui m'apparaissaient, une fois de plus, synonymes de menace. À l'extérieur, je pus de nouveau respirer à peu près normalement.

Qu'allais-je faire, maintenant ?

Me rendre dans le cimetière (au 103) ? Ou rejoindre le chemin pour emprunter la direction du village (au 125) ou bien celle de la forêt (au 199) ?

398

J'atterris dans une pièce carrée, totalement vide. En tout cas, elle ne contenait aucun mobilier et ne renfermait pas de créatures non plus, me semblait-il. Du moins, pas de créatures réelles ; mais les murs s'avéraient tapissés d'affiches présentant toute une faune de monstres complètement délirants ! J'avais déjà eu la malchance d'en croiser certains, comme le monstre-cadavres – qui s'appelait en réalité un Gobe-cadavres – ou même cette espèce de crapaud humanoïde tout nu, dont la véritable appellation paraissait être... un « Roger » ! Il y avait également l'Homme-requin, le Monstre-cerf, les Enfants-rats, l'Arachno-vieille, le Désosseur des plaines de feu... À l'instar de panneaux d'affichage informatifs dans un zoo, ces charmantes bestioles se voyaient accompagnées de leurs caractéristiques. L'Homme-requin possédait plusieurs rangées de dents et pouvait dévorer jusqu'à 850 kg de Visiteurs par jours. Le Roger, quant à lui, vivait sur les sols lunaires et s'avérait un compagnon fidèle lorsqu'on l'isolait de son groupe. Dans les lieux humides évoluait le Filandraire, une sorte de moustique géant qui se nourrissait des entrailles des cadavres grâce à ses multiples appendices filandreux.

Et ainsi de suite...

Je ne perdais guère mon temps à lire tous ces renseignements, qui ne faisaient qu'accentuer ma terreur ! Je me rendis sans attendre jusqu'au mur au sein duquel se découpaient deux portes. L'une était toute mauve ; le battant de l'autre se révélait orange.

Laquelle allais-je choisir d'emprunter ?

La porte mauve (au 438)

La porte orange (au 301)

399

Je décidai tout de même d'attendre, juste un peu. Alors, la lumière s'alluma dans la boutique. Je ne voyais toujours personne à travers la vitre. Pourtant, lorsque je posai une nouvelle fois ma main sur la clenche, le battant s'ouvrit. Aussi poussai-je la porte de la bouquinerie, sans me poser davantage de questions.

Je me retrouvai entre des étagères croulant sous des quantités de livres. Je m'avançai dans la boutique, à la recherche du propriétaire des lieux – que je ne découvris nulle part. Aucun comptoir non plus, pas le moindre petit endroit où le vendeur aurait pu s'installer. Uniquement des rangées d'étagères surchargées de bouquins. Je fronçai les sourcils : voilà qui se révélait étrange ! Sur l'un des murs, un écriteau indiquait « ouvrages à consulter sur place ». Sous la pancarte, un canapé rouge vif, semblable à celui qui

s'était trouvé dans l'immeuble par lequel j'avais atterri dans cet univers de fous, semblait attendre le lecteur.

Je m'en détournai vivement, mal à l'aise, pour m'intéresser aux livres. Le titre du premier m'interloqua : « La viande avariée pour les fins gourmets ». J'accrochai des yeux la tranche d'un autre : « Comment éviscérer convenablement en 10 leçons pratiques ». Je sentis un frisson me parcourir l'échine. Les autres bouquins ne paraissaient guère plus séduisants : « Guide du carnage pour les nuls », « L'art délicat de la trépanation », ou encore « L'Arracheur de cœurs ».

Je commençais à me sentir soulagé de ne pas avoir rencontré le bouquiniste !

Je pouvais décider de sortir immédiatement (au 183), ou bien préférer rester afin de continuer à observer les livres (au 234) ?

400

Je déclinai l'offre de l'Archiviste. Déjà occupé à engloutir un autre rat, la créature ne parut pas s'offusquer de mon refus. Au hasard, je m'engageai parmi l'un des trois passages situés derrière moi – je savais que chacun d'eux redonnait à l'entrée du sous-sol. J'avançais avec précaution, surveillant les étagères afin de détecter le moindre mouvement. Je m'arrêtai net en apercevant une drôle de forme, grosse comme un chat, prise dans une toile d'araignée à quelques pas de moi. La chose paraissait roulée en boule et, tandis que j'hésitais à passer à côté d'elle, la créature se déplia pour se laisser pendre jusqu'au sol en utilisant l'un des fils de la toile. Il s'agissait d'une sorte de gros serpent velu, pourvu d'une multitude de pattes semblables à celles d'une scolopendre. L'étrange animal possédait plusieurs yeux exorbités qui s'agitaient en tous sens. Deux grosses mandibules claquaient dans le vide au bout de sa tête aplatie.

L'Archiviste était-il friand de ce genre de bestiole aussi ? Je n'aurais pas le temps de le savoir : le monstre me fonçait déjà dessus, en ondulant tel un mille-pattes dément...

Si je possédais une arme à feu et au moins une munition, je pouvais tenter de faucher cette horreur en pleine course (au 336). Sinon, ou si je préférais économiser mes balles, je pouvais sortir une arme blanche ou contondante (au 18). Dénué de moyens de défense, je n'avais que mes mains et mes pieds pour faire face (au 435)...

401

Je visai soigneusement la créature, qui faisait claquer sa mâchoire d'acier en fonçant droit sur moi.

Vous tirez. Vous devez obtenir 3 ou plus pour toucher la chose. Celle-ci perdra 1 point de Vitalité chaque fois que vous l'atteindrez (plus les points de dégâts octroyés par votre arme). Vous êtes libre de faire feu autant de fois que vous le voulez, néanmoins

attention : si vous manquez votre cible deux fois d'affilée, le monstre sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de vous battre au corps à corps avec un autre type d'arme ou, le cas échéant, à mains nues...

Parvenais-je à abattre la plante tueuse (au 488) ? Ou me trouvais-je forcé, par manque de précision ou de munitions, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 66), ou pire, de combattre avec mes poings (au 480) ? Ces dernières options étaient également possibles si, à n'importe quel moment, je décidais de cesser le feu afin d'économiser mes munitions restantes.

402

Je fis volte-face, juste à temps pour surprendre le batracien à lunettes en train de s'approcher discrètement de moi. Se sachant découvert, Roger me lança à la figure un énorme serre-livres angulaire, avec lequel il avait sans doute eu l'intention de me pourfendre le crâne !

Épreuve de Réflexe :

– *Réussite : vous esquivez l'objet, qui percute dans un bruit mat la statue du défunt Archibald premier.*

– *Échec : vous recevez le serre-livres en plein visage, qui éclate votre nez en faisant gicler votre sang (vous perdez 2 points de Vitalité).*

La grenouille s'enfuyait déjà en direction de l'escalier en faisant voler les pans de sa veste.

Si vous possédez une arme à feu et au moins une balle, vous pouvez tenter de l'abattre en pleine course. Pour cela, lancez un dé : si vous obtenez de 3 à 6, vous faites mouche et Roger s'étale sur les premières marches, raide mort. Sinon, ou si vous ne tirez pas, il parvient à disparaître dans l'escalier pour aller se calfeutrer dans le bureau à l'étage (si vous avez fait feu, n'oubliez pas de déduire une cartouche de vos munitions).

Après avoir pris le temps de me remettre de mes émotions, je réfléchis à ce que j'allais faire ensuite : soit quitter l'hôtel de ville (au 225), soit emprunter l'escalier qui descendait vers la « salle des archives » (au 365) ?

403

Cela n'allait pas être une mince affaire de venir à bout de cette chose pourvue d'une carapace à l'aide de mes seuls poings !

Vous frappez le premier. Vous devez obtenir 3 ou plus pour toucher la chose qui n'est guère rapide. Toutefois, protégé par sa carapace, le crustacé ne perdra qu'un demi-point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux.

De son côté, le monstre-crabe devra faire 5 ou plus pour vous mordre la chair de ces énormes pinces coupantes. Vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra.

Soit je réussissais l'exploit d'éliminer la créature (au 421), soit je périssais, rougissant le sable de mon corps affreusement déchiqueté...

404

La petite boule de fourrure se trouvait à moins d'un mètre de moi, lorsqu'elle explosa ! Tout d'abord, son corps sembla se distendre de façon abominable. Puis la marmotte éclata, projetant une marmelade de chair, d'organes et de bouts d'os tout autour d'elle – ainsi que d'étranges billes hérissées de piquants qui vinrent se loger dans ma peau !

Je hurlai, de surprise et de douleur...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

– de 3 à 6 : vous perdez 1 point de Vitalité.

– 1 ou 2 : vous perdez 2 points de Vitalité.

L'ensemble des rongeurs se mit ensuite en mouvement, en convergeant à toute allure dans ma direction ! Je m'élançai de nouveau, dévalant la pente dans l'espoir de rejoindre la sortie avant que les marmottes kamikazes ne m'atteignent (au 285).

405

Je délaissai l'affreuse créature morte pour tenter de sortir au plus vite de ce terrifiant sous-sol. Qui sait quelles horreurs recelaient encore ces étagères ? Hors d'haleine, j'émergeai enfin du passage pour retrouver la porte lisse par laquelle j'étais entré ici. Je me précipitai sur le mur situé à sa droite et, comme l'Archiviste me l'avait expliqué, je frappai trois grands coups contre la cloison.

Il ne se passa rien.

J'attendis, le cœur emballé.

Toujours rien.

À cet instant, je crus déceler un mouvement derrière moi, dans l'ombre d'une étagère. Je concentrai mon attention sur ce point précis, paré à toute éventualité... et je sursautai quand le battant, à mon côté, daigna enfin s'ouvrir !

Je me précipitai à l'extérieur des archives (*entourez le code TENTACULES sur votre feuille de Survie*), et je remontai dans le hall de l'hôtel de ville (au 269).

406

Un tendre sourire s'étala sur la figure du prêtre lorsque j'évoquai les hommes en toges.

— Ils sont les fidèles de notre non-Dieu, m'expliqua-t-il, ceux qui ont sciemment choisi d'investir votre monde pour servir Ses intérêts. Ils veillent sur les points de passage reliant nos univers, et « poussent » régulièrement des Visiteurs vers Sacrifice. Ils servent notre non-Dieu depuis toujours, mais demeurent leurs propres maîtres puisqu'Il n'existe pas. Et à travers leurs actes, nous pouvons tous prospérer ! Telle est la beauté de l'harmonie née du chaos...

Je n'en revenais pas : il existait donc, sur terre, non seulement plusieurs accès donnant sur ce monde de dingues, mais aussi une sorte de secte composée d'individus originaires de Sacrifice, dont la principale motivation consistait à envoyer d'innocentes victimes se faire trucider ici !

Je n'étais pas sûr de vouloir continuer à questionner le père Soutane (au 417).

407

Je repensai avec horreur à cet abominable homme-taureau qui s'était apprêté à violer Isabelle dans l'une des salles du Musée des bêtes ! Sans entrer dans les détails, je rassurai mon ami en lui racontant que sa fiancée allait bien, et qu'elle nous attendait en se cachant à proximité de la petite place qui surplombait Sacrifice. Le regard d'Alex s'illumina de joie, et il posa une main sur mon épaule en me remerciant chaleureusement. Je hochai la tête, presque gêné de la gratitude sans borne qu'il éprouvait à mon égard (allez au 327).

408

Le regard implorant d'Isabelle...

Je continuai le long du couloir, en tâchant d'ignorer cette voix dans ma tête qui me traitait de lâche et de salaud. J'avais la nausée en pensant à ce qui attendait la malheureuse ! Pourtant, je n'aurais pénétré dans cette salle pour rien au monde. Qu'aurais-je pu bien faire face à ce colosse à tête de taureau ? Il m'aurait étripé, voilà tout... J'avais beau me dire tout cela, le sentiment de culpabilité persistait – surtout avec les hurlements de mon amie en toile de fond...

Je me précipitai sur la porte de sortie, pour pousser de mes doigts tremblants le battant. L'air libre, enfin ! Sous cet étrange ciel de plomb chargé de mystérieuses, et inquiétantes, formes d'ébène... mais au moins, je laissais pour de bon le musée derrière moi !

La porte donnait sur le côté du bâtiment. De grands prés brunâtres s'étendaient devant moi. Il me suffisait de les longer pour rejoindre le chemin principal.

Avant cela, je m'assis – ou plutôt, je me laissai presque tomber – à même le sol terreux. L'envie de vomir persistait, la voix accusatrice dans ma tête aussi. Foutue

conscience ! Qu'aurais-je pu faire, de toute façon ? me répétais-je en boucle. Et si ça avait été Anna ? Aaurais-je détourné la tête de la même manière ? Cette question me dérangeait au plus haut point, et je me frappai le front du plat de ma main comme pour exorciser ma douleur.

Des larmes roulèrent contre mes joues.

Finalement, je décidai de me relever sans plus attendre. L'action était sans doute le meilleur moyen de cesser de me torturer l'esprit. Je longeai donc le mur du bâtiment, jusqu'à rejoindre le chemin qui traversait le village.

Là, il me fallait faire un choix : soit emprunter la voie vers le sud pour traverser Sacrifice (au 225), soit poursuivre vers le nord, en direction de la sortie du bourg (au 125) ?

409

Au cours de votre traversée du village, il se pourrait que vous croisiez dans la rue l'un ou l'autre des habitants de Sacrifice. Lancez le dé, et rendez-vous au numéro correspondant :

- 1 : rencontre avec un individu hostile (au 215)
- 2 : rencontre avec un féru de lecture (au 433)
- 3 : rencontre avec une étrange petite vieille (au 45)
- 4 : rencontre avec un gamin boudeur (au 352)
- 5 : rencontre avec une dame distinguée (au 333)
- 6 : rencontre avec une créature étourdie (au 348)

Si vous avez déjà rencontré la personne indiquée par le dé, alors vous pouvez poursuivre votre chemin en continuant soit vers le nord (au 225), soit vers le sud (au 142).

410

Je courais vite, et la petite boule de fourrure semblait avoir du mal à me rejoindre. Soudain, son corps poilu se distendit, de manière abominable. Puis la marmotte explosa, projetant une bouillie de chair, d'organes et de bouts d'os tout autour d'elle ! Je remarquai également de grosses billes affublées de piquants, qui se répandirent dans l'herbe rase alentour... Si je m'étais trouvé plus près, ces choses issues de l'intérieur même du rongeur auraient très bien pu se planter dans ma peau !

Les autres marmottes se mirent alors en mouvement, convergeant toutes vers moi. Je continuai à dévaler la pente, dans l'espoir de rallier la sortie avant que ces bestioles kamikazes ne m'atteignent (au 285).

411

Le corridor formé par les étagères semblait ne jamais devoir finir ! J'avancais en retenant mon souffle, sur mes gardes, en m'attendant à chaque instant à voir surgir quelque chose d'abominable. Soudain, j'émergeai du passage pour déboucher dans une vaste salle – où je me figeai, empli d'effroi devant la vision d'horreur qui m'apparut.

Un bureau aux dimensions gigantesques trônait au centre de la pièce. Derrière se tenait une masse colossale, gélatineuse et flageolante, munie de tentacules interminables qui partaient se perdre dans les recoins obscurs des lieux. La chose avait une peau verdâtre couverte de pustules qui enflaient, désenflaient et éclataient à vue d'œil, et elle possédait deux yeux jaunes minuscules qui me considéraient sans ciller. Une paire de lunettes à fine monture, à demi incrustée dans la chair du monstre, brillait sous l'éclairage faiblard des néons. J'hésitai à prendre mes jambes à mon cou ! Mais je me souvins de la porte fermée qui m'emprisonnait dans ce maudit sous-sol, et aussi des bestioles affreuses qui se baladaient parmi les étagères...

La créature avança au-dessus de son bureau, comme pour me jauger.

— Tiens, un Visiteur ? constata-t-elle d'une voix caverneuse. Il est rare que des gens de l'extérieur viennent consulter l'Archiviste. Très rare. Que me veux-tu ?

Je compris avoir affaire au maître des lieux. La voix peu assurée, je le questionnai alors sur le spectre renégat dont m'avait parlé le père Soutane dans l'église.

— Le Sans-Visage, bien sûr... Dossier classé dans l'un des rayonnages contenant les archives extrêmement anciennes, et délicates, grommela la chose pour elle-même.

L'un des tentacules s'agita non loin de moi en rampant sur le sol tel un serpent géant. Des frissons me parcoururent, et je reculai par instinct ; toutefois, le membre se contenta de s'enfoncer entre les étagères sans se préoccuper de ma personne.

L'Archiviste me fixait sans rien dire, et je me sentis mal à l'aise sous ce regard étrange, inquisiteur et silencieux. À l'instant où j'hésitais, malgré tout, à m'enfuir, l'extrémité du tentacule réapparut pour s'en venir déposer un carton sur le grand bureau.

— Bien, dit alors l'énorme corps frétilant. Voyons ce que nous avons là-dedans...

Il s'empara d'une pochette à l'intérieur de la boîte, laissant des traces gluantes sur chaque chose qu'il touchait.

— Le Sans-Visage, le Sans-Visage... Voilà, j'y suis ! À l'origine, ce personnage était le bouquiniste de Sacrifice. Un amoureux des livres, qui a réuni une collection incroyablement riche pour la mettre à disposition de tous...

La créature arrêta sa lecture afin de me préciser :

— Ces ouvrages représentent les coutumes et les idéaux de notre chère ville. Toute notre culture ! Il s'agit là des fondements même de notre société. Chacun d'entre nous se

retrouve à travers les valeurs exprimées dans ces récits, que ces derniers soient fictifs ou réels...

Tout à coup, la masse informe stoppa ses explications. L'un de ses tentacules émergea des ténèbres pour ramener un enfant-rat, gesticulant et couinant de terreur, à notre hauteur. Une bouche titanesque, dénuée de dents, s'ouvrit dans le repoussant corps gélatineux, et la chose y plongea le rongeur désespéré qui disparut en s'agitant dans ce terrifiant puits d'abîmes. L'improbable gueule se referma, emprisonnant pour toujours la proie ainsi gobée.

— Je suis désolé ! s'excusa l'Archiviste. Mais il me faut à tout prix protéger les dossiers de ces nuisibles qui rongent tout. Ça pullule, dans ce sous-sol. Une véritable souricière ! Et puis...

La chose baissa la voix, comme pour me faire une confidence :

— Je dois avouer que j'adore ça : c'est mon péché mignon !

Soudain, la créature ouvrit une seconde fois la faille béante qui lui servait de bouche pour expirer un rot monumental. L'odeur de pourriture qui s'ensuivit s'avéra proprement infecte, au point que je fus pris de nausée.

— Bien, où en étions-nous ? se demanda l'Archiviste en s'intéressant de nouveau au dossier qu'il tenait à bout de tentacule. Ah oui ! Un beau jour, notre bouquiniste commença à se prendre d'amitié pour les Visiteurs, jusqu'à leur apporter son soutien : en secret, il leur fournissait des armes, des munitions et même des médicaments ! Tout pour leur donner une chance de repartir vivants dans leur monde ; même si, fort heureusement, cela n'arrivera jamais... On dit qu'il avait trouvé, sur les cadavres de certains Visiteurs, des livres interdits dont la lecture l'aurait conduit à la folie...

La montagne flageolante me fixa d'un air mystérieux, avant de reprendre :

— Lorsque sa traîtrise fut découverte, les autorités décidèrent de châtier durement l'auteur d'un tel sacrilège : on découpa le visage de l'infortuné avant de le mettre à mort. On enterra son cadavre dans un caveau bien visible, au centre du cimetière, afin que chacun en le voyant puisse méditer sur les conséquences qu'engendrait inévitablement une telle attitude contre-nature...

La créature marqua une nouvelle pause, le temps d'engloutir goulûment un autre enfant-rat. Puis elle poursuivit :

— Nul n'aurait pu prédire qu'il deviendrait un spectre vengeur, le Sans-Visage. Ce fantôme possède des cachettes un peu partout, même si le caveau où son corps a été enterré semble demeurer sa résidence principale. Pour y pénétrer, il suffit de crier l'ancien nom du bouquiniste : Gabriel. L'entrée se dévoilera d'elle-même...

L'Archiviste referma le dossier.

— Voilà la triste histoire du Sans-Visage, qui continue à disséminer dans tout Sacrifice des munitions, des médicaments, ainsi que tout ce qui se révèle susceptible d'aider ses chers Visiteurs. Il hante également encore sa bouquinerie, comme s'il en était toujours le propriétaire – ce qui est effectivement le cas, puisque personne n'a jamais osé la reprendre !

Tout ceci se révélait instructif. À moi de voir si je comptais faire part de mes découvertes au père Soutane, comme ce dernier me l'avait demandé, ou si je préférais les conserver pour moi...

À présent, il me fallait partir. Cependant, j'ignorais comment sortir de ce sous-sol ? J'en fis la remarque à l'Archiviste, qui m'observait avec curiosité derrière ses lunettes dorées.

— C'est simple : pour ouvrir la porte, il suffit de taper trois grands coups dans le mur à la droite du battant, me révéla-t-il. Peut-être désires-tu que je te dépose là-bas ?

Le monstre me dévisageait, indéchiffrable, en attendant ma réponse. L'un de ses tentacules s'agitait déjà au-dessus de moi. La bave visqueuse qui dégoutta jusqu'au sol n'avait rien d'engageant. J'étais écœuré rien qu'à imaginer cette chose s'enrouler autour de moi !

Pouvais-je vraiment faire confiance à cette créature ? Peut-être était-ce mieux que de m'engager à nouveau entre les étagères infestées de nourrissons-rats ?

Non ?

Acceptai-je (au 265), ou me préparai-je à rebrousser chemin par moi-même (au 400) ?

412

Je me promenai dans le camping, tellement gigantesque que cela m'aurait paru un miracle de parvenir à retrouver celle que je recherchais. Pourtant, la jolie brune fut rapidement devant moi, tel un mirage particulièrement séduisant. Nous nous présentâmes l'un à l'autre et nous discutâmes – même si j'étais incapable de retenir la moindre chose qu'elle me disait. Je me sentais bien, c'était tout ce qui comptait. Ma compagne s'avérait vêtue d'un tee-shirt court et d'un short beige en toile, et un pendentif représentant un cœur en améthyste ornait la base de son cou. Au bout d'un moment, elle m'entraîna devant sa tente en m'adressant un sourire particulièrement émouvant.

Anna...

Je sursautai tandis que ce nom éclatait comme un coup de tonnerre dans mon esprit. Je fronçai les sourcils et mon front se couvrit d'une sueur glacée. L'effort que j'effectuai,

pour tenter de me concentrer, était éprouvant. Dans un flash déstabilisant, je m'aperçus que la fille devant moi présentait un regard vide et que des entailles sanguinolentes affligeaient son corps en lambeaux...

La jeune femme me prit par la main, et mon cœur se calma. La vision dérangeante avait disparu. Restait cette belle brune qui m'invitait, en souriant, à la suivre sous sa tente.

J'oubliai déjà l'objet de mon trouble. Mon attention se concentra uniquement sur ce qui était en train de se passer...

À vous de décider des événements qui se déroulent sous cette tente. Vous pouvez simplement continuer à discuter, après tout. Ou bien faire tout autre chose. La seule limite sera celle imposée par votre imagination.

Le temps s'égraina à une vitesse folle tandis que je passais un moment des plus agréables. Lorsque je pris finalement congé de mon amie, nous convînmes de nous retrouver sans faute lors de la grande soirée au bar du camping (au 462).

413

À l'instant où le dernier zombie s'écroulait, j'entendis un hurlement sauvage derrière moi. Je fis volte-face pour voir le père Soutane me foncer dessus, les yeux écarquillés de rage. Cependant, le prêtre ne m'atteignit jamais : se prenant les jambes dans le corps à demi décomposé d'un cadavre, l'adepte de « Celui qui n'existe pas » chuta, tête la première, contre l'un des bancs en bois. Je distinguai nettement le bruit de son crâne se fêlant sous le choc. L'homme d'église s'effondra à terre, mort sur le coup.

J'en éprouvai un intense soulagement.

En observant sa dépouille, je m'aperçus que le prêtre portait autour des phalanges de sa main gauche un point américain métallique hérissé de lames...

Si vous le désirez, vous pouvez vous approprier cet objet. Ne le considérez cependant pas comme une arme, notez-le dans la case « Objets » de votre feuille de Survie en indiquant : « Poing de métal : +1 dégât ». Ainsi, si vous vous retrouvez contraint de vous battre à mains nues, vous pourrez l'utiliser et ajouter 1 point de dégât à chacun de vos assauts victorieux.

Je soufflai un instant, essuyant le sang des zombies qui m'avait giclé au visage (entourez le code DÉCHU sur votre feuille de Survie). Puis je quittai l'église, sans aucun regret ! À présent, il me fallait reprendre mes recherches. Me rendrais-je dans le cimetière (au 103) ? Ou rejoindrais-je le chemin, pour suivre la direction du village (au 125) ou de la forêt (au 199) ?

414

J'avais réussi à pénétrer discrètement dans la salle ! Le minotaure ne s'aperçut de ma présence qu'au moment où je me jetais sur lui pour l'attaquer...

Lancez le dé. Si vous obtenez :

– de 2 à 6 : vous frappez la créature en pleine nuque ! Notez sur votre feuille de Survie que le minotaure perd 2 points de Vitalité en raison de votre attaque surprise, sans omettre les points de dégâts supplémentaires infligés par une arme éventuelle.

– 1 : pas de chance, le monstre esquive et vous frappez dans le vide !

Avant que vous n'ayez le temps de réitérer, l'homme-taureau se rue à son tour sur vous (au 360).

415

J'insérai ma carte dans l'un des boîtiers. La lumière rouge changea aussitôt pour un vert de bon augure. Cela semblait fonctionner. En revanche, la porte était flanquée de deux lecteurs : un de chaque côté. Cela signifiait donc qu'il fallait disposer d'autant de badges...

Si je possédais une seconde carte d'accès au musée, je pouvais l'utiliser (au 437).

Sinon, le premier boîtier ne tarda pas à redevenir rouge, me refusant ainsi l'ouverture des portes. Je récupérai mon badge, démoralisé à l'idée qu'il allait me falloir en dénicher un deuxième si je désirais entrer dans ce bâtiment !

Je rejoignis ensuite le chemin pour reprendre mes recherches en partant soit vers le nord (au 125), soit vers le sud (au 225).

416

Le couloir que j'arpentais effectuait des tours et des détours, sur un plan incliné qui parfois montait, parfois descendait. L'éclairage violent des lampes dans le plafond m'obligeait à clore à demi mes paupières afin de soulager mes yeux, et la couleur monochrome blanche et brillante des murs n'arrangeait rien ! Je franchissais pour la énième fois l'angle d'un coude tournant sur ma droite, lorsque je tombai sur un cul-de-sac. Une femme d'une trentaine d'années, cheveux au carré, lunettes noires et tailleur ajusté, se trouvait clouée au mur, empalée à l'abdomen par le pied d'un panneau de bois fixé dans la cloison. Ce dernier indiquait « sens de la visite », avec une flèche qui m'invitait à repartir par où j'étais arrivé. Encore frais, le sang dégoulinait de la pointe de la pancarte jusqu'au sol cimenté en provoquant de désagréables clapotis (*si vous êtes déjà venu ici précédemment, rendez-vous immédiatement au 86*).

Je demurai un moment médusé, me demandant avec anxiété comment cette scène affreuse avait bien pu se produire ! Finalement, je décidai que je préférais ne pas le savoir. Au moment où j'allais rebrousser chemin, j'aperçus un petit papier roulé en boule logé

dans la main droite de la malheureuse – comme si, malgré ce qui lui était arrivé, elle s’y était agrippée avec espoir. Je m’approchai du cadavre, sur mes gardes. Avec une pointe de réticence, je ramenai son poignet vers moi puis tentai de desserrer ses doigts. J’y parvins sans trop de difficulté, et le papier tomba à terre, en plein dans la flaque de sang qui s’était formée dans l’ombre du panonceau. Je me baissai en pestant pour le ramasser, et je le secouai en tachant mes habits au passage. Il s’agissait d’une feuille de brouillon pliée en quatre, que j’ouvris afin de prendre connaissance du message suivant : « Rendez-vous à la fontaine de sang. À l’arrière se trouve une trappe dissimulée (paragraphe +20). Ceci est la cachette d’un ami éthéré ».

Chaque lettre était tracée avec une calligraphie impeccable.

Je haussai les sourcils. Aide précieuse, ou piège vicieux ? Ne sachant quoi en penser, je fourrai le papier dans l’une de mes poches (*notez ce qui vous paraît important sur votre feuille de Survie*).

Délaissant la femme morte, je retraversai le couloir en sens inverse. De retour devant les précédents passages, je devais en choisir un...

Jetez le dé. Si vous faites :

– un chiffre pair : allez **au 341**

– un chiffre impair : partez **au 362**

417

Je pouvais demander à l’homme d’église :

– Où je me trouvais exactement (**au 390**) ?

– Qui était « Celui qui n’existe pas » (**au 332**) ?

– Comment quitter au plus vite cette ville (**au 381**) ?

– Où se trouvaient mes amis, ainsi que Anna (**au 281**) ?

– Qu’est-ce qui ne tournait pas rond ici (**au 358**) ?

– Qui étaient ces hommes en toges qui avaient tué Adam dans le cimetière et qui nous avaient forcés, mes compagnons et moi, à pénétrer dans ce foutu caveau qui nous avait menés jusqu’ici (**au 406**) ?

Mais peut-être n’avais-je pas, ou plus, de questions à formuler (**au 354**).

418

Impossible d’ouvrir une seconde fois ce portail, puisque vous ne possédez plus les figurines. Et de toute façon, pourquoi diable chercher à retourner dans cet endroit infernal ? Vous en êtes déjà sorti miraculeusement la première fois, inutile de remettre ça !

Choisissez plutôt entre poursuivre dans la forêt vers le nord (au 76), ou bien vers le sud (au 194). À moins que vous ne préfériez vous diriger vers cette maisonnette en bois, à l'autre extrémité de la clairière (au 156) ?

419

Je m'apprêtais à ouvrir le feu sur l'improbable squalo en visant sa bouche grande ouverte. Dans l'espace restreint du tube aquatique, j'étais à peu près sûr de ne pas le manquer...

Vous tirez. Vous devez faire 3 ou plus pour toucher la créature. Celle-ci perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux (plus les points de dégâts infligés par votre arme). Vous êtes libre de faire feu autant de fois que vous le désirez, mais attention : si vous manquez votre cible deux fois d'affilée, le monstre sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de vous battre au corps à corps avec un autre type d'arme ou, le cas échéant, à mains nues !

Soit je parvenais à abattre l'homme-requin (au 349), soit j'étais contraint, par manque de précision ou de munitions, d'utiliser une arme blanche ou contondante (au 280), ou même d'en découdre avec mes poings (au 308). Ceci était également possible si, à n'importe quel moment, je décidais d'arrêter mes tirs afin d'économiser mes munitions restantes.

420

Terrifié, mais prêt à faire face, j'observais les deux monstres-rats en train de me foncer dessus... lorsque, surgissant de nulle part, un tentacule verdâtre s'abattit sur la créature qui progressait au sol ! Le membre insolite s'enroula autour de sa proie, et j'entendis nettement les os de l'infortuné rongeur craquer à travers ses couinements plaintifs. Dans le même temps, un second tentacule se saisissait avec habileté de l'autre nuisible qui courait en haut de l'étagère ; il le pressa si fort qu'un mélange de sang et de boyaux dégouлина à terre, à mes pieds, dans un bruit spongieux tout à fait écœurant.

Puis, aussi subitement qu'ils étaient apparus, les deux membres se rétractèrent par-delà les meubles pour s'évanouir dans les airs. Aux endroits où ils s'étaient posés pour s'emparer des deux abominables enfants-rats, de larges traînées olivâtres engluaient désormais les lieux.

L'attaque n'avait duré qu'une poignée de secondes.

Je demeurai immobile, saisi d'effroi. Des décharges d'adrénaline parcouraient mon corps, et j'éprouvais toutes les difficultés du monde à refréner les tremblements nerveux qui m'assaillaient. Au bout d'un certain temps, je repris avec angoisse mon cheminement

entre les rayonnages, en me demandant quelles autres monstruosités peuplaient au juste cet épouvantable sous-sol (au **411**).

421

Le monstre-crabe se recroquevilla sur lui-même, puis ne bougea plus. L'affreuse tête d'enfant, sur son dos, s'avachit mollement contre la carapace teintée de sang.

Je demeurai le souffle court, épuisé par l'âpreté du combat et empli de frayeur. Je me maudissais d'être entré dans cet horrible « musée » et en même temps, je savais qu'il me fallait trouver cet Œil en bronze dissimulé quelque part dans le bâtiment.

Je n'avais pas le choix !

À l'instant où je me faisais cette réflexion, j'entendis des bruits étranges derrière moi, comme des gémissements larmoyants. Je me retournai avec appréhension : un autre visage enfantin venait d'émerger du sable, non loin du premier trou ! Une seconde tête apparut, sur ma droite ; puis une troisième, de l'autre côté... Terrorisé, je m'élançai en direction de la sortie, en priant pour qu'une nouvelle créature ne surgisse pas juste sous mes pieds !

J'atteignis la porte, dont je claquai précipitamment le battant derrière moi, mettant ainsi un terme au concert de jérémiades tout bonnement insupportable. J'observai ce nouvel endroit tout en reprenant mon souffle : il s'agissait d'un genre de galerie déserte, au milieu de laquelle un panneau maculé de sang indiquait « sens de la visite ». Trois portes, absolument identiques, permettaient visiblement de poursuivre l'exploration des lieux.

J'allais devoir ouvrir l'une de ces portes, au hasard. Sans savoir ce qui se cachait derrière...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– 4 ou 6 : rendez-vous **au 446**

– 2 ou 5 : partez **au 394**

– 1 ou 3 : allez **au 372**

422

Un nouveau couloir...

Un éclairage sinistre, baignant l'endroit d'une luminosité marron...

Je m'y engageai, effectuant des tours et des détours dans ce lieu à l'architecture anarchique. L'espace d'un moment, je me crus bloqué et, agacé, je m'apprêtais à faire demi-tour lorsque j'aperçus dans le mur une sorte de petite arche, rendue quasi invisible à mon regard par un jeu de perspectives des plus mystérieux.

Une alcôve, donnant sur une nouvelle galerie, s'avérait dissimulée au sein de cet espace dérobé !

Je m'y aventurai avec prudence... pour tomber nez à nez avec une personne qui, à l'évidence, évoluait dans l'autre sens. L'inconnu, un petit homme joufflu qui arborait une énorme tignasse rousse aux mèches rebelles, ne paraissait pas apeuré du tout – contrairement à moi ! Malgré tout, je fus rassuré de tomber sur un individu encore vivant dans cet endroit morbide, et je lui proposai dans notre intérêt commun de se joindre à moi. À deux, nous serions plus forts pour tenter de sortir vivants de ce cauchemar.

L'homme ricana. Un air amusé, et même ravi, flottait sur ses lèvres épaisses.

— Je n'ai rien à craindre des bêtes, moi ! me lança-t-il d'une voix bourrue. Je suis de Sacrifice. Un visiteur du musée, certes, mais pas un Visiteur... comme vous ! Pourquoi ces charmantes créatures me feraient-elles le moindre mal ?

Je demeurai ébahi par ses propos... avant de réaliser que j'avais peut-être affaire à un ennemi ! Lisant la terreur dans mes yeux, l'inconnu balaya l'air de la main dans un geste qui se voulait rassurant.

— Je ne vais pas vous faire de mal, voyons ! Demain, peut-être... Mais aujourd'hui, c'est visite du musée, voilà tout.

Puis il lança un regard autour de lui, avant de me fixer d'un air mystérieux en baissant la voix :

— Avez-vous entendu parler du Sans-Visage ? Eh bien, je vais vous révéler quelque chose : l'une de ses cachettes se trouve quelque part dans l'un des immeubles de la Cité sans Fin...

Ce nom m'évoqua aussitôt l'étrange quartier par lequel j'étais arrivé dans ce monde, avec cette rue qui n'en finissait pas et ces bâtiments tous identiques.

— Je peux bien vous le dire, puisque vous n'y retournerez jamais !

L'homme pouffa à nouveau en plaçant sa main devant sa bouche, comme s'il venait de dire, ou de faire, une grosse bêtise. Puis, sans rien ajouter, il poursuivit sa route en s'engouffrant dans la galerie par laquelle je venais d'arriver.

Je repris moi-même mon cheminement, sur le qui-vive, pour finir par atterrir devant deux nouvelles portes. L'une était toute rose, l'autre portait l'inscription « ici ».

Quel passage allais-je emprunter ?

– La porte rose (au **380**) ?

– La porte « ici » (au **371**) ?

J'avais beau fouiller du regard l'obscurité de l'église, je ne voyais le père Soutane nulle part. En revanche, j'éprouvais la sensation déroutante d'être observé, comme si quelqu'un – ou quelque chose – m'épiait depuis l'une des alcôves plongées dans le noir...

Peut-être me faisais-je des idées ? Étant donné l'état d'anxiété, et de terreur, dans lequel je me trouvais, c'était tout à fait possible ! Néanmoins, je décidai de quitter les lieux au plus vite, ne supportant plus ces picotements d'appréhension qui m'assaillaient.

Dehors, j'avais le choix entre visiter le cimetière (au 103), ou poursuivre sur le chemin en direction du village (au 125), ou de la forêt (au 199) ?

424

Avec un hoquet d'écœurement, je passai à proximité du corps ravagé. Les mystérieuses volutes que j'avais aperçues se désagrégeaient déjà devant la porte close du box des WC. Elles évoquaient indéniablement des empreintes surnaturelles, comme si un être désincarné avait traversé le battant qui me faisait face. Je tentai de le pousser : il semblait fermé à clef. Je remarquai alors un symbole près de la clenche : une flèche d'un rouge vif, qui paraissait désigner les toilettes sur ma gauche. J'étais libre d'essayer de les ouvrir (au 344). Ou, si cela me semblait une mauvaise idée, je pouvais décider de quitter cet endroit pour retourner dans le hall principal (au 319).

425

Inutile de retourner ramper là-dedans : je savais où cela menait, il n'y avait donc plus rien d'intéressant à découvrir. Seule chose à faire : revenir sur mes pas afin d'emprunter, une nouvelle fois, l'un des autres passages...

Jetez le dé. Si vous faites :

– un chiffre pair : rendez-vous au 416

– un chiffre impair : allez au 362

426

La forêt s'avérait toujours aussi silencieuse et immobile. Seul un léger vent venait, à cet endroit précis, faire frémir la végétation avant de s'engouffrer dans le boyau terreux...

Lancez un dé :

– si vous obtenez entre 3 et 6, la bougie s'enflamme et vous pouvez réintégrer la galerie (au 375). Pensez, dans ce cas, à déduire une allumette de vos possessions.

– si vous faites 1 ou 2, malheureusement, c'est raté ! Vous pouvez tenter d'allumer le cierge autant de fois que vous le souhaitez, pourvu qu'il vous reste des allumettes.

Si vous échouez malgré vos efforts – ou si vous préférez conserver quelques allumettes –, il ne vous reste plus qu'à vous engager au hasard dans la forêt (au 444).

À moins que vous ne disposiez d'une lampe, et que vous désiriez maintenant vous en servir ? Si c'est le cas, vous pouvez l'allumer afin de retourner dans la galerie (au 375).

427

Je passai à nouveau non loin du bloc sanitaire. Je repensai à cet étrange vortex, qui semblait mener vers un monde non moins mystérieux. L'homme qui y avait pénétré était-il toujours en vie ? Avait-il trouvé une issue pour rentrer chez lui ? Curieux, je remontai le petit chemin de cailloux noirs menant à l'entrée du bâtiment, que je franchis avec précaution.

À l'intérieur, je ne vis que des lavabos et des cabinets de toilette tout à fait ordinaires. Plus aucune trace d'un quelconque passage conduisant vers une dimension parallèle. En revanche, je découvris quelque chose d'intéressant dans l'un des bacs à douche...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : vous dénicher 3 balles de revolver.

– 3 ou 4 : vous trouvez 2 balles de revolver.

– 1 ou 2 : vous ramassez une balle de revolver.

Bien sûr, si vous avez déjà découvert ces munitions auparavant, vous ne trouvez désormais plus rien.

Sortant ensuite du bâtiment qui n'avait plus rien à m'offrir, je rejoignis l'allée afin de reprendre mes recherches désespérées (au 485).

428

Je passai en courant sous le petit monstre, à l'instant où celui-ci bondissait de l'étagère. Pendant un terrible moment d'effroi, je crus qu'il allait m'atterrir sur la tête ! Mais j'avais agi si promptement qu'il s'affala avec lourdeur contre le sol, derrière moi. Je me retournai alors pour le voir se redresser sur ses affreux membres potelés – prolongés de petites mains et de petits pieds de bébé –, avant de foncer à nouveau dans ma direction. Ses yeux roulaient de fureur, sa peau nue luisait de façon abominable sous l'éclat terne des néons, et son museau moustachu frétillait d'excitation au-dessus de ses longues dents pointues.

Je n'aurais pas le temps de fuir, je le savais. J'hésitais donc entre esquiver ou attaquer, lorsqu'un énorme tentacule verdâtre, surgi de nulle part, s'abattit sur l'enfant-rat en l'écrasant presque ! La chose emprisonna sa proie en s'enroulant autour d'elle, avant de se rétracter pour disparaître en un éclair par-delà une rangée d'étagères. Les couinements désespérés de l'horrible rongeur me parvinrent quelques temps, avant de s'éteindre pour de bon.

Une large traînée olivâtre engluait désormais le sol à l'endroit où le tentacule avait agrippé sa victime. L'attaque n'avait duré qu'une poignée de secondes.

Je restai sans bouger, trop choqué pour pouvoir réagir. Des frissons me parcouraient des pieds à la tête, et j'éprouvais toutes les difficultés du monde à refréner la terreur qui me submergeait. Au bout d'un certain temps, je repris néanmoins mon cheminement entre les rayonnages, bien trop conscient des monstruosité qui se cachaient dans cet épouvantable sous-sol (au 411).

429

Je m'engageai dans le couloir (*si vous vous servez d'une lampe pour vous éclairer, pensez à déduire une utilisation sur votre feuille de Survie*). Celui-ci filait droit, sans discontinuer. Au bout d'un moment, ma lumière accrocha de drôles de formes vaporeuses qui stagnaient au ras du sol, comme des volutes qui se désagrégeaient sur mon passage. Je poursuivis sans m'en préoccuper, pour déboucher subitement dans un vaste espace circulaire. Au centre se dressait une imposante et impressionnante colonne, qui s'étirait jusqu'au plafond en s'élargissant encore sous sa voûte comme pour soutenir l'ensemble du bâtiment. Je m'en approchai lentement, presque avec respect – même si j'ignorais bien pourquoi ! Auréolée de cette étrange brume que je venais de fouler, la base de la colonne s'avérait en outre ornée d'une majestueuse sculpture représentant un visage, ou plus exactement un contour de tête, dépourvu d'yeux, de bouche et de nez. Une face lisse qui aurait dû être effrayante, mais qui se révélait, pour une raison inexplicée, l'extrême opposé : je me sentis bien à la contempler, presque... à l'aise. C'était aberrant, j'en avais bien conscience ! Pourtant, je m'avançai encore plus près de la sculpture et je posai mes deux mains sur sa face énuclée. Une chaleur bienfaisante s'immisça alors en moi, comme une onde réconfortante parcourant tout mon être. Je demeurai là, en extase, sans même penser à esquisser le moindre geste (*augmentez de 1 point l'une de vos Aptitudes, au choix, et notez que vous avez découvert une statuette du Sans-Visage. Si vous en avez déjà rencontré auparavant, inscrivez le nombre total sur votre feuille de Survie. Si vous êtes déjà passé par ici plus tôt, cette dernière icône ne vous apporte en revanche rien de nouveau et vous ne devez pas la comptabiliser une seconde fois*).

Le phénomène cessa au bout d'un temps indéterminé, et je replongeai brutalement dans ma triste réalité. Toutefois, tandis que le mystérieux brouillard s'effiloçait sous mes pieds, je découvris quelque chose qui me redonna une once d'espoir...

Jetez le dé. Si vous faites :

– 6 : vous distinguez 3 cartouches de fusil !

– 5 : vous apercevez 2 cartouches de fusil.

- 4 : vous voyez une cartouche de fusil.
- 3 : vous remarquez 3 balles de revolver.
- 2 : vous trouvez 2 balles de revolver.
- 1 : vous découvrez une balle de revolver.

S'il s'agit de votre second passage par ici, il se pourrait que vous ayez oublié des munitions masquées par la brume. Vous êtes donc autorisé à lancer à nouveau le dé pour fouiller la base de la colonne. Notez bien que par la suite, la cachette n'aura plus rien à vous offrir.

J'abandonnai ensuite l'endroit pour reprendre mon cheminement dans le couloir obscur qui quittait la pièce circulaire. Plus loin, j'atteignis deux nouvelles portes. L'une était peinte en bleu foncé, l'autre en vert. De la lumière filtrait par le seuil des deux battants. Je n'aurais plus besoin de m'éclairer au-delà de ces portes.

Emprunterais-je celle peinte en vert (au 366) ?

Ou bien celle peinte en bleu foncé (au 339) ?

430

J'étais parvenu à mettre en joue l'homme-taureau. Le minotaure ne décela ma présence qu'au moment où j'ouvrais le feu. Depuis l'encadrement de porte dans lequel je me tenais, j'allais devoir viser juste...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

- de 3 à 6 : vous touchez le monstre entre les omoplates. Notez sur votre feuille de *Survie* que le minotaure perd 2 points de *Vitalité*, plus les points de dégâts conférés par votre arme (et pensez à déduire une balle de vos munitions).
- 1 ou 2 : par malheur, vous manquez votre cible (n'oubliez pas, néanmoins, de déduire une balle de vos munitions) !

Le terrible colosse fit volte-face et se jeta sur moi, avec une rapidité étonnante pour une créature d'un tel gabarit (au 360).

431

J'agrippai fermement mon arme, prêt à recevoir la charge des créatures ravagées qui se jetaient sur moi.

*Vous attaquez le premier. Les zombies sont plutôt lents ; leur force provient de leur nombre ! Il vous suffit d'obtenir 3 ou plus pour les atteindre. Ils perdront 1 point de *Vitalité* à chacun de vos assauts victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme).*

*De leur côté, les morts-vivants devront aussi faire 3 ou plus pour vous toucher. Leurs morsures et leurs griffures vous coûteront 1 point de *Vitalité* chaque fois qu'ils y parviendront.*

Soit je sortais vainqueur (*au 413, sans oublier de déduire une utilisation de votre arme si vous avez frappé vos adversaires plus d'une fois avec*), soit je finissais dévoré par le groupe de Visiteurs morts-vivants affamés...

432

Je pénétrai dans un couloir totalement rectiligne, qui semblait se perdre en s'amenuisant à l'infini dans la perspective étouffante des murs du musée. Un éclairage pourpre alourdisait encore l'atmosphère, et je me sentais comme asphyxié dans ce passage anxiogène. Un avantage tout de même : je ne risquais pas d'être surpris par une quelconque créature au détour d'un tournant !

Je progressai durant un très long moment, pendant lequel je demeurai une fois de plus sidéré par les dimensions colossales du bâtiment. J'atteignis enfin une cloison, au sein de laquelle se découpaient deux battants : l'un peint en rouge, l'autre flanqué de l'inscription « là ».

Allais-je pousser :

Le battant rouge (*au 331*) ?

Le battant annoté « là » (*au 343*) ?

433

Un homme incroyablement grand et maigre, portant un veston gris démodé et un énorme monocle, m'accosta :

— Il manque un livre à la bouquinerie, se plaignit-il d'un ton geignard. C'est un scandale ! Je vais devoir aller en toucher deux mots à notre maire. Il m'écouterà, j'en suis sûr. Archibald premier est très proche de ses concitoyens.

L'amateur de lecture passa à une main dans sa chevelure noire, d'un geste nerveux.

— Et s'il n'est pas disponible, j'en parlerais à Roger, son secrétaire personnel. Celui-ci transmettra...

L'homme s'éloigna en continuant de baragouiner tout seul.

Reprenez votre route en cheminant vers le nord (au 225) ou vers le sud (au 142).

434

Je posai le pied sur les premiers corps, tout en me bouchant le nez tant l'odeur de pourriture s'avérait abominable. Ma chaussure s'enfonça légèrement dans cet amalgame de chairs en putréfaction...

Épreuve de Volonté : réussite (au 25)

Si j'échouais à braver ces immondices, alors je paniquais et, dans ma terreur, je m'embourbais à demi dans cet effroyable charnier en me blessant sur un os brisé (*vous perdez 1 point de Vitalité*).

Vous pouvez tenter l'épreuve autant de fois que vous le désirez, du moment qu'il vous reste des points de Vitalité. Vous pouvez aussi décider de renoncer, et choisir de repartir vers les passages précédents dans l'espoir de découvrir une autre issue.

Dans ce cas, jetez le dé pour savoir quel chemin vous emprunterez. Si vous faites :

*– un chiffre pair : allez au **416***

*– un chiffre impair : rendez-vous au **341***

435

La créature me bondit dessus avec une telle agilité qu'il m'était presque impossible de l'éviter. Je tentai néanmoins un coup de pied hasardeux...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

– 6 : votre frappe atteint son but, repoussant l'hideuse bestiole en arrière !

– de 1 à 5 : vous ratez votre coup ! L'araignée au corps de serpent s'agrippe fermement à votre cuisse pour y enfoncer ses horribles mandibules, vous arrachant 3 points de Vitalité. Électrisé par la panique, vous parvenez finalement, à grands coups de poings, à lui faire lâcher prise...

Pendant que la chose se trouvait au sol devant moi, j'en profitai pour écraser sa tête plate d'un rude coup de talon. Son crâne explosa en répandant un liquide jaunâtre tout à fait écœurant sur ma chaussure (au **405**).

436

Un déclic se produisit lorsque les artefacts eurent retrouvé leurs logements respectifs, et l'imposant portail commença à s'ouvrir en séparant le corps de la gargouille en deux moitiés distinctes. Je respirais : j'allais enfin pouvoir quitter cet univers glauque et terrifiant, et laisser ce cauchemar derrière moi !

Et Anna ? songai-je avec tristesse et regret. Mon cœur saignait à l'idée d'abandonner ma bien-aimée ici, mais qu'y pouvais-je ? J'ignorais où elle se trouvait, je ne savais même pas si elle était toujours en vie...

Lorsque le portail fut entièrement ouvert et que ses battants se stabilisèrent, j'observai avec incrédulité ce qui se trouvait derrière : des champs stériles, qui s'étendaient à perte de vue. Pas de passage surnaturel, rien : rien d'autre que ces étendues brunâtres tout à fait désespérantes !

Qu'est-ce que cela voulait dire ? Avais-je surmonté toutes ces épreuves pour si peu ? S'agissait-il d'une mauvaise farce, ou alors d'un piège ?

À peine eussé-je fini de m'interroger que des traits effilés sifflèrent dans les airs avant de se planter dans mon cou. La gargouille ! pensai-je, tandis que mon esprit

sombrant dans un brouillard opaque. Car il me semblait bien que les tirs étaient partis de ses deux moitiés de gueule...

Puis je m'évanouis pour de bon (au 484).

437

Je plaçai le deuxième badge dans le logement du lecteur, dont la lumière vira également au vert. Au même moment, je fus surpris de voir les deux cartes happées par leurs boîtiers respectifs ! Impossible de les récupérer, donc. Ce qui n'était pas bien grave, du reste, car un déclic puissant se fit entendre derrière la porte, comme un grondement montant du fin fond de l'immense et austère bâtiment. Puis les battants s'entrouvrirent, ne me dévoilant qu'un pan obscur du musée. Tandis que j'hésitais, cherchant à percer les ténèbres de ce mystérieux entrebâillement, la porte commença déjà à se refermer ! Prenant mon courage à deux mains, je me faufilai à l'intérieur du « Musée des bêtes » avant que les lourds vantaux ne claquent dans mon dos, comme pour m'avalier.

Je me retrouvai dans une pièce extrêmement sombre. Je sursautai lorsqu'une source lumineuse transperça soudain la noirceur sur ma droite, et en même temps un ronronnement sourd se fit entendre. Plissant les yeux, je parvins à distinguer un rétroprojecteur rectangulaire – un très vieil appareil, me semblait-il – qui venait de se mettre en marche. De la poussière dansait à travers le large rayon de lumière qui étalait son halo contre l'un des murs. Une image en noir et blanc apparut tandis que le chargeur à diapos s'ébranlait dans la machine en produisant son claquement caractéristique. La face lunaire du défunt maire Archibald premier me fit face, en gros plan, un sourire méprisant fiché sur ses lèvres boudinées.

Changement de photo, un texte naquit contre la cloison : « Bienvenue au Musée des bêtes, cher Visiteur ! L'une des clefs de ta liberté se trouve entre ses murs... »

Nouveau clac, nouvelle diapo : je découvris un œil, pas un véritable mais une sculpture, peut-être en bronze. Un autre tressaut du chargeur dans le projecteur afficha un nouveau texte au mur : « Bonne chance ! Puissiez-vous crever dans les pires souffrances... »

La photo du maire, une seconde fois, son visage hilare lui conférant un air clownesque dément. Puis l'appareil cessa son bourdonnement, sa lumière mourut et l'image disparut, plongeant à nouveau la pièce dans l'obscurité.

Un peu plus loin, une clarté dénonçait une autre source lumineuse. Je m'en approchai prudemment, pour émerger dans une sorte de petit hall éclairé par des lampes aveuglantes fixées au plafond. Un énorme plan, aux ramifications tout à fait impossibles,

se trouvait dessiné tout autour de moi, se prolongeant sur chacun des murs comme un papier peint psychédélique.

« Carte du Musée », lisait-on en grands caractères sur le sol.

De multiples couloirs, suivant une architecture pour le moins anarchique, s'entrecroisaient dans tous les sens. Certains paraissaient ne donner nulle part, d'autres sortaient carrément des limites de la carte. C'était un véritable dédale, au sein duquel j'allais devoir m'enfoncer ! Je remarquai tout de même un petit point rouge égaré quelque part dans cet enchevêtrement labyrinthique, qui semblait représenter l'œil que je devais trouver... Cependant, le plan s'avérait si complexe que cette indication ne m'avancéait absolument pas !

J'étais déboussolé, et terrifié. Peut-être Anna ou l'un de mes amis se trouvaient-ils enfermés quelque part là-dedans ? Je n'avais aucun moyen de le savoir... à part, bien sûr, celui de m'aventurer moi-même dans cet étrange, et inextricable, musée. Deux corridors partaient dans le mur du fond. Un petit écriteau fléché, annoté « sens de la visite », pointait vers les deux passages. Le couloir de gauche portait pour mention « couloir de droite » et au-dessus du couloir de droite était inscrit « couloir de gauche ».

Entre ces ouvertures, une porte fermée semblait donner sur des toilettes d'après la petite plaque vissée sur le battant. Je remarquai alors un phénomène étrange : sur le seuil stagnait une vague forme brumeuse, comme une empreinte vaporeuse, qui se dissipait au fur et à mesure que je l'observais...

Si je le désirais, je pouvais pousser la porte afin d'inspecter les W.C (au 247).

Sinon, emprunterais-je le passage de droite (au 392), ou bien celui de gauche (au 367) ?

438

Je déambulais dans un nouveau corridor, lequel baignait dans une lumière mauve tout à fait surprenante. À un moment je me figeai, le cœur battant la chamade, lorsque je crus percevoir une ombre filer à quelques mètres devant moi dans l'angle d'un tournant. Prenant mon courage à deux mains, je repris ma progression et passai le coude... plus rien. Pas de silhouette, ni aucune créature. Je poursuivis ma marche, sur le qui-vive, m'inquiétant à chaque détour de ce que j'allais découvrir...

J'arrivai néanmoins sans encombre devant un autre choix de portes. L'une portait l'inscription « viens », et l'autre était peinte en beige.

Quel battant allais-je pousser ?

Celui sur lequel était écrit « viens » (au 331)

Celui peint en beige (au 351)

Je n'eus pas à marcher bien longtemps avant d'atteindre une cavité circulaire, un cul-de-sac. Des racines pendaient du plafond et de petits éboulis de terre couvraient le sol (*si vous possédez le code TANIÈRE, rendez-vous immédiatement au 512*). Une grande pierre allongée, semblable à un gros rocher, trônait en son centre. Une statuette, représentant une silhouette humaine en ivoire sans visage, se trouvait à demi incrustée dans le caillou. Je contemplai un instant l'idole, subjugué sans trop savoir pourquoi.

Me trouvais-je dans un sanctuaire ?

Un bien-être profond, déconcertant étant donné tout ce qui m'arrivait, m'envahit peu à peu...

Ajoutez 1 point à l'une des Aptitudes de votre choix ! Notez également que vous avez découvert une statuette du Sans-Visage. Si vous en avez déjà rencontré auparavant, inscrivez le nombre total sur votre feuille de Survie.

Au bout d'un moment, le charme cessa d'opérer et je me retrouvai hébété, désorienté dans l'espace confiné de cette petite salle souterraine. La brume éthérée que j'avais suivie pour arriver jusqu'ici s'était complètement évaporée. Je remarquai soudain quelque chose que je n'avais pas vu avant, tellement j'avais été hypnotisé par la statuette : sur la grande pierre reposait une boîte en plastique jaune et blanc, semblable à un tube de médicaments (*notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir y revenir, puis rendez-vous maintenant au 176*).

Je tournai ensuite les talons, empruntai la galerie dans l'autre sens et revins rapidement à l'embranchement (*entourez sur votre feuille de Survie le code TANIÈRE*). Là, je pouvais m'engager dans le second corridor – celui qui filait tout droit – si je le désirais (*au 201*).

Sinon, je suivais le tunnel par lequel j'étais initialement entré dans le souterrain puis, émergeant du tronc, je me retrouvai à l'air libre au sein de l'inquiétante forêt. Sans chercher davantage à comprendre ce qui s'était produit avec la statuette, je rejoignis le chemin.

À présent, partirais-je vers le nord (*au 213*), ou bien en direction du sud (*au 89*) ?

Non, décidément, la porte des toilettes refusait toujours de s'ouvrir. J'avais beau forcer sur la clenche, cela ne changeait rien. Et la présence du cadavre dépouillé, dans mon dos, me filait la chair de poule...

Je n'avais plus rien à faire ici, et aucune envie de m'y attarder. Aussi retournai-je sans attendre dans le hall du musée (*au 319*).

441

Deux ultimes obstacles, et pas des moindres, se dressaient encore entre la pente herbeuse menant au bosquet et moi.

Campé sur de robustes pattes, son corps en forme de cône métallique pointé vers l'avant, l'homme-foreuse trucidait en les éviscérant les fuyards qui avaient le malheur de passer à sa hauteur. À quelques mètres sur sa droite, le monstre affublé d'une hélice en guise de tête cueillait l'un après l'autre les malheureux qui osaient s'aventurer sur son territoire en les découpant en rondelles écarlates. Ces créatures de cauchemars se tenaient de front, ne laissant quasiment aucune chance aux derniers survivants de leur échapper.

J'allais pourtant devoir tenter de passer entre les mailles de ce filet mortel ! Tremblant de tous mes membres, je devais choisir entre me diriger vers le monstre-foreuse (au 295), ou bien du côté de l'homme-hélico (au 487)...

442

Je ne savais pas ce qui m'avait pris de revenir ici : je n'avais aucune envie de me retrouver une fois de plus coincé dans cet horrible sous-sol rempli de créatures mi-rats mi-bébés ! Et pour quoi faire, au juste ? Pas sûr que l'Archiviste daigne à nouveau se montrer aussi serviable avec moi...

Prudent, je décidai de retourner dans le hall de la mairie situé au-dessus de moi (au 269).

443

Le précipice s'étirait en m'emmenant de plus en plus loin. Par quel prodige cette salle pouvait-elle se révéler aussi gigantesque ? Même en tenant compte de la grandeur inconcevable du musée vu depuis l'extérieur, il paraissait impossible que le bâtiment renferme une caverne aussi immense : c'était tout à fait illogique ! Pourtant, les faits démontraient le contraire, et je marchai un très long moment au sein de ces ténèbres affolantes. Lorsque j'atteignis enfin une paroi rocheuse – qui marquait sans conteste l'extrémité de la salle –, j'en ressentis un soulagement infini. D'autant qu'un pont en bois, presque accolé au mur de pierre, allait me permettre de franchir le gouffre... si toutefois je décidais de m'y aventurer, car les planches qui le constituaient ne semblaient pas de la première jeunesse, et les cordes qui permettaient de se tenir de chaque côté m'apparaissaient effilochées en plusieurs endroits. Cette construction précaire, qui s'enfonçait dans le noir en s'y perdant, soutiendrait-elle mon poids ?

Rien n'était moins sûr...

Alors que j'hésitais, un épouvantable hurlement éraillé s'éleva en se répercutant dans l'obscurité environnante. Je me figeai, aux aguets : ce cri dément semblait provenir de partout à la fois ! Tournoyant nerveusement sur moi-même, je fis virevolter ma lumière : rien n'apparut dans son faisceau, aucun autre son ne s'éleva non plus.

Je ne pouvais demeurer ainsi, à scruter indéfiniment les ténèbres qui m'entouraient. Je devais me décider, et choisir entre traverser le ravin à l'aide du pont (au 187), ou bien revenir en arrière, en longeant le vide dans l'autre sens afin de chercher une meilleure façon de passer (au 353) ?

444

Je me frayai difficilement un chemin parmi la triste végétation. Décharnées tels des doigts squelettiques, les branches traîtresses s'agrippaient à moi comme pour me déchiqueter. De lourds taillis de ronces, dont les épines cherchaient à s'enfoncer dans ma chair comme des crocs acérés, entravaient douloureusement ma progression. D'étranges plantes grimpantes, qui dégageaient une odeur nauséabonde, s'accrochaient sans cesse à mes vêtements et j'éprouvais toutes les peines du monde à m'en débarrasser. Éreinté, le corps couvert de griffures, j'avançai ainsi un très long moment, priant pour rallier enfin un sentier qui paraissait ne jamais devoir apparaître. Je me sentais épuisé, tant physiquement que mentalement.

Jetez un dé. Si vous obtenez :

- 5 ou 6 : votre résistance vous permet de ne perdre qu'un seul point de Vitalité.
- 3 ou 4 : vous perdez 2 points de Vitalité.
- 1 ou 2 : cette épreuve vous coûte 3 points de Vitalité !

Lorsqu'enfin, à bout de force, je parvins à rejoindre un chemin, j'ignorais où je me trouvais : j'étais totalement désorienté !

Emprunterais-je le tracé sur ma gauche (au 51), ou bien sur ma droite (au 213) ?

445

J'avais un choix important à faire : je pouvais fuir immédiatement le camping, tout seul (au 481). Ou, comme je l'avais promis à mon ami Alex, je pouvais revenir sur mes pas jusqu'au bosquet où je l'avais laissé afin que nous quittions cet enfer ensemble (au 91). Bien sûr, cela signifiait de prendre le risque de croiser à nouveau l'une de ces créatures pleines de lames ou de pics...

446

Je continuai dans un couloir, qui effectuait une sorte de spirale au centre de laquelle un escalier m'amena dans un nouveau corridor, rectiligne cette fois-ci. Progressant entre des murs vierges, sous un éclairage éclatant installé à intervalles réguliers dans le

plafond, je parvins finalement devant une porte dont le battant portait la mention « zone montagneuse ». Sous cette inscription, quelqu'un avait ajouté en lettres majuscules rouges « Boum ! », comme une plaisanterie dont je ne saisisais pas le sens. Guère rassuré après la créature monstrueuse que je venais de combattre, j'ouvris la porte pour pénétrer dans une nouvelle salle.

Je me retrouvai au sommet d'une grande éminence, à la fois herbeuse et rocailleuse. Devant moi se déroulait une longue pente, couverte elle aussi d'une végétation rase et parsemée de gros cailloux. Tout autour, une gigantesque fresque sur les murs représentait une chaîne de montagnes lointaines émergeant d'une mer de nuages blancs. Un décor idyllique, à mille lieues des horreurs que je venais d'affronter ! La porte permettant de quitter cet endroit se situait visiblement en bas de la déclinaison, encadrée dans la cloison au beau milieu de cette image d'océan vaporeux. Pour la rejoindre, il me suffisait de descendre le long de la pente – raide, certes, mais aisément abordable.

Pressé de trouver ce fameux Œil de bronze et de quitter cet infernal musée, j'entrepris donc de me remettre en marche.

Quelque chose remua sur ma gauche, à une vingtaine de mètres de moi. Une charmante petite créature poilue, que j'identifiai comme une marmotte, venait de se dresser sur un rocher depuis lequel elle m'observait avec la plus grande attention. Je poursuivis mon cheminement sans trop y prêter garde – peut-être y avait-il un réel danger alentour ? Sans me laisser distraire, je guettais donc le reste du flanc montagneux. Du coin de l'œil, je vis néanmoins le rongeur descendre de son promontoire pour se lancer d'un coup dans ma direction. Ce faisant, il se mit à émettre une sorte de cri sifflant.

Alertées, d'autres petites silhouettes similaires jaillirent un peu partout sur la pente pour m'observer à leur tour.

Pendant ce temps, la première marmotte parvenait presque à ma hauteur...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– de 3 à 6 : partez pour **le 410**

– 1 ou 2 : rendez-vous **au 404**

447

*Si vous avez entouré le code DÉCHU, rendez-vous directement **au 397**.*

Le père Soutane émergea de l'obscurité de l'église, en face de moi, pour s'arrêter entre les rangées de bancs déserts.

— Alors, as-tu rencontré l'Archiviste ? me demanda-t-il d'un ton calme.

Je pouvais hocher la tête et lui raconter tout ce que l'être tentaculaire m'avait appris sur le Sans-Visage (**au 370**).

J'étais également libre de garder ces informations pour moi. Dans ce cas, le prêtre vêtu de noir se détournait, sans rien ajouter, pour réintégrer les ténèbres d'où il venait de sortir. Il ne me restait plus qu'à quitter l'église et à décider de ce que j'allais faire ensuite.

Visiterais-je le cimetière (au 103) ? Ou retournerais-je sur la route, pour l'emprunter en direction du village (au 125) ou de la forêt (au 199) ?

448

Je m'aventurai dans une galerie qui filait en pente douce entre des murs blancs toujours aussi dépouillés. Le chemin se mit à serpenter étrangement, sans raison apparente. Puis il tourna, de manière brutale, sur la droite. Derrière ce coude, la dépouille d'un Visiteur fraîchement éventré m'attendait. Ses organes internes semblaient avoir disparu, ainsi que ses yeux, son nez et ses oreilles. Les doigts de ses mains, aussi, avaient été proprement sectionnés.

Contenant la nausée qui m'envahissait, j'effectuai un grand pas pour enjamber le cadavre – lorsque je remarquai quelque chose englué dans une flaque de sang contre le sol...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : vous trouvez 2 balles de revolver et 2 cartouches de fusil !

– 3 ou 4 : vous découvrez 2 cartouches de fusil.

– 1 ou 2 : vous distinguez 2 balles de revolver.

Je ramassai les munitions, en me forçant à ignorer le corps abjectement mutilé (*si vous êtes déjà passé par là auparavant, il n'y a en revanche plus rien à découvrir*). Puis, les doigts tachés de sang, je repris ma progression dans le couloir. Après une longue marche, j'atteignis enfin un nouveau choix de portes. L'une portait l'inscription « suis-nous », et l'autre était toute noire.

Par où allais-je passé ?

– Par la porte « suis-nous » (au 301) ?

– Par la porte noire (au 371) ?

449

Je pénétrai dans un corridor formé d'un gros tube vitré transparent, derrière lequel des tonnes d'eau m'environnaient. Il faisait sombre ici, le contraste avec la luminosité exacerbée du précédent couloir se révélait saisissant. Fixés à l'intérieur de l'énorme aquarium, des néons permettaient de distinguer clairement ce qui se passait dans l'eau – c'est-à-dire rien pour le moment. Je n'apercevais aucun poisson, ni aucun animal aquatique. Pas l'ombre d'une nageoire. En revanche, la grosse éclaboussure écarlate située de mon côté de la vitre m'incita à avancer sans ralentir le pas.

Alors que j'arrivais à mi-chemin du passage, quelque chose émergea du coude situé au fond du couloir, juste après le tube. Je vis une gueule énorme avec un museau en pointe, au-dessus duquel un petit œil tout rond, noir et inexpressif, brillait d'un éclat terne. Médusé, je regardai le requin – car il s'agissait bien de cela ! – pivoter vers moi, et je remarquai avec consternation ses deux jambes blanchâtres, d'apparence absurdement humaine, placées sous son ventre. La créature ne possédait apparemment pas de queue, et son corps s'articulait davantage en hauteur qu'en longueur.

Sa bouche s'ouvrit en grand pour découvrir une mâchoire démesurée garnie de multiples rangées de dents effilées. Lorsque l'homme-requin me fonça dessus, l'impressionnant aileron qui surmontait son crâne parut laisser un sillon dans la pénombre du couloir.

HOMME-REQUIN : *possède une Vitalité égale à 10 (+1D)*

Je n'avais pas le temps de fuir, je le savais : le monstre arrivait sur moi à une vitesse terrifiante ! Je devais vite réfléchir à la façon dont j'allais réagir...

Tenterais-je de le stopper avec une arme à feu (au 419) ? Ou me servais-je d'une arme blanche, ou contondante, pour affronter cette nouvelle aberration (au 280) ?

Mais peut-être me verrais-je malheureusement obligé de combattre à mains nues (au 308) ?

450

Des arbres chaleureux et verdoyants...

Le pépiement gai d'oiseaux joueurs...

Un ciel d'un bleu parfait sous un soleil éclatant...

La tête me tourna. Je me sentais comme désorienté.

Que m'arrivait-il ?

Une profusion de couleurs et de sons, des rires, des cris joyeux d'enfants, des silhouettes heureuses qui allaient et venaient tranquillement...

Les choses se fixèrent ; les objets et les gens prirent corps, pour de bon. Je vis des tentes un peu partout autour de moi, dans des emplacements aménagés à même la forêt. J'étais en train de marcher sur un sentier propre et entretenu. Je me sentais léger, heureux d'être, tout simplement. Un peu plus loin, je découvris un immense espace dédié aux camping-cars. Au centre trônait un parc de jeux pour les bambins – véritable paradis enfantin ! Casquettes sur la tête, les petits s'amusaient sous la surveillance visiblement décontractée de leurs parents. Encore plus loin était disposée une multitude de mobil-

homes rutilants, d'une blancheur éclatante. Cela ressemblait à un village, où les gens vaquaient à leurs occupations en souriant, certains jouant à la pétanque, d'autres se préparant à aller à la piscine – car une belle et grande piscine existait dans cet endroit merveilleux.

Un attroupement s'était formé autour d'un barbecue géant, dont l'odeur de viande grillée s'avérait alléchante...

« Des corps pourrissants, grouillant d'asticots... »

Je fus pris d'un vertige déstabilisant, durant lequel tout s'estompa autour de moi. Comme si mes sens, pour une raison inconnue, défailaient subitement... Mais tout revint vite à la normale. De nouveau bien, équilibré, je poursuivis ma visite du camping qui semblait gigantesque ! Je vis d'autres tentes, et encore des mobil-homes. Au détour d'une allée, une jolie brune m'adressa un sourire onctueux. Qui était-elle ? Je n'en savais rien. Je la saluai, comme dans un rêve.

Soudain, une annonce grésilla dans les airs :

— Ce soir, grande fête exceptionnelle au bar du camping !

Une ola générale s'éleva vers le ciel radieux pour accueillir la bonne nouvelle.

— En attendant, reprit la voix derrière son micro, profitez de la vie et des activités offertes gracieusement par la mairie...

« Puissiez-vous crever dans les pires souffrances ! »

Je fronçai les sourcils, comme piqué à vif. Mais non, aucune pensée déplaisante. Rien que les gens qui riaient et s'amusaient.

Et le soleil.

Et les vacances.

D'ailleurs, qu'allais-je faire en attendant cette fameuse soirée ? Je pouvais me rendre à la piscine (au 474), passer le temps en jouant à la pétanque avec un groupe d'estivants aux sourires rayonnants (au 166), ou bien partir à la recherche de cette belle brunette que j'avais précédemment saluée (au 412) ?

Après tout, j'étais là pour passer du bon temps...

451

L'une des tentes éventrées m'attira soudain, sans que je sache vraiment pourquoi. Je m'y rendis, sur mes gardes, en enjambant un vieux réchaud rouillé à demi enterré. Terrorisé, mais incapable de résister, je poussai du revers de la main l'un des pans de toile constellé de taches brunâtres.

Un squelette se trouvait recroquevillé, en position fœtal, contre un duvet déchiqueté et sale. Des vêtements en lambeaux couvraient encore le cadavre : un tee-shirt court,

sous lequel émergeaient des côtes couleur ivoire, et un short beige qui paraissait flotter autour de bâtonnets blanchâtres...

Un pendentif en améthyste, en forme de cœur, lui ceignait le cou.

Mon pouls s'accéléra. Je n'osais croire ce que je voyais ! Ce squelette... C'était la jeune fille que j'avais rencontrée dans le camping ! Pourtant, elle paraissait morte depuis une éternité. N'avait-elle été qu'une illusion, elle aussi ? Ou bien une sorte de spectre, enjolivé par le rêve trompeur dans lequel j'étais alors plongé ? Je l'avais suivi sous cette tente, j'en étais persuadé, et nous avons partagé un moment ensemble...

Dégoûté, je laissai retomber le bout de toile en hâte. Tâchant d'occulter cet affolant, et dérangeant, souvenir de mon cerveau saturé, je me dépêchai de traverser ce lieu maudit.

Plus loin, le sentier s'enfonçait à nouveau entre les arbres maladifs (au 29).

452

J'encourageais toujours Isabelle à marcher, et nous traversâmes le village afin de rejoindre la petite place sur laquelle se trouvait le portail censé nous permettre de fuir ce monde sinistre et effrayant. La gargouille en bronze qui ornait les battants, au centre, m'impressionnait – comme si elle pouvait prendre vie à tout moment pour nous attaquer ! D'un coup d'œil rapide, je repérai les orifices dans lesquels encastrer les deux artefacts.

Soudain, je me demandai ce qui pouvait bien se trouver derrière cette porte ? Et si un autre péril nous guettait ? Je sentis mon courage vaciller à cette pensée... Pourtant, c'était une éventualité à prendre en compte.

Si vous avez caché une ou plusieurs armes dans Sacrifice et que vous désirez aller les rechercher, c'est le moment. Trop affaiblie, Isabelle vous attendra ici. Vous pouvez emprunter le chemin menant au village (au 100), ou bien celui qui se dirige vers la ferme et la forêt (au 139). Notez simplement auparavant sur votre feuille de Survie le numéro de paragraphe 454, auquel vous devrez vous rendre, juste après avoir tenté de récupérer vos armes, afin de revenir trouver Isabelle devant le portail.

Si j'étais déjà armé, ou que je jugeais inutile de prendre de nouveaux risques en m'éloignant, je pouvais introduire immédiatement l'Œil de bronze et la Griffes en bronze dans leurs logements respectifs (au 436).

453

Lorsque je jugeai la toupie suffisamment éloignée de moi, je fonçai en obliquant légèrement sur ma droite... mais elle vira subitement dans ma direction, à une allure folle ! Au passage, elle découpa deux Visiteurs dont elle éparpilla les corps aux quatre coins de la terrasse dans un déluge écarlate ; puis elle continua à fondre sur ma personne.

Terrorisé, je forçais mes jambes à se surpasser : la peur me donnait des ailes, pour de bon ! Lorsque la chose m'atteignit, ses lames me lacérèrent le dos...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : *superficielle, la blessure ne vous coûte que 1 point de Vitalité.*

– 3 ou 4 : *Vous perdez 2 points de Vitalité.*

– 1 ou 2 : *sévères, vos blessures vous délestent de 3 points de Vitalité !*

Je ressentis une douleur cuisante, néanmoins ma chance frisa l'impertinence : de justesse, j'avais échappé au pire ! Je continuai à courir, sans oser me retourner, persuadé de sentir les lames me rattraper d'un moment à l'autre... Mais non. Visiblement, la toupie avait d'autres chats à fouetter ! Je sentis des larmes me monter aux yeux – des larmes de gratitude et de soulagement. D'autres Visiteurs avaient réussi à passer, eux aussi. Cependant nous n'étions pas encore sauvés, je le savais pertinemment...

Lancez le dé. Si vous faites :

– *un chiffre pair : allez au **129***

– *un chiffre impair : partez au **144***

454

Je revins rapidement jusqu'au portail, sans rencontrer d'obstacle sur mon chemin. Là, je disposai l'Œil de bronze et la Griffe en bronze dans leurs emplacements adéquats (au **436**).

455

La porte s'ouvrit en grand sous mes assauts, et je manquai de buter tête la première dans les entrailles obscures du camping-car. J'eus toutefois la présence d'esprit de me retenir in extremis à l'encadrement. La peur m'assaillit à l'idée qu'un monstre ait pu entendre le boucan que je venais de faire, et je me retournai en scrutant les environs. Rien ne bougeait, tout demeurait calme. Quelque peu rassuré, je portai de nouveau mon attention à l'intérieur du véhicule délabré. Il y faisait sombre, très sombre ; cependant j'y voyais suffisamment pour me rendre compte qu'une tête toute pâle m'observait dans la pénombre...

Je faillis prendre mes jambes à mon cou !

Mais la chose qui se trouvait ici ne bougeait pas. Elle se contentait d'être là, point. Rapidement, je compris qu'il ne s'agissait pas d'un être vivant, ni même d'un mort-vivant, pas plus qu'une quelconque entité mue par je ne savais quelle force malfaisante. Plus probablement, ce devait être un objet. Je lançai tout de même un « Ohé ? » peu assuré. La chose ne répondit pas. Je tâtonnai nerveusement la cloison à la recherche d'un interrupteur, sans parvenir à le localiser. De toute manière, cela m'aurait étonné que

l'électricité fonctionne encore ! Alors, prêt à bondir en arrière à la moindre alerte, je fis un pas dans le camping-car. Une brume évanescence stagnait au niveau du plancher. Me déplaçant sur le côté, j'allongeai mon bras en direction du minuscule rideau de fenêtre qui occultait la lumière du jour. La clarté qui naquit soudain, lorsque je tirai sur le petit bout de tissu, révéla un buste en pierre blanche représentant une tête dépourvue du moindre trait.

Le Sans-Visage ! constatai-je intérieurement.

Je m'avançai vers la statue, exposée sur une petite console en bois. Je ressentais une puissante attraction, comme si je ne pouvais me soustraire à cette force qui m'incitait à m'en rapprocher. Avant même d'avoir pu réaliser ce qui se passait, je posai mes doigts sur la face vide de la sculpture. Instantanément, un bien-être inonda mon corps, comme si ce dernier se gorgeait de toute l'énergie qu'il pouvait contenir (*augmentez de 1 point l'une de vos Aptitudes, au choix, et notez que vous avez découvert l'une des statuettes du Sans-Visage. Si vous en avez déjà rencontré auparavant, inscrivez le nombre total sur votre feuille de Survie*).

L'esprit régénéré, je lâchai l'idole qui paraissait redevenue une simple statue de marbre. J'en éprouvai une grande tristesse. Me forçant à me détacher totalement de l'emprise exercée par la chose, j'observai avec attention l'intérieur du camping-car. Ce fut rapide : outre le buste sur son meuble de bois, il n'y avait rien d'autre. Rien, hormis une tablette fixée au mur. Dessus étaient posés quelques objets, que j'examinai.

Une clef noire, tout d'abord, accompagnée d'une étiquette rouge portant le numéro « 127 ».

Je l'empochai.

Quelques munitions ensuite, visiblement pour gros calibre...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

- 5 ou 6 : vous empochez 3 cartouches de fusil.
- 3 ou 4 : vous trouvez 2 cartouches de fusil.
- 1 ou 2 : vous ramassez une cartouche de fusil.

Il y avait aussi une petite boîte cylindrique (*rendez-vous immédiatement au 176, mais pensez d'abord à noter le numéro du paragraphe où vous vous trouvez actuellement, afin de pouvoir y revenir ensuite*).

Puisqu'il me semblait avoir fait le tour de ce qu'il y avait à découvrir ici, je ressortis du véhicule (*entourez le code PORTE sur votre feuille de Survie*). La brume irréaliste s'accrochait langoureusement à mes pieds, comme pour chercher à me retenir. J'observai avec appréhension l'extérieur, sans rien détecter de suspect. Alors, au pas de course, j'entrepris de rejoindre l'allée afin de poursuivre mon cheminement (*au 346*).

456

Je parvins sans encombre jusqu'à la porte, dont j'essayai de pousser le battant. Malheureusement, une clochette se mit à retentir bruyamment de l'autre côté. Un dispositif, conçu par le professeur afin d'empêcher les élèves de pénétrer dans cette partie de l'école sans son autorisation ? Je n'en savais rien, et je m'en fichais : le tintement sonore n'avait pas dû passer inaperçu... Une seule solution s'imposait : fuir au plus vite !

Pour cela, me ruerais-je vers la porte d'entrée afin de ressortir dans la cour (au 291), ou franchirais-je celle que je venais tout juste d'entrebâiller (au 503) ?

457

Je hélai la femme, sans trop élever la voix. Sans me répondre, elle se contenta de poursuivre aveuglément le même manège. Je m'approchai alors d'elle et, l'agrippant par les épaules, je la secouai légèrement en continuant de l'appeler.

Malgré tous mes efforts, elle demeura perdue dans le vague.

Je ne voulais pas rester à la même place trop longtemps, au risque de me faire surprendre par l'une ou l'autre des créatures exterminatrices. Pour autant, pouvais-je abandonner cette malheureuse au sort atroce qui l'attendait ?

Une chance de la sauver s'offrait à moi : avais-je le droit d'hésiter ?

Si je le désirais, je pouvais tenter de gifler l'inconnue, en espérant que cela suffise à la sortir de cette torpeur surnaturelle dans laquelle elle se trouvait plongée (au 82). Mais peut-être n'était-ce pas une bonne idée ? Dans ce cas, j'avais la possibilité de poursuivre sur l'allée en laissant cette femme derrière moi (au 212).

458

J'avais réagi assez promptement et, tandis que je demeurais immobile et silencieux, accroupi derrière le mur, le cours se poursuivit normalement – d'après les normes de ce monde cauchemardesque, en tout cas ! Je frémissais encore après ce que je venais de voir et d'entendre mais, malgré tout, les battements de mon cœur s'apaisaient à mesure que la menace d'être découvert s'éloignait. La créature ne m'avait certainement pas vu, sinon elle aurait déjà alerté son professeur ainsi que la classe entière. J'étais donc libre de ressortir de l'école afin de retourner dans la rue (au 296).

Cependant, peut-être avais-je envie, avant cela, de prendre le risque de fouiller discrètement le vestibule dans lequel je me trouvais (au 254) ?

459

J'avais croisé le chemin d'Isabelle au musée, en effet. La malheureuse s'était alors trouvée en très mauvaise posture...

Lui êtes-vous venu en aide ?

Oui (au 407), ou non (au 230) ?

460

Le terrifiant colosse au cône tournoyant s'effondra à terre, vaincu. Je demeurai un moment pantelant, tâchant de me remettre du mieux que je le pouvais de cette dangereuse confrontation. J'avais peur que le bruit du combat n'ait attiré d'autres monstruosité – dont l'épouvantable homme-hélico ! –, aussi m'apprêtais-je à reprendre mon chemin, lorsqu'un air criard s'éleva depuis la créature prostrée au sol : une mélodie, un genre d'hymne grandiloquent évoquant la gloire, la victoire... Sous mes yeux interloqués, le cône en spirale du foret métallique s'ouvrit, telle une fleur s'épanouissant au soleil. À l'intérieur apparut un objet brillant : la griffe en bronze que je recherchais ! Avec d'innombrables précautions, je m'approchai de la carcasse de l'homme-foreuse – qui allait se redresser, j'en étais convaincu, comme le dernier sursaut de tout monstre dans un film d'horreur...

D'un geste rapide, je m'emparai de l'artefact, ce qui mit fin à la musique stridente. Rien de fâcheux ne se passa : la créature resta allongée contre le sol, immobile (*notez sur votre feuille de Survie que vous venez de trouver la Griffe en bronze*). En revanche, la crainte de me faire repérer par ses congénères était montée en flèche, à cause du tintamarre que venait de produire l'absurde morceau de musique ! Je repris donc ma progression d'une démarche rapide, tout en surveillant nerveusement les alentours (au 485).

461

J'aidais toujours Alex à marcher et, ensemble, nous sortîmes de la forêt en empruntant le sentier qui passait devant la ferme avant de rejoindre la place. Là, nous nous rendîmes devant le portail censé nous permettre de quitter cet univers glauque et terrifiant afin de réintégrer le nôtre. La gargouille en bronze qui ornait les battants au centre m'impressionnait, comme si elle pouvait prendre vie à tout moment pour nous attaquer. Rapidement, je repérai les orifices où manquaient l'œil et la griffe.

— Tirons-nous, vite ! me pressa Alex, à bout de nerfs.

Je ne demandais pas mieux, toutefois nous ignorions ce qui se trouvait au-delà de cette porte. Et si un nouveau danger nous guettait ? Je sentais ma résolution flancher à cette idée ! Pourtant, c'était une considération à prendre en compte...

Si vous avez caché une ou plusieurs armes dans Sacrifice et que vous désirez aller les rechercher, libre à vous. Trop affaibli, Alex vous attendra ici. Vous pouvez emprunter le chemin menant au village (au 100), ou bien celui qui se dirige vers la ferme et la forêt (au 139). Notez simplement auparavant sur votre feuille de Survie le numéro de paragraphe

454, auquel vous devrez vous rendre, juste après avoir tenté de récupérer vos armes, afin de retrouver Alex devant le portail.

Si j'étais déjà armé, ou que je jugeais inutile de prendre de nouveaux risques en m'éloignant, je pouvais introduire immédiatement l'Œil de bronze et la Griffes en bronze dans leurs logements respectifs (au 436).

462

J'ignorais où se situait ma tente, ou même si je logeais dans un mobil-home ou autre : impossible de m'en rappeler ! Peu m'importait, je me sentais profondément détendu, c'était tout ce qui comptait. À l'abri du moindre danger, me disais-je sans trop savoir pourquoi.

Le soir arriva, la clarté du jour diminua et je me rendis au bar. Celui-ci était composé d'un grand bâtiment flambant neuf et d'une agréable terrasse bondée de vacanciers, chacun d'eux tenant un cocktail à la main.

Moi aussi, d'ailleurs.

La boisson se révélait rafraîchissante, parfaite. Une musique festive s'échappait de haut-parleurs invisibles. J'étais toujours bien, calme, en paix. J'entrepris de me mettre à la recherche de mon rendez-vous – chose difficile au milieu de tous ces gens !

Tout à coup, la musique cessa et une voix s'éleva dans un grésillement :

— Bienvenue à vous, chers Visiteurs, pour cette fabuleuse soirée !

« Visiteurs ? »

Ce mot entra en résonance avec mon esprit de façon étrange, dérangeante... De son côté, la foule applaudit avec enthousiasme. Moi aussi d'ailleurs, comme si je ne pouvais m'en empêcher.

— Vous savez tous pourquoi vous êtes ici, n'est-ce pas ? reprit la voix sur le ton de la confiance. Vous voulez la griffe, pour pouvoir réintégrer votre monde. La Griffes en bronze, qui se trouve dissimulée quelque part dans notre camping...

Chacun se tut. Le temps parut se figer.

« Visiteurs... Réintégrer votre monde... » Ces mots tournaient en boucle dans ma tête, telles d'agaçantes et menaçantes guêpes bourdonnant à la lisière de ma conscience. Une autre expression me revint en mémoire : « Puissiez-vous crever dans les pires souffrances ! », et je frissonnai.

Une lumière s'alluma subitement dans le bâtiment, illuminant un long comptoir derrière lequel l'homme au micro se tenait. Il s'agissait d'un personnage corpulent aux traits lourds et au regard noir. D'énormes sourcils touffus envahissaient son front, et un gros nez écarlate surplombait ses lèvres charnues.

Son crâne chauve s'avérait surmonté d'une couronne.

Sur le comptoir, un crapaud humanoïde vêtu d'une veste de costume et affublé d'une paire de lunettes à monture épaisse s'exclama :

— Vive Archibald premier, notre maire !

J'observai la scène avec des yeux ronds. Ce n'était pas possible. C'était absurde, grotesque. Ce n'était pas possible...

Puis, tandis que tout me revenait en mémoire, la terreur me fondit dessus comme un rapace aux ailes déployées.

Sacrifice.

Les monstres.

Les morts.

Anna...

L'illusion se dissipait, levant le voile sur une terrible réalité. Le bâtiment qui avait paru neuf n'était en fait qu'une ruine insalubre. Les gens hurlèrent en lâchant leurs verres, et je fis de même en m'apercevant de l'immonde contenu que j'avais commencé à boire : un sang noirâtre, presque coagulé ! Des cris continuèrent à s'élever tandis que la panique et l'effroi affluaient de nouveau en chacun des Visiteurs. J'hésitai entre m'époumoner d'épouvante ou me recroqueviller à terre, comme foudroyé. Je ne fis aucun des deux, me contentant de demeurer figé sur place, immobilisé par la peur. Je jetai toutefois un regard au « bar » pour m'apercevoir que le maire Archibald premier, ainsi que son compagnon batracien, avaient tous les deux disparu. À leur place ne subsistait qu'un lieu ravagé, à demi effondré.

N'avaient-ils été que des illusions, eux aussi ?

Je n'en savais rien. Je n'y comprenais rien...

À cet instant précis, des ombres émergèrent entre les arbres décrépits environnants : des créatures cauchemardesques faites pour la torture, qui encerclèrent la terrasse sous un ciel malade. Je reconnus l'homme-foreuse, campé sur deux robustes jambes ; et l'homme-hélico, au corps massif surmonté d'une redoutable hélice. Il y en avait bien d'autres, tous plus terrifiants les uns que les autres.

Bientôt, sous les cris des Visiteurs, le massacre commença (au 469).

463

Je tendis mon bras par l'encadrement afin d'éclairer l'intérieur du container (*si vous servez d'une lampe, n'oubliez pas de déduire une utilisation sur votre feuille de Survie*). Comme je m'y était attendu, un spectacle effroyable se révéla dans la lumière : de grands bacs en plastique, surmontés d'un couvercle jaune rabattu sur le côté, débordaient

de membres ou d'organes humains dégoulinants de sang ! Une main en décomposition aux doigts osseux émergeait sur l'un de ces ignobles tas, tel l'appel au secours d'un malheureux en train de se noyer dans un océan putride. Dans l'un des coins de la benne, un torse démembré s'avérait suspendu au plafond à un croc de boucher. Contre l'une des parois, une affiche portait l'inscription : « Réserve à notre charcuterie : À la bonne viande. Tout vol contraindra le responsable à rejoindre notre étalage. »

Si vous possédez le code POUBELLES, allez immédiatement [au 471](#).

Sous l'un des bacs situés au fond du container, je remarquai une sorte de nuage brumeux qui stagnait au ras du sol. Cela m'intrigua, mais l'odeur épouvantable, ainsi que le dégoût que m'inspiraient les « déchets » humains entreposés ici, m'incitaient à tourner les talons ! Sans compter la vermine qui grouillait certainement dans ces poubelles...

Si, malgré tout, vous éprouvez l'envie d'inspecter les lieux, vous devrez effectuer une épreuve de Volonté. En cas de réussite, vous pourrez vous rendre [au 155](#).

En cas d'échec, ou si vous n'envisagez même pas de demeurer dans cet abominable endroit, votre réticence vous poussera tout naturellement à reprendre votre progression sur l'allée ([au 212](#)).

464

Les haies entre lesquelles je progressais se révélaient sèches et jaunâtres, percées de creux dépourvus d'aiguilles au cœur desquelles les branchages, nus et effilés, se tordaient de manière anarchique. J'avançais avec moult précautions, car je redoutais de tomber nez à nez avec une autre de ces créatures couvertes de lames ou de pointes. Je parvins rapidement devant un grand espace désolé semblable à un terrain vague, envahi d'épaves rongées par les outrages du temps. Des carcasses de mobil-homes rouillées, effritées ou effondrées, se partageaient l'endroit pour y mourir lentement. Des ronces sortaient par les vitres éclatées, enlaçant les maisons agonisantes dans une étreinte torturée. De larges éclaboussures brunâtres, sur les flancs écaillés de certains bungalows, me firent frissonner.

Peut-être les vestiges d'un autre massacre ?

Je déambulai telle une ombre dans cette espèce de village fantôme, tentant de suivre la piste principale pour ne pas perdre mon chemin. Un énorme camping-car sans roues gisait, avachi à même la terre, au pied d'un arbre tordu. Placé à l'écart des mobil-homes, le véhicule me fit, sans que je sache pourquoi, forte impression.

Je ressentais l'envie de m'en approcher...

Suivrais-je mon intuition ([au 224](#)), ou poursuivrais-je tout droit, sans m'en préoccuper ([au 346](#)) ?

La terrifiante hélice s'arrêta subitement de tourner et l'homme-hélico s'affala au sol, vaincu. Je soufflais comme un bœuf, épuisé physiquement et mentalement par le combat hors norme que je venais de remporter. Malgré tout, sans prendre le temps de me remettre de mes émotions, je retournai soutenir Alex afin que nous puissions partir le plus vite possible loin de ce camping de l'horreur. Les larmes aux yeux, mon ami me congratula avec une chaleur telle que j'en éprouvai presque de la gêne puis, la démarche malaisée, nous nous dirigeâmes ensemble vers le sentier qui s'enfonçait entre les arbres en direction du portique de sortie.

Un bruit insolite nous força toutefois à jeter un regard en arrière.

Un singulier personnage venait d'apparaître à côté du cadavre du monstre : un individu grand et fin, au visage longiligne et au nez crochu, vêtu d'un costume marron écriqué et tenant au bout de sa main osseuse une vieille mallette en cuir élimée. L'homme portait un chapeau assorti à sa tenue ; un stéthoscope dépassait de la poche de sa poitrine.

C'était un médecin de campagne à l'ancienne, me dis-je aussitôt, qui allait de domiciles en domiciles en transportant tout son nécessaire avec lui. Mais que pouvait-il bien faire ici ? Envahi d'un mauvais pressentiment, je vis le toubib se servir de son stéthoscope pour ausculter la créature qui gisait à ses pieds ! Alex observait la scène, aussi médusé que moi. Le médecin ouvrit ensuite sa mallette pour en extirper un unique objet : un simple pansement adhésif, dont il ôta le film protecteur d'un geste professionnel. Il l'appliqua sur son patient décédé, au niveau du sternum pour être précis. Alors, par un phénomène tenant de l'extraordinaire, le monstre à hélices recommença à bouger ! Tout d'abord de simples gestes, très lents ; puis la créature prit appuie contre le sol dans le but évident de se relever.

Consterné, je vis le médecin surnaturel nous saluer en ôtant son chapeau avant de disparaître en un clin d'œil, comme s'il ne s'était jamais tenu là, juste devant nous !

L'homme-hélico se trouvait à présent assis contre le sol terreux. Alex et moi sursautâmes lorsque son hélice se remit d'un coup en mouvement.

— Tirons-nous d'ici, vite ! hurla mon ami, épouvanté.

Il n'eut pas à me le dire deux fois : tournant à nouveau les talons, nous nous élançâmes sur le sentier en clopinant le plus rapidement que nous le pouvions ! Des questions se bousculaient, pêle-mêle, dans mon esprit : c'était qui, ou quoi, ce médecin bizarre ? Était-il capable de ramener à la vie toutes les créatures de ce monde de dingues ?

Avions-nous réellement une chance de nous en sortir vivant ?

Reverrais-je un jour Anna ?

Nous redoublâmes d'effort lorsque nous perçûmes des sons inquiétants derrière nous : le bruit d'arbres qui craquaient en chutant dans la forêt... Le monstre nous avait pris en chasse, ses longues pâles découpant tout ce qu'elles rencontraient aux abords du sentier ! Alex hurla, terrorisé – un cri de démence, qui me mit profondément mal à l'aise. La sortie ne se trouvait plus loin, je le savais, mais notre poursuivant était rapide : les gémissements sonores des troncs, de plus en plus proches, en attestaient...

Soudain nous le vîmes : le portillon, toujours entrouvert comme je l'avais laissé avant de retourner chercher Alex. Moi qui redoutais de le trouver à nouveau fermé et de perdre un temps fou à devoir y insérer la clef, je fus grandement soulagé ! Je déchantai cependant devant la vision d'un arbre qui tombait immédiatement sur notre droite, signe évident – et ô combien alarmant – de la proximité du monstre dans notre dos...

Hors d'haleine, nous nous jetâmes dans l'encadrement du portillon dont je claquai le battant au passage. Juste à temps : un déluge d'étincelles explosa sous la morsure des pâles meurtrières contre le métal de la grille !

Fort heureusement, celle-ci tint bon.

Le monstre à hélices se calma tout à coup : il demeura figé sur place, les bras ballants, parfaitement immobile. Menace muette et inerte de l'autre côté d'une frontière désormais infranchissable pour lui.

Du moins l'espérons-nous !

Nous effectuâmes quelques pas pour nous éloigner, guère rassurés, avant de nous écrouler à bout de force au milieu du sentier. Nous restâmes un certain temps ainsi, à profiter de ces minutes d'accalmies inespérées (*entourez sur votre feuille de Survie le code ALEX*).

Nous nous en étions sortis, et nous étions toujours vivants (au 48) !

466

Totalement terrifié, je me préparais néanmoins à me battre jusqu'à mon dernier souffle...

La créature attaque la première. Il lui faut faire 4 ou plus pour vous frapper de ses étranges bras caoutchouteux, et elle vous délestera de 1 point de Vitalité chaque fois qu'elle y parviendra. Sauf si elle fait un 6, auquel cas la blessure infligée à l'aide d'un de ses piquants vous ôtera 2 points de Vitalité d'un coup.

De votre côté, vous devrez obtenir 5 ou plus pour réussir, à mains nues, à atteindre et à blesser les jambes de votre effroyable adversaire. Ce dernier perdra 1 point de Vitalité chaque fois que vous y parviendrez.

Soit je réussissais, par miracle, à envoyer au tapis le monstre-cactus (au 160), soit ce dernier m'emprisonnait entre ses bras élastiques, perforant ainsi mon corps de multiples, et mortels, baisers acérés...

467

Là, au beau milieu des restes ravagés de ce qui avait dû être un torse humain, quelques munitions encroûtées de sang semblaient attendre ma venue...

Lancez le dé. Si vous faites :

- un chiffre impair : vous ramassez 2 cartouches de fusil.*
- un chiffre pair : vous empochez 2 balles de revolver.*

Encouragé par cette découverte, je quittai ensuite la piscine et ses corps affreusement mutilés afin de poursuivre ma route sur l'allée (au 376).

468

À première vue, le terrain de pétanque n'avait rien à envier à l'aire de jeu dans le genre « ambiance sinistre », avec tous ces corps humains broyés et démembrés qui jonchaient l'endroit. Une tête au regard sanglant était méticuleusement posée dans le sable, tel un obscène cochonnet. Un tee-shirt déchiré, arborant un demi visage de Spider-Man, recouvrait encore un torse esseulé.

Tout cela me rendait malade. Je voulais partir d'ici, au plus vite (*si vous êtes déjà passé par ici précédemment, rendez-vous tout de suite au 14*).

J'allais poursuivre sur le tracé du chemin, lorsqu'une créature cauchemardesque apparut un peu plus loin en émergeant de derrière une haie. Progressant sur deux grosses pattes musclées semblables à celles d'un dinosaure, le corps de la chose se constituait en tout et pour tout d'un énorme cône en spirale métallique pointé vers l'avant. Des bras rachitiques, à peine visibles, pendaient à hauteur de ses cuisses de façon grotesque. C'était l'homme-foreuse, celui qui avait massacré tant de pauvres personnes sur la terrasse !

Glacé d'effroi, je vis l'affolante créature se mettre à courir vers moi en actionnant son abominable foret, lequel entreprit son mouvement de rotation sans émettre le moindre bruit. Je n'aurais jamais le temps de fuir, je le savais : le monstre me fonçait dessus à toute vitesse !

HOMME-FOREUSE : possède une Vitalité égale à 13 (+1D)

Il ne me restait qu'à me battre, avec l'énergie du désespoir, pour tenter de sauver ma peau. Mais comment comptais-je m'y prendre ?

Utiliserais-je une arme à feu (au 374) ? Ou plutôt une arme blanche ou contondante (au 241) ? Si je ne possédais rien de tout cela, je n'avais plus qu'à faire face à mains nues (au 483), en priant pour que la chance soit de mon côté...

469

Affolés, les gens se mirent à s'agiter et à courir en tous sens dans une bousculade générale qui n'épargna pas les plus faibles – ces derniers se firent tout bonnement piétiner. Si j'avais d'abord pu voir les monstres approcher, je me retrouvais désormais cerné par cette masse humaine en pleine confusion, forcé de jouer des coudes pour ne pas me retrouver broyé. Je ne pouvais plus distinguer les créatures, seulement ces visages crispés d'épouvante qui grouillaient en hurlant autour de moi.

Bientôt, les cris de terreur se muèrent en vagissements de douleur, et je vis de tous les côtés des morceaux de corps et du sang voler dans les airs avant d'arroser la foule transie d'horreur. Je devinais également le tournoiement hystérique de choses qui coupaient, lacéraient ou déchiraient la chair des Visiteurs...

Je ne savais pas quoi faire. Je me trouvais pris au piège, comme tout le monde ; toutefois je refusais l'idée de me laisser découper en rondelles sans réagir ! Il me fallait tenter quelque chose, n'importe quoi, pour m'extraire de cet odieux carnage.

Risquerais-je de m'élancer, dans une direction ou une autre, afin d'essayer de forcer le passage à travers ces monstres (au 9) ? Ou préférerais-je me replier jusqu'au bâtiment délabré, contre lequel nous nous trouvions déjà quasiment acculés, dans l'espoir fou d'y découvrir une issue (au 198) ?

Dernière option : demeurer sur place à observer, en attendant le meilleur moment pour agir – si toutefois un tel instant arrivait (au 232)...

470

Le monstre aux mâchoires d'acier s'aperçut de ma présence ! Horrifié, je sentis soudain l'un de ses affreux appendices s'enfoncer dans mon dos et entre mes côtes. Je hurlai, de douleur et de terreur...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

- 6 : guère profonde, la morsure ne vous coûte qu'1 seul point de Vitalité.
- 4 ou 5 : vous perdez 2 points de Vitalité.
- 2 ou 3 : sévère, la blessure vous coûte 3 points de Vitalité...
- 1 : la morsure est extrêmement profonde, vous perdez 4 points de Vitalité !

J'étais terrifié, persuadé que le piège à loup allait se rétracter en emportant avec lui une partie de ma colonne vertébrale ! Je constatai toutefois que, par une chance qui frisait l'insolence, un bras tranché ainsi qu'un tas d'organes que j'avais traînés à ma suite s'étaient fichés entre les dents de la chose, l'empêchant d'affermir totalement sa prise sur moi ! L'espace d'un instant, la mâchoire fut contrainte de relâcher son étreinte. Bien que meurtri, j'en profitai pour m'élaner en avant, courant à quatre pattes avant de parvenir à me redresser. Je m'attendais à chaque foulée à subir une nouvelle attaque de la créature... mais non : lorsque j'eus le courage de tourner la tête, je découvris que la monstruosité se trouvait désormais à bonne distance, occupée à croquer un autre fuyard.

Et j'étais toujours en vie !

Louant ma bonne étoile pour ce miracle à peine concevable, je forçai mes jambes défaillantes à continuer à courir. J'avais dépassé les limites de la terrasse : devant moi se déroulait à présent un vaste terrain herbeux, qui montait en pente douce jusqu'à un petit bosquet d'arbres.

J'allais tenter d'atteindre ce dernier (au 441).

471

Je n'avais rien de plus à faire ici, je le savais. Toutefois, je remerciai une nouvelle fois mon instinct lorsque je remarquai quelque chose de brillant qui traînait au pied de l'un des bacs à poubelles. Je m'avançai dans le container et m'accroupis...

Jetez le dé. Si vous faites :

– 5 ou 6 : ce sont 3 cartouches de fusil que vous empochez !

– 3 ou 4 : vous trouvez 2 cartouches de fusil.

– 1 ou 2 : vous découvrez une seule cartouche de fusil.

Me sentant un peu moins démuni, je quittai ensuite la benne et ses abominables cadavres afin de reprendre ma marche le long de l'allée (au 212).

472

Sur mes gardes, je m'engageai sur l'allée. J'essayais de progresser en ralliant le couvert des arbres malingres disséminés, comme au gré du hasard, sur les abords du chemin. Il régnait un silence de mort sous le ciel plombé de ce monde macabre, qui contrastait de manière choquante avec les hurlements du carnage qui avait eu lieu quelques instants seulement plus tôt.

La chair de poule refusait de vouloir me quitter...

J'atteignis bientôt une grande piscine à ciel ouvert, et mon malaise s'accrut lorsque je remarquai la multitude de corps inertes qui flottaient à la surface de l'eau, devenue un véritable borbier écarlate. Une foule de membres arrachés gisait sur le carrelage qui

entourait le bassin – des bras, des jambes ou même des torsos, exposés dans leur plus simple appareil comme pour se faire doré au soleil. Un grand parasol rouge, orné d'un smiley jaune pleurant une larme de sang, trônait tel un étendard au centre de cette effroyable tuerie.

Au milieu du sinistre tableau, je remarquai un objet brillant qui paraissait égaré sur les pavés. En revanche, je me trouvais dans l'incapacité de distinguer ce dont il s'agissait.

Irais-je voir (au 279) ?

Ou bien poursuivrais-je plutôt ma route sur l'allée (au 376) ?

473

Je me précipitai en direction des arbres, tout en hélant le monstre afin qu'il me prenne en chasse. Cela me terrifiait, bien évidemment, mais j'espérais ainsi détourner son attention d'Alex, totalement incapable de se défendre.

Je me fauilai entre les troncs malades en courant comme un dératé, puis je me retournai pour observer ce qui se passait. Déconcerté, je vis le monstre-hélico s'engouffrer à ma suite dans la forêt en découpant les arbres comme si ces derniers n'offraient aucune résistance ! Les géants de bois voltigeaient en tous sens, tel un jeu de mikado géant ; et plus la créature se rapprochait, plus j'étais contraint de surveiller leur chute afin de ne pas finir écrasé...

J'avais commis une erreur, semblait-il, en espérant me retrouver à l'abri sous le couvert des arbres, et à présent je devais me sortir de cette situation doublement périlleuse ! Pour cela, je n'avais qu'une alternative : m'extraire de ce piège dans lequel je m'étais moi-même fourré. J'entrepris donc de courir dans l'autre sens, en direction du terrain envahi de tentes déchirées, tout en esquivant les troncs qui s'abattaient avec lourdeur autour de moi...

Épreuve de Réflexe : réussite (au 385), ou échec (au 235) ?

474

La piscine du camping se révéla immense et magnifique, ceinte d'un espace verdoyant où des arbres ombrageaient une multitude de chaises longues sur lesquelles des corps se prélassaient. L'espace d'un moment, je me dis que je ne pourrais pas me baigner sans maillot. L'instant d'après, je réalisai que je portais déjà mon short de bain. J'ignorais quand j'avais bien pu l'enfiler, mais cette considération s'éloignait déjà tandis que j'entrais dans une eau dont la température s'avérait tout juste parfaite.

Calme. Bien-être. Tranquillité.

Autour de moi, des enfants riaient en s'ébattant tandis que les adultes réalisaient de langoureuses longueurs ou que d'autres se laissaient placidement bercer. Je fermai les yeux, profitant de la caresse du soleil sur mon visage mouillé.

Lorsque je les rouvris, je baignais dans une mer de sang tandis que des corps boursoufflés flottaient un peu partout. Sur les chaises longues, des cadavres pourrissaient en plein soleil.

Cette abominable vision s'estompa aussi vite qu'elle était apparue. J'en demeurai estomaqué. Puis cette sensation de (torpeur ?) bien-être m'envahit à nouveau, et je me sentis tout à fait bien.

Un groupe de jeunes gens, des garçons et des filles ayant tous environ mon âge, vint à ma rencontre et nous parlâmes et nous nous amusâmes un bon moment – même si j'oubliais instantanément l'objet de chacune de nos discussions. Le temps s'égraina à toute vitesse tandis que je passais un agréable moment et, lorsque je pris congé de mes nouveaux amis, nous convînmes de nous retrouver dans la soirée au bar du camping ([au 462](#)).

475

J'avais déjà visité ce camping-car, cela ne me servait donc à rien d'y retourner. J'allais m'en détourner, lorsque je remarquai quelque chose qui brillait légèrement, à demi enfoncé dans la terre sous la minuscule fenêtre du véhicule. Je m'accroupis pour découvrir 2 grosses cartouches de fusil, que je pouvais ramasser si je le désirais (*sauf si vous l'avez déjà fait précédemment*).

Heureux d'avoir suivi, une fois de plus, mon intuition, je rejoignis le chemin pour poursuivre mes investigations ([au 346](#)).

476

Soudain, l'air devant moi se troubla et je clignai des paupières comme pour tenter de rectifier ma vision. Cependant, le phénomène persista. Apparue alors une forme vaporeuse blanchâtre, d'aspect humanoïde mais constituée d'une sorte de brume irréelle... Lorsque la chose se fut densifiée et quelque peu stabilisée, je reconnus les traits – ou, devrais-je plutôt dire, l'absence de traits – de la figure vide du Sans-Visage ! L'être dont j'avais pu voir les statuettes et bustes à de multiples reprises, celui-là même qui avait subi une punition démesurée pour avoir osé nous côtoyer de trop près, nous autres, les Visiteurs...

Depuis la tribune d'honneur, j'entendis le maire s'étrangler :

— Mais... qu'est-ce qu'il fait là, ce traître ?

Avant que j'aie eu le temps de comprendre ce qui se passait, le spectre fondit sur moi à toute vitesse. Je ressentis alors une énergie nouvelle, comme si le fantôme m'apportait un peu de sa force afin de m'aider à faire face au Cantonnier...

Ce qui est exactement le cas : lors du combat à venir, agissez comme si vos deux premiers assauts étaient forcément victorieux, et ceci que vous vous battiez avec une arme à feu, une arme contondante ou à mains nues ! Au-delà, le Sans-Visage ne sera plus en mesure de maintenir sa matérialisation. Il sera donc forcé de quitter votre corps pour disparaître à nouveau dans les limbes de sa propre dimension (notez sur votre feuille de Survie « combat contre le Cantonnier : 2 premiers assauts victorieux »).

Sans attendre d'invitation, le monstre armé d'un pic et d'une cisaille s'avança vers moi à grands pas...

*Si vous détenez les codes ISA et ALEX, partez **au 491**.*

*Si vous possédez le code ISA seul, allez **au 489**.*

*Si vous possédez le code ALEX seul, rendez-vous **au 490**.*

*Enfin, si vous ne disposez d'aucun de ces codes, allez **au 492**.*

477

J'atteignis finalement la lisière des arbres, et je bondis dans les fourrés pour m'y dissimuler. Là, je jetai un regard en arrière, vers la terrasse et son innommable bain de sang. Le mur du bâtiment, contre lequel le plus gros de la foule s'était d'abord réfugié, s'avérait rouge et un monticule de corps disloqués gisait à sa base, tel un vulgaire tas de linge sale. Seuls des monstres hérissés de pointes ou de lames arpentaient désormais les pavés, où ne semblait plus subsister aucun survivant humain.

J'entrevis cependant quelques silhouettes en train de fuir vers les profondeurs du camping. Apparemment, je n'étais pas le seul à avoir réussi à passer entre les mailles du filet.

Et Anna ? S'était-elle trouvée prise dans cette tourmente, elle aussi ? Je m'étonnai de ne pas m'en être inquiété plus tôt, mais cela n'avait en réalité rien de surprenant : j'étais sorti d'une illusion idyllique pour tomber, totalement désorienté, en plein massacre... Je n'avais donc pas eu le temps de penser à grand-chose, à part au simple fait de sauver ma peau ! Cette fois, mes jambes me trahirent pour de bon et je tombai à genoux dans la terre où je demeurai d'abord immobile, en état de choc. Puis j'entrepris de frotter doucement mon visage pour enlever le sang et les diverses immondices qui le recouvraient. Lentement d'abord, puis avec frénésie, comme si je cherchais dans le même temps à me débarrasser de l'horreur dans laquelle je me trouvais plongé.

Des larmes me montèrent aux yeux, et bientôt je pleurais chaudement sans pouvoir m'arrêter. Je plaquai une main sur ma bouche pour tenter d'étouffer les sons désespérés qui cherchaient à en sortir.

Tout mon corps tremblait, et je n'y pouvais rien non plus.

Un bruit provenant de derrière les arbres, à mes côtés, me ramena brusquement sur mes gardes. Je fixai les troncs en retenant mon souffle, persuadé que si un nouveau monstre en émergeait, je ne trouverais même plus la force de me défendre...

Comme rien ne se passait, j'effectuai un pas hésitant sur ma droite afin d'obtenir une vue dégagée. Malgré le sang qui recouvrait sa figure, je reconnus mon meilleur ami sitôt que je le vis : Alex ! Ainsi, lui aussi avait survécu après être entré dans ce monde cauchemardesque – après cette maudite séance de spiritisme, qui me paraissait tellement lointaine... Toutefois, le pauvre n'avait pas l'air en forme : affalé contre la base du tronc, il fixait béatement le vide devant lui. Terrorisé à l'idée d'être entendu par l'une des créatures qui hantaient les lieux, je l'appelai dans un souffle. Puis je m'agenouillai face à lui pour le secouer doucement par les épaules. Ses yeux s'accommodèrent enfin sur moi, des yeux rougis par les larmes, la tension nerveuse et la fatigue. Trop heureux de me retrouver, il me serra d'abord dans ses bras malgré mon aspect repoussant. Il faut dire que sur ce point, mon ami n'était guère mieux loti avec son visage encroûté de sang et ces immondices poisseuses qui recouvraient ses vêtements déchirés !

Puis, dans un murmure, il me demanda des nouvelles de nos amis – dont, bien entendu, Isabelle, sa fiancée...

Avez-vous rencontré Isabelle lors de vos investigations dans Sacrifice ?

Oui (au 459), ou non (au 327) ?

478

Je m'approchai de la porte et écoutai : une voix masculine au ton professoral me parvenait, étouffée, depuis l'intérieur de l'école. Posant ma main sur la clenche, j'ouvris doucement le battant : un couloir d'entrée se dessina, désert. Des bancs, surmontés de porte-manteaux croulant sous les divers vêtements des enfants, se trouvaient alignés contre les murs. Dans leur prolongement, une rangée de casiers s'étirait jusqu'à une porte en bois fermée tout au bout du couloir.

Immédiatement sur ma droite, une cloison munie de longues fenêtres situées à hauteur de tête me séparait de la voix que j'avais entendue depuis l'extérieur. Risquant un coup d'œil, je pus constater qu'il s'agissait de la salle de classe à proprement parler. Debout sur une estrade, un instituteur vêtu d'un costume élimé prodiguait un cours à ses élèves, lesquels l'écoutaient de manière studieuse. Mon sang se glaça lorsque je

découverts, assis devant leurs pupitres parmi des enfants à l'apparence ordinaire, des créatures singulières et effrayantes : une sorte de masse gélatineuse dégoûtante pleine de croûtes, affublée de lunettes jaunes ; un être à gueule de hyène, souriant de ses babines dégoulinantes de bave sous sa casquette bleue ; une chose ressemblant vaguement à une poupée en latex, en train de gratter sa tête grossière...

Je remarquai alors avec horreur le dessin tracé à la craie sur le tableau noir, qui représentait de façon schématique un corps démembré (en blanc) se vidant de son sang (en rouge).

— Qu'est-ce qui se passe si on coupe une jambe à un Visiteur ? demanda l'un des gamins, un blondinet, après avoir levé la main.

Le professeur fronça les sourcils.

— On en a déjà parlé, Tom. Tu ferais bien d'être plus attentif !

Tête de hyène gloussa derrière son bureau, un rire qui me tétanisa d'effroi.

— je vais donc devoir me répéter, reprit l'instituteur. Sectionner la jambe d'un Visiteur le ralentira, car il ne pourra plus se déplacer avec autant d'aisance.

L'enfant prit à nouveau la parole, d'une voix timide :

— Non, ça je le sais... Je voulais dire : qu'est-ce que ça nous fait à nous, à l'intérieur ?

Le professeur révéla un sourire carnassier.

— Ah ! Vous saurez quelle sensation exaltante cela vous procure lorsque vous l'aurez fait par vous-même. Ce sera d'ailleurs l'objet de l'un de nos prochains cours de travaux pratiques...

L'une des monstruosité, une espèce de créature toute noire aux yeux jaunes et au crâne orné de cornes rouges, tourna subitement la tête vers moi. Sortant de mon hébétude, je m'abaissai le plus vite possible afin d'échapper à son regard...

Épreuve de Discrétion : réussite (au 458), ou échec (au 291) ?

479

Pris au dépourvu, j'effectuai un saut bien trop court : les lames me lacérèrent les tibias, et je crus être emporté dans ce rouleau infernal pour y être intégralement déchiqueté ! Mais, par chance, je retombai lourdement de l'autre côté, contre la terrasse, les jambes meurtries et le cœur défaillant...

Jetez un dé. Si vous faites :

– 5 ou 6 : superficielle, la blessure ne vous coûte que 1 point de Vitalité.

– 3 ou 4 : vous perdez 2 points de Vitalité...

– 1 ou 2 : sévères, vos blessures vous délestent de 3 points de Vitalité !

Je demeurai prostré quelques instants contre les morceaux de corps gluants fauchés par le passage de la chose. Un coup de feu, derrière moi, me fit sursauter. Je me retournai pour voir une femme tirer une seconde fois sur le terrible rouleau rempli de lames qui lui fonçait dessus. Cela n'eut aucun effet : la malheureuse se trouva happée, puis dispersée sur les pavés en une parodie macabre de puzzle humain.

Surmontant la nausée qui m'envahissait, je me relevai péniblement et parvins, sans trop savoir comment, à forcer mes jambes flageolantes à se remettre à courir. Quelques Visiteurs avaient réussi à passer, eux aussi. Cependant, nous n'étions pas encore sortis d'affaire, j'en avais cruellement conscience...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– un chiffre pair : allez **au 144**

– un chiffre impair : rendez-vous **au 129**

480

Je levai mes poings, me sentant bien démuni face au monstre végétal et à sa terrible mâchoire métallique...

Déterminé à ne pas vous en laisser compter, vous frappez le premier. Vous devez obtenir 4 ou plus pour espérer parvenir à blesser votre adversaire. Ce dernier perdra 1 point de Vitalité chaque fois que vous ferez mouche.

De son côté, le monstre devra réaliser, lui aussi, 4 ou plus pour réussir à enfoncer ses terribles crocs d'acier dans votre chair. Vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois que ce sera le cas.

Arrivais-je à foudroyer la plante tueuse (**au 488**) ? Dans le cas contraire, je me faisais littéralement tailler en pièces par sa mâchoire surpuissante !

481

Je me sentais un peu coupable de partir ainsi, seul. Mais je devais me montrer réaliste : quelles chances aurais-je eues de rejoindre Alex, puis de revenir jusqu'ici en le soutenant par la taille, sans que nous nous fassions mettre en pièces par l'une des monstruosité qui arpentaient le camping ? Pratiquement aucune.

C'était, en tout cas, ce que je ne cessais de me répéter.

Presque comme pour m'en convaincre...

Le sentier déambula un bon moment entre les arbres secs et les buissons épineux, au sein desquels il semblait peu à peu s'effacer. Bientôt, j'eus l'impression de progresser en pleine forêt, comme si la piste avait totalement disparu. Alors que je commençais à me croire perdu, je débouchai tout à coup dans une clairière que je reconnus aussitôt : c'était celle où se dressait le portail d'entrée du camping.

Je m'en étais donc bel et bien sorti !

— Toi, oui, mais pas Alex ! me souffla une petite voix pernicieuse.

Je pouvais décider de l'ignorer, ou d'assumer mon choix. De toute manière, la culpabilité resurgirait bien assez tôt, je le savais... Alors, plutôt que de me morfondre en vaines lamentations et en regrets stériles, j'observai les alentours afin de choisir ma prochaine destination.

Je pouvais quitter la clairière soit par le nord (au 76), soit par le sud (au 194).

Il y avait également cette cabane en bois à la lisière des arbres, vers l'ouest. Peut-être envisagerais-je d'y porter mes pas (au 156) ?

482

Je lui expliquai qu'Alex nous attendait sur la petite place qui surplombait Sacrifice, par laquelle elle devait forcément être passée, elle aussi. Une étincelle naquit dans le regard troublé d'Isabelle et la jolie brune se remit à sangloter, de soulagement cette fois-ci. Je lui accordai un court moment de répit. Toutefois, nous ne pouvions demeurer plus longtemps ici (*retournez au 249 et reprenez votre lecture à l'endroit où vous l'aviez interrompue*).

483

Le monstre se jeta sur moi, visiblement déterminé à explorer mes viscères à l'aide de son arme tournoyante.

La créature attaque la première. Elle devra faire 4 ou plus afin de vous atteindre, et vous perdrez 2 points de Vitalité chaque fois qu'elle y parviendra. À moins qu'elle n'obtienne un 6, auquel cas ce sera 3 points qui s'envoleront de votre score suite à la violence du coup reçu !

De votre côté, vous devrez réaliser au minimum un 4 pour la blesser – aux jambes, car sa foreuse paraît indestructible ! Le monstre perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts vainqueurs.

Soit je réussissais, par miracle, à terrasser l'abomination (au 460), soit cette dernière m'embrochait sur son énorme foreuse, répandant mes boyaux et mes tripes aux quatre vents...

484

Lorsque je rouvris les yeux, je m'aperçus tout d'abord que je gisais allongé à terre, le nez enfoui dans la poussière. Une migraine terrible me martelait le crâne, et je fronçai les sourcils sous le coup de la douleur. Tout en tentant de me redresser, je perçus confusément une grande agitation sonore autour de moi, comme des bribes de conversations multiples entremêlées dans un melting-pot surréaliste. À genoux, je levai la

tête afin d'observer où je me trouvais : je découvris un grand terrain rectangulaire mi-terreux mi-sablonneux, délimité sur ses côtés par d'imposantes rangées de gradins envahies de monde.

Le stade de Sacrifice, songeai-je aussitôt. Sauf que vu depuis l'intérieur, et malgré sa forme, l'endroit me faisait davantage penser à une arène.

Le public hors norme assis là s'avérait un mélange de tout ce que j'avais pu croiser jusqu'ici. Des résidents d'apparence ordinaire, certes, mais aussi des créatures tout à fait inconcevables, telles ces chèvres difformes à têtes humaines, ou ces grands pantins osseux aux allures de momies décharnées, ou encore ces espèces de mille-pattes géants qui me lorgnaient de leurs globes oculaires exorbités en écumant une bave visqueuse... Parmi cet océan de monstruosité, je vis également un homme-requin, un minotaure, l'épouvanteur, l'énorme poulpe archiviste des sous-sols, l'homme-foreuse et l'homme-hélico... Ils étaient tous là, bien vivants, disséminés dans la foule mais nettement identifiables !

Une voix nasillarde, quelque peu familière et amplifiée par de puissants haut-parleurs, me fit tourner la tête vers un endroit précis. Dans les gradins, le silence se fit.

— Notre héros revient à lui ! gronda le commentateur de façon indéniablement ironique. Accordez-lui un tonnerre d'applaudissements !

Au milieu du brouhaha insensé qui s'élevait, j'aperçus, dans ce qui devait être la tribune d'honneur, le maire Archibald premier toujours accompagné de son crapaud de secrétaire juché sur l'une de ses épaules.

Comment diable était-ce possible ? J'avais tué l'élu aux allures de clown sadique, aucun doute sur ce point ! Tout comme nombre des monstres que je venais de retrouver dans les gradins...

Plissant les yeux, je reconnus soudain l'homme installé aux côtés du maire, celui qui m'avait fortement fait penser à un médecin de campagne et qui avait soigné – ou plutôt ressuscité – l'homme-hélico dans le camping.

Une sorte de toubib nécromancien.

Était-ce lui qui avait ramené toutes ces créatures à la vie ? Je l'ignorais, mais le fait était là : j'avais combattu et risqué ma vie en vain, car le « jeu » s'avérait truqué depuis le début !

Il n'avait jamais été question que je quitte ce monde en vie.

À la droite du maire, un personnage en toge noir – le père Soutane, si je me souvenais bien – se leva pour parler au micro. À nouveau, le silence tomba.

— Au nom de notre non-Dieu à tous, l'éternel absent et pourtant ô combien présent « Celui qui n'existe pas », le Visiteur qui a reconstitué notre gargouille sacrée devra subir une dernière et ultime épreuve. Qu'entre en lice l'instrument de son destin !

Une haute silhouette émergea depuis la pénombre d'un encadrement de porte donnant accès à l'intérieur même du bâtiment. Devant mon regard épouvanté, l'infâme et impitoyable Cantonnier s'avança sur la terre battue de l'arène ! Son grand corps noueux et longiligne se mouvait avec une grâce pataude quasi obscène, tandis que ses yeux en boutons me scrutaient fixement au milieu de sa face de gruau. Ses bras démesurés, qui se terminaient en cisailles et en pic, touchaient presque le sol. Une chaîne se trouvait enroulée autour de l'un de ses membres, tendue en arrière comme si la créature traînait quelque chose à sa suite.

Alors je la vis, quittant à son tour les ténèbres du bâtiment pour suivre, de manière forcée, les pas du Cantonnier.

Anna !

Mon Anna chérie chancelante, ses vêtements réduits en loques et encroûtés de sang, prisonnière de l'effroyable monstre...

Je n'en croyais pas mes yeux ! Je regardais tour à tour ma fiancée, son tortionnaire, l'affolant public et le maire, lequel semblait infiniment satisfait. Comment ce dernier avait-il pu savoir, pour Anna et moi ? Car sa présence n'était pas le fruit du hasard, impossible ! Mais... était-ce si étonnant ? Après tout ce à quoi j'avais assisté, toutes ces choses invraisemblables...

Trop épuisé pour chercher à comprendre, je décidai que cela avait peu d'importance : mon amour était en vie, voilà la seule chose qui comptait.

Mais pour combien de temps ?

Comme en guise de réponse à ma question, le Cantonnier coupa net la chaîne avec sa main en forme de cisailles. Anna demeura sur place, hébétée. Puis elle tomba à genoux, le visage baissé vers le sol, ses poignets joints entravés par les maillons emmêlés – comme si elle priait.

La créature poussa un cri de défi qui s'éleva vers le ciel plombé en faisant trembler toute l'arène, et les spectateurs applaudirent et scandèrent le nom de leur héros en retour.

LE CANTONNIER : *possède une Vitalité égale à 22 (+1D)*

Transi d'effroi, je me sentais minuscule et démunie, comme vaincu à l'avance.

Consultez votre feuille de Survie. Normalement, vous avez dû noter le nombre de cachettes du Sans-Visage que vous avez découvertes. Si ce nombre est égal à 6 ou plus, rendez-vous immédiatement [au 476](#). Dans le cas contraire, poursuivez votre lecture...

Lorsque l'abominable Cantonnier s'avança vers moi à grandes enjambées, je n'eus d'autre choix que de combattre dans l'espoir de sauver ma peau... et celle d'Anna !

Si vous détenez les codes Isa et Alex, allez [au 491](#).

Si vous possédez le code Isa seul, allez [au 489](#).

Si vous possédez le code Alex seul, rendez-vous [au 490](#).

Enfin, si vous ne disposez d'aucun de ces codes, allez [au 492](#).

485

Je retrouvais bientôt une grande allée bordée de haies, qui m'amena devant un panneau jaune indiquant « sortie du camping » avec une flèche qui pointait dans mon dos. En face de moi se tenait la terrasse où avait eu lieu le massacre, ainsi que le bâtiment délabré que j'avais pris pour un bar dans mon illusion. Le terrain herbeux, qui montait jusqu'au bosquet où se cachait Alex, était là aussi.

Perplexe, je m'interrogeai : j'avais marché tout droit, comment diable avais-je pu retomber à cet endroit ? C'était impossible !

Une bizarrerie de plus dans cet univers démentiel...

Qu'allais-je faire, à présent ?

Me rendre devant le chemin entouré d'arbres éparses qui se situait face à moi, de l'autre côté de la terrasse ([au 306](#)) ? Remonter la pente gazonnée afin d'emprunter le sentier qui s'enfonçait dans le bosquet ([au 20](#)) ? Ou bien faire volte-face, pour reprendre le chemin bordé de haies par lequel je venais d'arriver ([au 464](#)) ?

486

Si vous disposez du code VORTEX, rendez-vous immédiatement [au 313](#).

Si vous possédez le code TOILETTES, aller tout de suite [au 427](#).

Le bloc sanitaire s'avérait constitué d'un gros bâtiment rectangulaire grisâtre campé tel un blockhaus sur un promontoire désolé. Un petit chemin pavé de pierres noires permettait d'y accéder. À l'instant où je dépassais l'angle des murs derrière lequel se situait l'entrée, je découvris un homme, vêtu de guenilles et le corps encroûté de sang, affairé à scruter l'intérieur de la bâtisse. Je le hélai, le plus discrètement possible. L'inconnu sursauta en me lançant un regard effarouché ; il parut toutefois rassuré en constatant que je devais être, tout comme lui, un survivant du massacre.

— On pourrait se cacher là-dedans ? me souffla-t-il en désignant le bloc sanitaire du menton.

Avant que j'aie pu répondre, l'homme se raidit, aux aguets, comme s'il venait d'entendre un bruit suspect. Puis, sans plus hésiter, il s'engouffra dans l'abri de béton. De mon côté, je n'avais rien perçu d'alarmant, pourtant la nervosité du Visiteur me gagna : inquiet, je remontai d'un pas rapide l'étroit tracé noir pour me placer face à l'encadrement qui faisait office d'entrée, par laquelle je jetai un coup d'œil. À l'intérieur, de grands lavabos s'alignaient sur les murs, tandis qu'un couloir central délimitait les cabines de douche sur la seconde moitié du bâtiment.

Il n'y avait personne. L'homme semblait avoir disparu !

Je fronçai les sourcils, perplexe : avait-il eu le temps d'aller s'enfermer dans l'un des box ? Je l'avais suivi de quelques secondes seulement ! Et s'il avait couru, ses chaussures auraient inévitablement produit des claquements caractéristiques sur le dallage qui couvrait le sol...

Or, je n'avais rien entendu.

J'appelai, sans trop élever le ton, et le son de ma voix résonna de manière lugubre dans ce grand espace dépouillé. Nul ne me répondit. Cela ne me plaisait pas de demeurer sur pas de la porte, à la merci de la première créature qui viendrait à passer. Je devais faire un choix : soit j'entrais pour de bon dans le bloc sanitaire afin de l'inspecter (au 149), soit je m'en détournais pour continuer mon exploration du camping (au 485) ?

487

J'orientai ma course vers l'endroit occupé par l'humanoïde à tête d'hélice. Le buste penché vers l'avant, celui-ci balayait l'air en fauchant de ses longues pales le crâne d'un pauvre bougre. Un autre homme se vit méchamment entaillé au niveau du plexus solaire : le haut de son corps tomba en arrière où, retenu seulement par sa colonne vertébrale fracturée, il pendit jusqu'à toucher ses fesses. Le Visiteur demeura un moment dans cette position, cassé en deux, avant de s'effondrer à terre.

Et le sang continuait de voler au rythme de l'affolante hélice meurtrière, qui découpait et redécoupait les cadavres sur son passage...

J'étais quasi-certain que j'allais me faire trancher net, moi aussi ! Toutefois, je jouis d'une chance inespérée : tandis que j'arrivais à hauteur de l'abominable créature, celle-ci effectua un mouvement de rotation du bassin pour cueillir, de ses longues lames tranchantes, une femme qui tentait de passer sur sa gauche. L'hélice sectionna la malheureuse dans le sens de la hauteur : son corps s'ouvrit en se séparant en deux, affichant l'anatomie intérieure complexe d'une écorchée vive.

Alors que la pauvre s'affalait dans un déluge d'organes écarlates, je me faufilai de l'autre côté du monstre. J'avais presque franchi son périmètre, lorsque l'être démentiel exécuta un mouvement inverse, qui ramena ses pales dans ma direction...

Jetez un dé. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : vous n'écopez que d'une simple coupure, qui vous déleste de 1 point de Vitalité.

– 3 ou 4 : grièvement touché, vous perdez 2 points de Vitalité.

– 1 ou 2 : l'hélice vous blesse profondément, vous arrachant 3 points de Vitalité !

Heureusement pour moi, seule l'extrémité de l'hélice m'avait touché – sans quoi je serais déjà étendu à terre, réduit en morceaux ! Dans mon dos, l'homme-hélicoptère concentra à présent son attention sur sa prochaine victime.

J'avais réussi : j'étais passé !

Conscient de m'en tirer, pour le moins, à bon compte, je remontai au pas de course la pente herbeuse sans me soucier de cette douleur aiguë qui embrasait mes côtes (au 477).

488

La plante tueuse s'affala au sol en se ratatinant sur elle-même, comme flétrie. Un instant, je crus percevoir un autre mouvement entre les mobil-homes et je demeurai aux aguets, la respiration coupée. Rien ne se passa : aucune autre monstruosité n'émergea du réseau d'allées labyrinthique qui reliait chacune des petites maisons de vacances entre elles.

Retrouvant mon souffle, je m'intéressai de nouveau au camping-car. Je pouvais abandonner l'idée d'en ouvrir la porte et retourner sur le chemin pour poursuivre ma route (au 346).

Mais j'avais aussi la possibilité de retenter ma chance...

Épreuve de Force : réussite (au 455), ou échec (au 88) ?

489

À mes côtés, Isabelle était revenue à elle peu de temps après moi. Lui jetant un coup d'œil, je vis la rage de vivre qui avait fait place à la résignation passive dans son regard certes terrorisé, mais bien plus vif qu'auparavant. Comme pour confirmer mes dires, la petite brune adopta une posture défensive, attendant de pied ferme le Cantonnier.

Vous ne combattrez pas seul, ce qui est déjà un soulagement en soi. En outre, la présence d'Isabelle à vos côtés vous permettra, lors de l'affrontement, d'augmenter de 1 point la valeur du dé que vous lancerez pour savoir si vous blessez ou non votre adversaire – et ce, avec n'importe quel type d'arme que vous utilisiez ou même à mains

nues (notez sur votre feuille de Survie « Valeur du dé d'attaque contre le Cantonnier : +1 »).

À présent, je devais choisir comment faire face au monstre. Utiliserais-je une arme à feu (au 493) ? Ou brandirais-je une arme blanche ou contondante (au 494) ? Dans le pire des cas, je n'aurais d'autre recours que mes mains et mes pieds pour me défendre (au 495)...

490

Alex venait tout juste de sortir de cet état d'inconscience dans lequel les fléchettes, probablement empoisonnées, nous avaient plongés. Désorienté et terrorisé, il considérait la foule avec des yeux écarquillés. Lorsqu'il vit le Cantonnier en train de s'avancer vers nous, il lâcha :

— Putain ! C'est le taré, celui qui conduit cette voiturette jaune bizarre, avec le smiley qui pleure, ou qui saigne, je sais plus trop...

Bien qu'effrayé, au moins mon ami tenait-il désormais sur ses jambes ! Face à l'horreur qui nous fonçait dessus, il leva ses poings en l'air avec l'intention évidente de ne pas se laisser tuer sans réagir.

Vous ne combattrez pas seul, ce qui est déjà un soulagement en soi. En outre, la présence d'Alex à vos côtés vous permettra, lors de l'affrontement, d'augmenter de 1 point la valeur du dé que vous lancerez pour savoir si vous blessez ou non votre adversaire – et ce, avec n'importe quel type d'arme que vous utilisiez ou même à mains nues (notez sur votre feuille de Survie « valeur du dé d'attaque contre le Cantonnier : +1 »).

Maintenant, il me fallait choisir comment faire face au monstre. Me servirais-je d'une arme à feu (au 493) ? Ou brandirais-je une arme blanche ou contondante (au 494) ? Si je n'avais rien de tout cela, restait l'alternative, peu encourageante, d'utiliser mes poings et mes pieds pour me défendre (au 495)...

491

Isabelle et Alex étaient progressivement revenus à eux. Comme moi, ils avaient découvert avec stupéfaction cette foule hétéroclite qui nous entourait, avant de se figer face à l'abominable Cantonnier qui s'avançait vers nous en agitant sa main en forme de cisailles.

Dans un geste protecteur, Alex s'était d'abord placé devant sa copine, comme pour lui offrir un rempart de son corps. Toutefois, ne comptant pas demeurer inactive, la jeune femme s'était décalée afin de se positionner entre mon ami et moi. Leur jetant un coup d'œil, je pus lire la détermination dans leurs regards – celle de ne pas se laisser tuer sans

résister ! Bien que toujours affaiblis et terriblement démunis, cette résolution leur apportait un nouveau sursaut d'énergie, puisée sans doute au plus profond d'eux-mêmes.

Unir nos dernières forces pour une ultime chance de survie...

Vous ne combattrez pas seul, ce qui est déjà un soulagement en soi. En outre, la présence de vos amis à vos côtés vous permettra, lors de l'affrontement, d'augmenter de 2 points la valeur du dé que vous lancerez pour savoir si vous blessez ou non votre adversaire – et ce, avec n'importe quel type d'arme que vous utilisiez ou même à mains nues (notez sur votre feuille de Survie « valeur du dé d'attaque contre le Cantonnier : +2 »).

Désormais, je devais choisir de quelle façon j'allais faire face au monstre. Userais-je d'une arme à feu (au 493) ? Ou brandirais-je une arme blanche ou contondante (au 494) ? Dans le pire des cas, restait l'option, peu encourageante, d'utiliser mes mains et mes pieds pour me défendre (au 495)...

492

Le monstrueux géant faisait jouer sa main en forme de cisailles en s'approchant de moi – et je doutais que son intention fut de m'offrir une coupe gratis !

Paniqué, je devais néanmoins choisir de quelle façon j'allais affronter le Cantonnier. Utiliserais-je une arme à feu (au 493), ou brandirais-je une arme blanche ou contondante (au 494) ? Ou, aussi désespéré que cela puisse paraître, me servirais-je uniquement de mes poings et de mes pieds pour me défendre (au 495) ?

493

Tentant avec difficulté de maîtriser ma respiration ainsi que les tremblements nerveux qui agitaient mon corps, je levai le canon de mon arme en direction de l'être cauchemardesque...

Bien que d'apparence pataude malgré son aspect de géant famélique, vous découvrez avec horreur l'agilité et la vitesse insoupçonnées de votre terrifiant adversaire qui bondit dans tous les sens afin d'éviter vos tirs ! Vous devez obtenir 5 ou plus pour parvenir à l'atteindre. L'abomination perdra 1 point de Vitalité chaque fois que vous réussirez (plus les points de dégâts conférés par votre arme). Vous pouvez faire feu autant de fois que vous le désirez, mais attention : si vous manquez votre cible deux fois d'affilées, le Cantonnier sera sur vous et vous n'aurez d'autre choix que de vous battre au corps à corps avec un nouveau type d'arme ou, le cas échéant, à mains nues...

Soit je parvenais à éliminer ce monstre (au 496), soit je me voyais contraint, par manque de précision ou de munitions, de me servir d'une arme blanche ou contondante (au 494), ou bien de combattre avec mes poings (au 495). Ces dernières options étaient

aussi possibles si, à n'importe quel moment, je décidais de stopper mes tirs afin d'économiser mes munitions restantes.

494

Empli d'appréhension, je brandis mon arme en poussant un cri de rage pour me donner du courage. L'infâme créature pointa son pic dans ma direction en rugissant de plus belle...

Le Cantonnier attaque le premier, avec une ardeur qui vous stupéfait : il lui suffit de faire 3 ou plus pour vous infliger une blessure et, à cause de ses redoutables bras armés et de sa force phénoménale, vous perdrez 3 points de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra !

De votre côté, il vous faudra réaliser 5 ou plus pour atteindre votre adversaire qui, sous son air un peu lourdaud, se révèle en réalité d'une rapidité déconcertante dans l'art d'esquiver vos attaques. Le monstre perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux (plus les points de dégâts conférés par votre arme).

Parvins-je à vaincre le Cantonnier (au 496, sans oublier de déduire une utilisation de votre arme auparavant si vous avez frappé votre adversaire plus d'une fois avec) ?

Dans le cas contraire, l'épouvantable créature m'empalait en plein ventre avant de sectionner ma tête à l'aide de son terrifiant bras en forme de cisailles, pour le plus grand plaisir de la foule qui scandait son nom...

495

Me faisant l'effet d'un moucheron, je m'apprêtais à combattre avec mes seuls poings l'infâme créature aux allures de titan qui pointait déjà son pic dans ma direction !

Le Cantonnier attaque le premier, avec une vivacité qui vous sidère : il lui suffit de réaliser 3 ou plus pour vous blesser et, à cause de ses terribles bras armés et de sa force surhumaine, vous perdrez 3 points de Vitalité chaque fois qu'il y parviendra !

De votre côté, vous devrez faire 5 ou plus pour réussir à l'atteindre. L'être monstrueux perdra 1 point de Vitalité à chacun de vos assauts victorieux.

Parvins-je, par le plus grand des hasards, à vaincre le Cantonnier (au 496) ?

Dans le cas contraire, l'épouvantable créature m'enfonçait son pic en plein front, faisant jaillir ma cervelle sous les cris de la foule surexcitée...

496

Incrédule, je vis le Cantonnier s'écrouler de toute sa hauteur contre la terre sablonneuse de l'arène. Un silence de mort s'abattit sur les gradins tandis que je demeurais coi, stupéfait d'avoir vaincu le géant et d'être toujours en vie ! Cependant, avant que j'aie eu le temps de me réjouir davantage, l'épouvantable créature bougea l'un

de ses membres, son bras-cisailles, avant de commencer à tenter de se redresser. Épuisé aussi bien physiquement que mentalement, je restai médusé à observer la scène, comme si en mon for intérieur, je savais ne pas en avoir terminé avec cette abomination qui paraissait invulnérable...

Je me sentais vidé, anéanti : cette fois, le monstre n'allait faire qu'une bouchée de moi !

À l'instant où la chose, ventre contre terre, prenait appuie sur ses membres armés afin de se relever, je vis Anna, ma chère Anna, lui sauter sur le dos telle une furie ! Déterminée à en finir avec son tortionnaire, elle passa la chaîne, celle avec laquelle elle avait été entravée au monstre, sous la gorge de celui-ci. Poussant un hurlement sauvage, elle serra de toutes ses forces, encore et encore, sans lâcher prise. Je distinguai les jointures de ses phalanges pâlir sous l'effort, et du sang commença même à s'écouler entre ses doigts. J'étais certain que s'il avait conservé toute son énergie, le Cantonnier n'aurait eu aucun mal à se défaire de son garrot de maillons – avant de terrasser Anna d'une seule main ! Néanmoins, affaibli comme il l'était, il ne pouvait que subir en tressautant et en remuant inutilement ses jambes, lesquelles s'immobilisèrent bientôt alors que la tête de l'immonde créature basculait sur le côté, inerte.

Cette fois, le Cantonnier était mort, pour de bon.

Quelque chose se mit à flotter au-dessus de son corps, comme un trou dans l'air qui alla en s'élargissant, découvrant un pan d'ailleurs, une fenêtre vers une autre réalité...

Dans les gradins, Archibald premier fulminait :

— Non, non et non ! Ils ne peuvent pas nous quitter, c'est impossible ! Personne n'a jamais fui Sacrifice, c'est inconcevable ! Arrêtez-les ! Stoppez-les ! Tuez-les !

Les éclats de voix du maire me confirmèrent ce que je soupçonnais déjà : en franchissant ce passage, nous quitterions ce monde dément afin de rentrer, certainement, chez nous. De toute manière, nous n'avions guère le choix car l'arène ne nous offrait aucune autre échappatoire...

*Si vous détenez les codes Isa et Alex, partez **au 500**.*

*Si vous possédez le code Isa seul, allez **au 498**.*

*Si vous possédez le code Alex seul, rendez-vous **au 499**.*

*Enfin, si vous ne disposez d'aucun de ces codes, allez **au 497**.*

497

Je m'élançai vers Anna pour la prendre par la main et, sous les huées de la foule et les malédictions proférées par le maire, nous nous précipitâmes dans la trouée surnaturelle qui venait d'apparaître au-dessus de la dépouille du Cantonnier. Pour cela,

nous dûmes piétiner son cadavre – profanation inévitable avec laquelle ma conscience s'arrangeait très bien ! J'éprouvai simplement un instant d'angoisse en imaginant le monstre revenir à la vie pour nous agripper par les chevilles au tout dernier moment... Mais cela n'arriva pas, et nous franchîmes l'étrange pan ondoyant en laissant la cohue de l'arène derrière nous.

Soudain, nous nous trouvions sous un ciel rempli d'étoiles, au cœur de la nuit. Confus, je stoppai ma course. Anna fit de même, aussi égarée que moi. Les cliquetis de la chaîne qu'elle traînait à sa suite résonnaient de façon désagréable dans le noir. Un peu plus loin, une flaque lumineuse stagnait au sol... Nous nous en approchâmes, méfiants, et je ramassai une lampe de poche – la lampe dont nous nous étions servis lors de notre séance de spiritisme, dans le cimetière, avant de nous retrouver happés dans cette aventure sinistre. Celle qu'Adam avait perdue dans sa tentative de fuite, lorsque les silhouettes encapuchonnées lui avaient tranché la gorge...

J'éclairai autour de nous, révélant les tombes fleuries, convenablement entretenues, qui attestaient que nous nous trouvions bien dans ledit cimetière. Nous vîmes également la feuille de spiritisme ainsi que le verre, à l'endroit où nous les avons laissés. Et, au-delà, le tombeau dans lequel nous avons été obligés de nous réfugier.

La porte de ce dernier s'avérait close, comme scellée depuis toujours.

En revanche, aucune trace du cadavre du malheureux Alex dans les cailloux de l'allée...

— C'est fini ? s'interrogea Anna dans un murmure, comme si elle refusait d'y croire.

J'éprouvais toutes les peines du monde, moi aussi, à me dire que nous nous en étions sortis indemnes et que nous avons quitté ce cauchemar pour de bon. Pourtant, le fait était là : nous venions de réintégrer notre univers, et nous respirions toujours !

Tout à coup, j'eus peur que ces inconnus en toges noires – les adeptes de « Celui qui n'existe pas », ainsi que me l'avait révélé le père Soutane – se trouvent encore ici, dissimulés parmi les sépultures, nous épiant pour mieux nous prendre par surprise. Paniqué, j'éclairai de plus belle les alentours...

— Tirons-nous d'ici ! m'enjoignit Anna, aussi mal à l'aise que moi.

Nous nous mîmes à courir, remontant l'allée en direction de la sortie. Les cailloux crissaient de manière alarmante sous nos pas et les gonds du portillon grincèrent lorsque je l'ouvris, telle la plainte déchirante d'une créature innommable. Puis nous fûmes dans la rue, sous la lumière presque réconfortante d'un lampadaire, à quelques pas seulement du village où nous avons garé nos voitures.

Un peu comme si rien ne s'était passé...

Anna tomba dans mes bras, en pleurs.

— Ils sont morts, hoqueta-t-elle. Tous ! Adam et Jennifer... Isabelle et Alex...

Des images insoutenables me revinrent en mémoire : la petite brune allongée sur le sol d'une pièce dépouillée, dans le Musée des Bêtes, mal en point et à la merci d'un abominable homme-taureau. Son regard suppliant, et moi qui m'en détournait. Et mon pote Alex, qui m'attendait peut-être toujours, caché dans ce bosquet situé au cœur du camping. Je lui avais promis de revenir le chercher, mais je n'en avais rien fait...

J'avais beau tenter de me convaincre que, aussi terrifié et désespéré qu'eux alors, j'aurais été incapable de leur venir en aide, cela ne changeait rien : je me haïssais de n'avoir même pas essayé ! Et cette culpabilité me poursuivrait toute ma vie, je le savais.

Et puis, comment oublier tout ce que nous venions de traverser ? Comment se lever chaque matin et reprendre une vie normale ?

Tandis qu'Anna pleurait dans mes bras et que mes propres larmes coulaient, cela me paraissait impossible.

Nous étions marqués au fer rouge, pour toujours.

Sacrifice ne nous avait pas épargnés, loin de là...

498

Je fonçai droit sur Anna, qui s'agrippa à mon bras comme à une bouée de sauvetage – je dois avouer que j'éprouvais la même émotion à son contact ! Ensemble, nous sautâmes vers cette sorte de trouée ténébreuse qui flottait dans les airs, juste au-dessus du cadavre du Cantonnier. Isabelle nous avait suivis ; toutefois, alors que notre amie prenait appui sur le corps du monstre afin d'atteindre le passage, quelque chose dut se produire car nous l'entendîmes se mettre à hurler à la mort...

— Merde, qu'est-ce qui se passe ? m'interrogeai-je à voix haute, anxieux, alors qu'Anna appelait désespérément la petite brune.

Sans avoir eu le temps de comprendre ce qui venait d'arriver, ma fiancée et moi débouchâmes subitement sous un ciel constellé d'étoiles, en pleine nuit. Derrière nous, les lamentations avaient cessé. Un silence profond s'imposa, beaucoup trop paisible après toute cette agitation. Autour de nous, tout était noir. Un peu plus loin, une flaque de lumière stagnait bizarrement au sol. Nous nous en approchâmes, lentement, comme s'il s'était agi d'un piège...

Et pourquoi pas ? Après ce que nous venions de vivre, nous nous méfions de tout !

Avec précaution, je ramassai une lampe de poche – la lampe que nous avions utilisée, dans le cimetière, afin de nous éclairer lors de notre séance de spiritisme ! Celle-

là même qu'Adam avait laissé tomber dans sa tentative de fuite, lorsque les silhouettes affublées de longues toges lui avaient tranché la gorge...

— Isabelle ? lançai-je d'une voix peu assurée en balayant le faisceau autour de nous.

La lumière révéla des rangées de tombes, fleuries pour la plupart, qui attestaient de notre retour dans le cimetière. Nous vîmes également la feuille de spiritisme et le verre, à l'endroit même où nous les avons laissés. Un peu plus loin se trouvait le caveau massif, celui où nous avons été contraints de nous réfugier...

La porte de ce dernier s'avérait désormais fermée, comme scellée depuis toujours.

Juste devant, là où avait dû s'ouvrir, puis se refermer, le vortex qui nous avait ramenés jusqu'ici, Isabelle se tenait, immobile, la tête penchée vers le sol comme si elle contemplait ses pieds.

— Isa ? l'appela Anna en fronçant les sourcils.

Notre amie releva le menton. L'espace d'une fraction de seconde, mon cœur fit un bond devant les traits haineux incrustés sur son visage ainsi que l'éclat meurtrier et pervers qui brûlait dans ses yeux. Je vis le même effroi que le mien se peindre sur la figure de ma fiancée.

— Isabelle ? interrogea encore Anna, déroutée.

La malheureuse s'effondra tout à coup, tombant à genoux à terre en larmoyant. Toute tension semblait l'avoir quittée, elle se laissait à présent aller. Je doutais même d'avoir réellement vu ce que j'avais cru voir.

Isa gérait simplement du mieux qu'elle pouvait, à sa façon... comme nous-mêmes !

Mais alors... et ce cri ? s'étonna la petite voix dans mon cerveau, constamment en état d'alerte.

Je ne savais pas. Je ne trouvais pas d'explication. Après tout, nous avons réussi, non ? Nous avons fui Sacrifice et nous étions toujours en vie. Soudain, je songeai à ces inconnus en toges noires – les adeptes de « Celui qui n'existe pas », comme me l'avait appris le père Soutane. Se cachaient-ils encore quelque part ici, prêts à nous sauter dessus pour nous égorger ?

Paniqué, je m'exclamai :

— Foutons le camp, vite !

Anna s'était rendue auprès d'Isabelle, qu'elle releva de force puis aida à marcher en la soutenant par la taille. Tous les trois, nous détalâmes sur l'allée en direction de la sortie. Les cailloux crissaient de façon alarmante sous nos pas, la chaîne qu'Anna traînait encore

derrière elle cliquetait de manière désagréable, et les gonds du portillon grincèrent quand je l'ouvris, comme la plainte déchirante d'une entité démoniaque...

Puis nous fûmes dans la rue, sous la lumière éclatante d'un lampadaire, à quelques mètres seulement du village où nous avions garé nos voitures.

Presque comme si rien ne s'était passé.

Anna lâcha Isabelle pour venir se blottir entre mes bras :

— Ils sont morts, hoqueta-t-elle. Adam et Jennifer... Alex...

Choqué, je repensai à mon pote qui m'attendait peut-être toujours, dissimulé dans ce bosquet au cœur du camping. Je lui avais promis de revenir le chercher, mais je n'en avais rien fait. Je me sentais comme le dernier des lâches – et cette sensation me hanterait toute ma vie, je n'avais aucun doute là-dessus.

— Ils sont morts, oui ! gronda tout à coup Isabelle. Tous vos amis, sans exception !

Le ton de la voix, rauque et bestial, me fit frissonner d'horreur. Ce n'était pas celui de la fille que nous connaissions, absolument pas. Lentement, comme dans un cauchemar, Anna et moi tournâmes nos regards en direction d'Isabelle. Tandis que cette dernière relevait enfin la tête, nous découvrîmes avec effroi que son visage n'avait plus rien d'humain : la haine et la démence en déformaient à nouveau les traits, au point de rendre notre amie méconnaissable...

— Un jour ou l'autre, quand vous vous y attendrez le moins, je reviendrai m'occuper de vous aussi ! éructa l'entité qui s'était emparée du corps de la malheureuse.

Puis Isabelle disparut à une vitesse surnaturelle dans la nuit, en lâchant un rire guttural glacial.

Anna et moi demeurâmes transis d'épouvante, conscients que nos vies, déjà bouleversées par ce que nous venions de traverser, ne seraient plus jamais comme avant : cette chose, que nous avions malencontreusement ramenée de Sacrifice, réapparaîtrait tôt ou tard pour tenir sa promesse, nous en étions persuadés.

Une épée de Damoclès pendait au-dessus de nos têtes. Nos existences se dérouleraient désormais dans l'angoisse et la peur, c'était inévitable.

Nous nous enlaçâmes, sans parvenir pour autant à trouver le réconfort escompté...

499

Je courus droit sur Anna, qui s'agrippa à mon bras comme à une bouée de sauvetage – et je dois avouer que j'éprouvais exactement le même sentiment à son contact ! Ensemble, nous sautâmes vers cette espèce de trouée obscure qui ondulait dans les airs, juste au-dessus de la dépouille du Cantonnier. Alex nous avait suivis ;

malheureusement, alors que notre ami prenait appui sur le corps du monstre afin d'atteindre le passage, l'immonde créature revint brusquement à elle...

« Mon dieu, cette saloperie est encore en vie ! » eussé-je le temps de penser, horrifié, tandis que la foule poussait une clameur sauvage.

Anna et moi débouchâmes, totalement désorientés, sous un ciel rempli d'étoiles. Quelque part par-delà le vortex qui s'amenuisait, les hurlements d'Alex nous parvinrent, lointains, étouffés. À mes pieds, quelque chose tomba lourdement au sol. Je m'écartai en bondissant tandis que mon cœur martelait ma poitrine. Anna poussa une exclamation effrayée ; après quoi le silence s'imposa, profond, beaucoup trop paisible après toute cette agitation.

Autour de nous, tout était noir. Quelques pas plus loin, une flaque de lumière stagnait mystérieusement au sol. Nous nous en approchâmes, sur le qui-vive, et je ramassai une lampe de poche – *la* lampe que nous avons utilisée, dans le cimetière, afin de nous éclairer lors de notre séance de spiritisme ! Celle qu'Adam avait laissé tomber dans sa tentative de fuite, lorsque les silhouettes encapuchonnées lui avaient tranché la gorge...

— Alex ? questionnai-je d'une voix hésitante, en balayant le faisceau autour de nous.

La lumière révéla des tombes fleuries, visiblement entretenues, qui attestaient de notre retour dans le cimetière. Nous vîmes aussi la feuille de spiritisme ainsi que le verre, à l'endroit exact où nous les avons laissés. Et au-delà, campé telle une bête à l'affût, le caveau massif où nous avons été forcés de nous réfugier.

La porte de ce dernier se révélait close, comme scellée depuis toujours.

Devant, juste à l'endroit où avait dû s'ouvrir, puis se refermer, le passage éthéré, gisait à terre la moitié du corps d'Alex, coupé net à la hauteur du bassin. Un flot de sang jaillissait depuis ses organes mis à nu, et son visage au regard révulsé exprimait un mélange de terreur et de douleur.

— Non, oh non... psalmodiait Anna, éplorée.

J'étais abasourdi. Sous le choc, je ne parvenais pas à détourner la lampe de mon ami mutilé. Soudain, je songeai à ces inconnus en toges noires – les adeptes de « Celui qui n'existe pas », comme me l'avait appris le père Soutane. Peut-être se trouvaient-ils encore ici, camouflés dans l'obscurité des tombes, nous épiant avant de nous sauter dessus ?

Paniqué, j'enjoignis à ma fiancée :

— Partons, vite !

Anna ne se fit pas prier, et nous détalâmes sur l'allée en direction de la sortie. Les cailloux crissaient de manière alarmante sous nos pas, la chaîne qu'Anna traînait encore

derrière elle cliquetait de façon désagréable, et les gonds du portillon grincèrent quand je l'ouvris, tel le gémissement déchirant d'une entité diabolique...

Puis nous nous trouvâmes dans la rue, sous la lumière crue d'un lampadaire, à quelques mètres seulement du village où nous avons garé nos voitures.

Presque comme si rien ne s'était passé.

Anna tomba dans mes bras, en pleurs.

— Ils sont morts, hoqueta-t-elle. Tous ! Adam et Jennifer... Isabelle et Alex...

Choqué, je revis la petite brune allongée sur le sol d'une pièce dépouillée, dans le Musée des Bêtes, mal en point et à la merci d'un terrifiant homme-taureau.

Je m'étais détourné de son regard suppliant.

Comme un lâche...

J'avais beau essayer de me convaincre que j'étais alors aussi apeuré et désespéré qu'elle, incapable de lui venir en aide, rien n'y changeait : je me haïssais de n'avoir même pas essayé ! Et cette culpabilité me hanterait toute ma vie, je le savais. Comme un fantôme se délectant de mes tourments. Et comment pourrions-nous oublier aussi tout ce que nous venions de traverser ? Comment se lever chaque jour et reprendre une vie ordinaire ?

Alors qu'Anna sanglotait entre mes bras et que mes propres larmes coulaient, cela m'apparaissait impossible.

Une part de Sacrifice demeurerait en nous, à tout jamais...

500

Je m'élançai vers Anna pour la prendre par la main. Sous les huées de la foule et les malédictions proférées par le maire, nous nous précipitâmes dans la trouée surnaturelle qui venait d'apparaître au-dessus de la dépouille du Cantonnier. Alex et Isabelle nous suivirent, sans une once d'hésitation. Nous fûmes contraints de piétiner le cadavre du géant afin d'atteindre le passage éthéré, profanation inévitable avec laquelle nos consciences s'arrangèrent très bien ! En revanche, je ressentis un vif moment d'inquiétude en imaginant le monstre revenir subitement à la vie pour nous attraper par les chevilles au tout dernier instant... Par bonheur, cela n'arriva pas : nous franchîmes tous les quatre l'étrange pan ondoyant en abandonnant la sinistre foule de l'arène derrière nous.

Et, tout à coup, nous nous trouvions au cœur de la nuit, sous un ciel rempli d'étoiles. Confus, je stoppai ma course ; Anna fit de même, aussi égarée que moi. Nos amis nous imitèrent, ouvrant de grands yeux désorientés. Un peu plus loin, une flaque lumineuse stagnait au sol. Nous nous en approchâmes avec méfiance, et je ramassai une lampe de poche – la lampe dont nous nous étions servis, dans le cimetière, afin de nous éclairer

pendant notre séance de spiritisme. Celle qu'Adam avait laissé tomber dans sa tentative de fuite, lorsque les silhouettes encapuchonnées lui avaient tranché la gorge...

Je m'intéressai d'abord à mes camarades, révélant leurs visages anxieux, mais bien vivants. Puis je balayai le faisceau autour de nous, découvrant des tombes fleuries, joliment entretenues, qui témoignaient de notre retour dans le cimetière. Nous vîmes aussi la feuille de spiritisme ainsi que le verre, à l'endroit même où nous les avons laissés. Et, au-delà, le caveau massif dans lequel nous avons été forcés de nous réfugier.

La porte de ce dernier s'avérait close, comme scellée depuis la nuit des temps.

En revanche, nous ne distinguâmes aucune trace du cadavre du malchanceux Adam dans les cailloux de l'allée...

— Vous croyez que c'est terminé ? questionna Isabelle dans un souffle, comme si la petite brune peinait à y croire.

— Putain, j'espère bien que oui ! répondit Alex d'un ton précipité qui trahissait sa nervosité.

Moi aussi j'éprouvais toutes les difficultés du monde à me dire que nous nous en étions sortis, que nous avons quitté ce cauchemar pour de bon. Pourtant la réalité s'imposait : nous étions de retour chez nous, et nous respirions toujours !

Soudain, je repensai à ces inconnus en toges noires – les adeptes de « Celui qui n'existe pas », comme me l'avait révélé le père Soutane. Et s'ils se trouvaient encore ici, dissimulés parmi les sépultures, nous épiant pour nous prendre par surprise ? La panique m'envahit et j'enjoignis à mes amis de ne pas demeurer plus longtemps sur place. Ils ne se firent pas prier : nous nous mîmes à courir, remontant l'allée en direction de la sortie. Les cliquetis de la chaîne qu'Anna traînait toujours à sa suite résonnaient de façon désagréable dans le noir ; les cailloux crissaient de manière alarmante sous nos pas ; et les gonds du portillon grincèrent quand je l'ouvris, telle la plainte déchirante d'une créature innommable.

Puis nous fûmes dans la rue, sous la lumière presque rassurante d'un lampadaire, à quelques mètres seulement du village où nous avons garé nos voitures.

Un peu comme si rien ne s'était passé.

Anna tomba dans mes bras, en pleurs, et je me laissai aller à mon tour.

— Tous ces morts ! hoqueta-t-elle. Tous ces cadavres...

Alex et Isabelle s'enlaçaient, eux aussi. Chacun d'entre nous était profondément choqué. Comment pourrions-nous oublier ce que nous venions de traverser ? Ces horreurs, ces atrocités... Comment se lever chaque matin et reprendre une vie normale ?

Cela me paraissait impossible.

Nous étions marqués au fer rouge. Sacrifice ne nous avait pas épargnés, loin de là. Toutefois, nous goûterions la chance d'être revenus ensemble. Tous les quatre, nous nous fîmes le serment de nous serrer les coudes, à tout jamais.

J'espérais juste que cela suffirait...

501

— C'est mon badge ! répéta le fermier dans un déluge de postillons.

Là-dessus, le haut de son corps commença à changer : ses membres s'allongèrent en craquant tandis que sa tête se muait en une sorte de grosse boule de cuir garnie d'affreux crocs jaunâtres. Ses bras devinrent de longs fétus, eux-mêmes prolongés de doigts filandreux qui pendaient jusqu'au sol. Comble du grotesque : le bas de son corps demeurait le même qu'auparavant, avec cette salopette en jean tendue sur son ventre grassouillet, et des jambes d'apparence parfaitement humaine. Sur sa face démente, l'épouvantail me fixait avec de minuscules yeux tout ronds.

Puis il me fonça dessus...

ÉPOUVANTUEUR : possède une *Vitalité égale à 8 (+1D)*

Je n'avais guère le choix : je devais me défendre face à cette créature de malheur ! Et je ne disposais que d'une fraction de seconde pour décider de ce que j'allais faire. Utiliserais-je une arme blanche ou contondante (au 229) ? Tenterais-je de repousser mon monstrueux adversaire avec une arme à feu, si toutefois j'en possédais une (au 182) ? Ou me verrais-je obligé de me battre à mains nues (au 159) ?

502

Par l'imposante grille qui clôturait l'accès des lieux, je vis une sorte de long terrain curieusement dépourvu d'herbe, ainsi que de hautes rangées de gradins (*si vous possédez le code ENFOUI, rendez-vous immédiatement au 504*).

Impossible d'y pénétrer, l'entrée s'avérait verrouillée. Je remarquai alors, à l'écart du chemin, une forme étendue dans la végétation brunâtre des champs qui paraissaient s'étirer tout autour du village. Je fronçai les sourcils, sans pour autant être capable de comprendre ce que je voyais.

Un sac ? Des vêtements ?

Un corps ?

J'étais libre de m'en approcher pour découvrir ce dont il s'agissait (au 297). Ou, prudent, je pouvais tout aussi bien tourner les talons pour reprendre ma route soit vers le nord (au 236), soit vers le sud (au 242).

503

Derrière moi, la porte donnant sur la classe s'ouvrit à la volée tandis que je m'élançais dans une grande pièce meublée comprenant un canapé, une table et des chaises, un coin cuisine, ainsi que tout le confort généralement présent dans un intérieur douillet. J'entendis claquer les pas du professeur dans le vestibule ; l'homme n'allait pas tarder à me surprendre dans ses appartements ! J'avisai une autre porte au fond de la pièce et, dans mon empressement à m'y rendre, je butai contre la table – sur le plateau de laquelle quelques allumettes, sans grattoir, s'éparpillèrent. Je pouvais les ramasser si je le désirais...

Dans ce cas, jetez le dé. Si vous faites :

- 6 : ce sont 4 allumettes que vous empochez rapidement !
- 4 ou 5 : vous récupérez 3 allumettes.
- 2 ou 3 : vous vous emparez de 2 petits bâtonnets de soufre.
- 1 : dans la précipitation, vous ne ramassez qu'une seule allumette.

Affolé, j'émergeai en trombe dans une nouvelle pièce, la chambre à coucher. Dans le séjour, l'instituteur s'enquit :

— Qui est là ?

Je me gardai bien de lui répondre ! Longeant un lit recouvert d'une parure de couette couleur lilas, je me rendis jusqu'à l'unique fenêtre, qui donnait sur l'extrémité de la cour. Je l'ouvris en grand avant de bondir dehors. À l'intérieur, le professeur, qui venait d'entrer dans la chambre et de m'apercevoir, se mit à hurler :

— Un Visiteur !

Alors que je traversais la cour à grandes enjambées, j'entendis un raffut affolant s'élever depuis l'école : se réjouissant de cette distraction inattendue, les élèves se mettaient en chasse ! Heureusement, le temps qu'ils comprennent que je me trouvais à l'extérieur, j'avais déjà franchi le portillon et rejoint le chemin de terre qui traversait Sacrifice (*entourez le code LEÇON sur votre feuille de Survie*). Soufflant comme un bœuf, je m'éloignai au plus vite en empruntant la direction du nord ([au 236](#)), ou celle du sud ([au 242](#)).

504

Êtes-vous venu récupérer une arme que vous aviez précédemment laissée ici, sous la terre du champ ?

Si oui, lancez un dé. Si vous obtenez :

– de 2 à 6 : l'arme est toujours là. Vous pouvez vous en équiper. Si vous désirez en cacher une autre ici en échange, inscrivez alors cette nouvelle arme dans la case « Armes

dissimulées » de votre feuille de Survie, avec ses statistiques et l'endroit où la retrouver (près du stade).

– un 1 : par malheur, l'arme a disparu ! Ne reste qu'un grand trou dans la terre, retournée par Dieu sait qui...

Dans les deux cas, pensez à effacer ce que vous venez de prendre, ou de perdre, de la case « Armes dissimulées » de votre feuille de Survie.

Je rejoignis ensuite le chemin, en choisissant de l'emprunter vers le nord (au 236) ou vers le sud (au 242).

505

Posé par terre contre le sol cimenté, un drôle de petit objet m'attendait, comme placé en évidence à mon intention. Il s'agissait d'une figurine, représentant une paire de jambes grotesque surmontée d'une sorte de grande pale d'hélicoptère ! Je la ramassai, et décidai de conserver ce que j'appelai « l'homme-hélico », au cas où...

Je me redressai ensuite en faisant de nouveau face à l'obscurité (au 506).

506

Allais-je vraiment descendre dans les profondeurs de ce caveau ? Pour cela, j'avais besoin de lumière. Si je possédais une lampe, je pouvais m'engager dans le corridor enténébré (au 222).

Si je disposais d'allumettes et d'un grattoir, ainsi que d'un cierge ou d'une bougie, peut-être préférerais-je tenter de les utiliser (au 165) ?

Si je décidais, tout compte fait, de ne pas pénétrer là-dedans, ou si je n'avais rien pour m'éclairer, je devais choisir entre explorer les tombes ravagées (au 115), ou revenir près de l'entrée du cimetière (au 304).

507

J'empruntai sans attendre le couloir dans l'autre sens, le souffle haché dans ma précipitation à fuir cette scène à peine concevable. Poursuivi par les cris d'agonie du malheureux, je ressortis finalement dans la rue. Là, l'esprit obnubilé par cet homme que je venais de voir mourir de la plus atroce, et bizarre, des façons, il me fallait néanmoins choisir entre partir sur ma gauche (au 64), ou sur ma droite (au 49) ?

508

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– 5 ou 6 : le monstre vous blesse à l'épaule, vous perdez 1 point de Vitalité.

– 3 ou 4 : la chose vous attaque dans le dos, vous arrachant 2 points de Vitalité.

– 1 ou 2 : la bête vous laboure le crâne de ses griffes acérées, vous ôtant 3 points de Vitalité !

Terrorisé et meurtri, je vis la créature me foncer une nouvelle fois dessus ! Mais, ce coup-ci, j'étais prêt (au 282)...

509

Je balançai ma grenade, puis je me réfugiai dans l'embrasure de la porte donnant sur l'escalier. L'explosion fut assourdissante, pour le moins ! J'observai ensuite le résultat : un cadavre totalement déchiqueté, qui gisait à terre dans une mare de sang. Rassuré, je pénétrai dans la cellule et m'emparai du revolver, qui semblait n'avoir subi aucun dommage. Guère habitué à avoir une arme entre les mains, j'ouvris maladroitement le barillet pour compter les munitions logées à l'intérieur...

Jetez le dé. Si vous obtenez :

– un chiffre pair : le réservoir renferme 2 balles.

– un chiffre impair : le barillet contient 3 balles.

Me sentant un peu moins démuni, je fourrai le revolver dans ma poche (*revolver* : +2 dégâts). J'étais nerveux de me promener ainsi avec une arme à feu, mais, au vue de ma situation, cela ne me paraissait pas superflu ! Je retournai ensuite dans le hall d'entrée, dans le but de quitter le commissariat (au 28).

510

Je ne découvris rien de plus dans cet endroit qu'une idole sans visage dont le pouvoir semblait désormais tari. Je rebroussai donc chemin, traversant la pièce au canapé rouge puis le second corridor avant de ressortir par la porte en fer. Dans la rue, je devais choisir entre poursuivre dans la même direction qu'avant mon entrée dans l'immeuble (au 64), ou alors faire demi-tour (au 49) ?

511

Je ne trouvais rien d'autre dans la cachette de la fontaine, et le pouvoir de l'idole sans visage paraissait épuisé. Il ne me restait donc plus qu'à choisir une nouvelle destination. Irais-je devant l'hôtel de ville (au 269) ? Ou bien reprendrais-je ma marche sur le chemin, en partant vers le nord (au 242) ou vers le sud (au 409) ?

512

Il n'y avait plus rien à découvrir dans ce souterrain, et le pouvoir revitalisant de la statuette sans visage était, visiblement, tari. Sans perdre davantage de temps, je tournai les talons, empruntai la galerie dans l'autre sens et revins rapidement à l'embranchement. Là, je pouvais m'engager dans le second corridor – celui qui filait tout droit – si je le désirais (au 201).

Sinon, je suivais le tunnel par lequel j'étais initialement entré puis, émergeant du tronc, je me retrouvai à l'air libre au sein de l'inquiétante forêt.

À présent, partirais-je vers le nord (au **213**), ou bien en direction du sud (au **89**) ?