

Ténèbres

COMMENT JOUER ?

Pour jouer vous n'aurez besoin que d'un unique dé à six faces.

Temps écoulé

Vous n'aurez qu'une seule caractéristique à gérer dans cette aventure, à savoir le *Temps écoulé*. Il sera au départ de 0 et augmentera au fur et à mesure de la lecture. Si votre *Temps écoulé* atteint ou dépasse 10, vous devrez vous rendre aussitôt au [5](#).

Par ailleurs, à certaines occasions, il vous sera proposé un tableau de ce style au lieu de l'habituel paragraphe de renvoi :

Temps écoulé								
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Chacune des cases comportant un lien hypertexte, vous devrez cliquer sur celle correspondant à votre situation à ce moment-là. Par exemple, pour le tableau présenté à titre d'exemple ci-dessus, si votre Temps écoulé est alors de 7, vous devrez cliquer sur 7. Ce type de tableau pourra être repris avec une autre caractéristique que le *Temps écoulé*, caractéristique qui vous sera signalée dans la première ligne. Le principe reste alors le même.

Codes

Au cours de votre lecture, vous pourrez être emmené à recueillir un ou plusieurs codes. Vous devrez soigneusement les noter car il vous sera ultérieurement demandé si vous les possédez ou non. Les codes permettent de refléter certaines de vos actions passées et auront une influence directe sur le déroulement de votre aventure.

Introduction

Le noir. Le noir absolu. Des ténèbres si profondes que l'obscurité elle-même pourrait s'y perdre. Quelque part, le bruit incessant de l'eau qui s'écoule, goutte à goutte. Vous avez affreusement mal au crâne, et vous vous sentez étrangement faible, presque comateux.

Où suis-je ?

Une première et terrible question, qui en appelle fatalement une deuxième.

Comment suis-je arrivé ici ?

Quelques bribes de souvenirs vous reviennent en mémoire. Vous étiez chez vous, devant votre ordinateur, sur Littéraktion. Vous aviez commence à lire une des mini-AVH en lice pour le concours 2014, celle d'Aragorn. Vous veniez à peine de prendre connaissance des règles, et ensuite... Le trou noir.

Une odeur étrange vous irrite les narines, indéfinissable mais désagréable, et vous ne pouvez retenir un éternuement. Il se répercute dans le noir avec la violence d'un coup de feu, ce qui vous permet de déduire que vous vous trouvez dans une pièce close.

Lorsque vous tentez de bouger, vous franchissez un nouveau cap dans la stupeur. Vos bras et vos jambes sont entravés par une matière rugueuse, sans doute une corde. Telle une avalanche noire, la peur prend alors le dessus sur tous vos autres sens. Vous hurlez pour appeler à l'aide, mais un bâillon étouffe totalement vos cris. Vous êtes réduit à une impuissance totale, et un tremblement incontrôlable vous saisit. Vous ne savez pas où vous êtes, comment vous y êtes arrivé, et surtout ce que l'on peut bien vous vouloir. Vous savez seulement que vous avez peur, et vous vous sentez étouffer.

Soudain, un bruit de pas se fait entendre, et dans le même temps une lumière vive inonde la pièce. Si vive qu'elle vous brûle la rétine, et vous êtes contraint de fermer les yeux, le bâillon étouffant votre cri de douleur.

- Allons, ne t'agite pas.

Une voix. Une voix froide, glaciale, coupante comme un rasoir. Mais la manière de prononcer les mots, les variations infimes mais perceptibles du ton, laissent présager quelque chose d'enfoui. Une colère telle un volcan prêt à entrer en éruption.

Vous entendez le son caractéristique de pas pesants, de pas venants vers vous. Quand la voix retentit à nouveau, elle paraît effectivement toute proche.

- On se rencontre enfin tous les deux. Ça fait longtemps que je t'observe, tu sais ? Là où tu dors, là où tu manges, là où tu sors. Je sais tout de toi. Je te connais mieux que le meilleur de tes amis, mieux même que ta propre famille.

Chaque mot est comme un coup de poignard, vous plongeant un peu plus dans la terreur. Un psychopathe. Vous êtes tombé sur un psychopathe, pareil à ceux

dont on s'amuse volontiers dans les romans ou à la télévision. Sauf que vous n'avez pas la moindre envie de rire à présent.

- Tu te demandes sans doute pourquoi tu es là ? reprend la voix. C'est pour aller encore au delà. Au bout du compte, on ne peut jamais connaître que l'aspect extérieur des gens. Le vernis qu'ils montrent au monde en quelque sorte. Il est bien plus intéressant de découvrir ce qui se cache sous les apparences. L'intérieur de la personne.

Une main, froide comme une serre, se pose sur votre épaule. L'homme se penche, et murmure :

- Après un certain temps, tous les secrets sortent.

Un violent frisson vous vrille l'échine.

- J'ai quelques affaires à régler avant qu'on ne puisse commencer. Je ne serais pas long, ne t'inquiète pas.

Vous vous débattez avec violence sur la chaise, vos cris de rage tentant de percer l'armure du bâillon. L'homme n'en a visiblement cure, et vous l'entendez s'éloigner d'un pas lourd. Vos yeux s'étant progressivement acclimatés à la lumière, vous pouvez enfin soulever vos paupières. Vous parvenez à entrapercevoir votre agresseur durant une poignée de secondes, avant que les ténèbres ne retombent. Il vous tourne le dos, mais vous constatez avec surprise qu'il est bien loin de ce que vous aviez brièvement eu le temps d'imaginer. Plutôt grand et mince, le crâne dégarni, vêtu d'une sorte de survêtement. Et tenant dans sa main droite ; votre cœur rate un battement ; un long couteau effilé. Lorsque la porte de la cave se referme, vous replongeant dans l'obscurité, il vous semble qu'elle sonne le glas de votre avenir. Un profond sentiment d'injustice vous envahit. Pourquoi vous ? Vous n'avez jamais fait de mal à quiconque, vous aviez tout pour être heureux, et maintenant, vous allez mourir dans cette cave, oublié de tous. Non ! Vous devez vous battre ! Il faut que vous sortiez d'ici, tout de suite ! Vous avez en effet le noir pressentiment que vous ne survivrez pas au retour de votre hôte. Mais les liens sont étroitement serrés et s'en défaire ne va pas être une partie de plaisir. Vous ne voyez malgré tout que deux options : tenter malgré tout de défaire les liens, ou alors essayer de briser la chaise.

Si vous choisissez la première option , rendez-vous au [1](#).

Si vous préférez tenter de briser la chaise, qui ne semble pas très solide, rendez-vous au [2](#).

1

Tâchant d'évacuer le contexte ambiant, vous entreprenez de vous libérer de vos liens. La corde est étroitement serrée, et vos mains trempées de sueur ne vous aident pas. A plusieurs reprises, vous laissez échapper l'ouvrage, et vous devez refréner l'agitation qui vous consume. Dans votre tête, vous avez l'impression d'entendre défiler les secondes.

Tic tac. Tic tac.

Après un dur labeur, vous sentez enfin l'étau se desserrer. Bientôt vos mains sont libres et vous arrachez le bâillon qui entravait vos lèvres, ne retenant que d'extrême justesse un cri de joie. Le plus dur, en effet, ne fait que commencer.

Tic tac. Tic tac.

Quelques secondes d'effort supplémentaires et vous vous relevez, les jambes flageolantes, mais enfin libre de vos mouvements. *Ajoutez 2 points à votre total de Temps écoulé.*

Un nouveau problème se pose maintenant à vous : vous êtes dans le noir le plus complet, ce qui va rendre difficile la localisation de l'escalier permettant de quitter cette cave. Et chaque seconde de perdue peut s'avérer fatale dans la situation qui est la vôtre. Vous n'avez en effet aucune idée du moment que choisira le malade qui vous séquestre pour revenir. En attendant, vous n'y voyez strictement rien, et seul votre souffle haletant accompagne les ténèbres.

Si vous aviez sur vous un téléphone portable au moment de votre enlèvement, rendez-vous au [3](#).

Si ce n'est pas le cas mais que vous possédiez un moyen de vous éclairer (briquet, allumettes, etc...), rendez-vous au [14](#).

Enfin, si vous n'aviez rien de tout cela, rendez-vous au [6](#).

2

Vous avez déjà vu faire ce genre de chose dans les films, mais en pratique, cela peut s'avérer très risqué. Chacune de vos jambes est attachée à un pied de la chaise, et chacune de vos mains à un bras du siège. Si vous calculez mal votre coup, vous pouvez facilement vous fracturer un os, voire pire. Mais avant tout faut-il que vous ayez la force suffisante pour parvenir à briser la chaise. Cela va essentiellement dépendre de votre poids, mais aussi d'un brin de chance... Lancez un dé et comparez-le à votre poids en kilogrammes (arrondi à la dizaine inférieure s'il se termine par un chiffre entre 1 et 4, et à la dizaine supérieure s'il se termine par un chiffre entre 5 et 9) dans le tableau ci-dessous :

Poids	50 ou moins	60	70	80	90	100 ou plus
Dé						
1	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
2	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
3	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
4	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
5	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
6	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>

3

En vous débattant sur la chaise, vous avez senti quelque chose de dur dans votre poche. Quelque chose qui ressemblait fort à votre portable. Cela semble assez incroyable que votre ravisseur ne vous ait pas fouillé mais c'est pourtant bien le cas. Après avoir vérifié, votre téléphone est en effet toujours en votre possession. Les mains tremblantes, vous l'allumez, priant que votre batterie ne soit pas à plat. La joie vous envahit à la vue des deux petites barres dans le coin droit. Jamais vous n'aviez été si heureux de les voir ! Ne croyant pas à votre chance, vous composez fébrilement le 17. Un seul numéro, deux simples chiffres, qui peuvent être synonymes d'échappatoire. Mais tout cela était trop beau, et vous devez rapidement déchanter ; pas la moindre tonalité ne se fait entendre. En gémissant de frustration, vous réessayez une deuxième, puis une troisième fois, avant de vous avouer vaincu. Pas de couverture réseau. Voilà qui explique pourquoi le portable ne vous avait pas été enlevé. Vous demeurez inexorablement seul, le moral encore plus miné désormais. Du moins pouvez-vous éclairer la cave grâce à l'écran de votre téléphone. Rendez-vous au [14](#).

4

Vous pénétrez dans une cuisine encombrée. Trop encombrée même : un mur occupé par des appareils électroménagers, un autre par un vaste évier... et votre agresseur au beau milieu du tableau. Il a levé la tête en vous voyant entrer, et en croisant son regard, vous avez eu la sensation de dévisager un bloc de glace. L'effet de surprise passée, son visage se durcit imperceptiblement. Il lâche la tasse qu'il s'apprêtait à porter à sa bouche, et s'avance vers vous. Vos jambes sont paralysées par la peur, ce qui vous empêche de fuir. A la lumière de la cuisine, vous ne pouvez que mieux discerner l'apparence du psychopathe et vous êtes frappé par son effroyable banalité. Un physique ingrat de grand oiseau élancé, un visage ne reflétant pas la moindre expression, un crâne chauve luisant, un survêtement sale. Le genre de type que l'on croise tous les jours sans le remarquer. Mais ce que vous remarquez surtout maintenant, et qui vous hypnotise dangereusement, c'est le long couteau effilé dans sa main droite. L'homme sourit, mais c'est un sourire de robot, sans vie. Sa voix est mécanique lorsqu'il dit :

- Tu voulais t'en aller ?

Vous ne savez que secouer négativement la tête, le visage blême, tandis que votre interlocuteur poursuit :

- Je pensais que tu étais différent, tu sais ? Mais finalement tu es comme les autres. Notre amitié ne compte pas pour toi.

Un frisson vous vrille l'échine. Votre amitié, avec un type qui vous séquestre dans sa cave ? Il est encore plus cinglé que vous ne le pensiez.

- Je n'ai pas le choix, conclue-t-il sur un ton presque désolé. Mais je ne peux pas te laisser repartir. Tu vas rejoindre les autres, tous ceux qui m'ont déçu.

Ces derniers mots résonnent telle la dalle qui scelle un caveau. Tandis que l'homme s'apprête à mettre sa menace à exécution, vous faites défiler à toute vitesse dans votre tête les options qu'il vous reste.

Si vous avez noté le code *Arme*, rendez-vous au [32](#).

Si ce n'est pas le cas, jetez un dé. Si vous avez le code *Blessure* :

1	2	3	4	5	6
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

Si vous n'avez pas le code *Blessure* :

1	2	3	4	5	6
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

5

Vous entendez soudain un mouvement dans votre dos. Vous tentez de vous retourner mais il est trop tard. Une vive douleur vous vrille le bas du crâne, puis vous sombrez dans les ténèbres.

Si vous avez noté le code *Appel*, rendez-vous au [47](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [27](#).

7

Vous débouchez dans une sorte de petit hall ; ou de long corridor, vous ne sauriez dire. Il n'y a ni fenêtre ni lumière, aucun éclairage qui vous permette d'y voir distinctement. Seul l'ampoule du hall ; en bas ; permet de décerner trois portes, toutes fermées. Rien ne permet de les différencier, et vous en êtes réduit à un choix purement instinctif.

Si vous ouvrez la porte face à l'escalier, d'où provient la musique :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Si vous choisissez celle à sa gauche :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Enfin, si vous optez pour la porte à sa droite :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

8

Vous vous arque-boutez sur la porte, tentant de toutes vos forces de la faire glisser. De violentes douleurs vous transpercent les bras, mais vous ne lâchez pas prise. Après plusieurs minutes d'efforts intenses, vous sentez enfin le panneau commencer à céder. Vous remettez un ultime coup de collier, et enfin vous remportez la victoire. Rendez-vous au [49](#).

9

Tâchant d'éviter la vision du cadavre désarticulé, vous fouillez la penderie, puis la table de nuit. Dans un tiroir de cette dernière, vous mettez enfin la main sur ce que vous cherchiez : la clé de la porte d'entrée. Vous reconnaissez instantanément la forme caractéristique de la serrure que vous avez examiné et l'allégresse vous envahit. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à vous enfuir ! Allégresse qui retombe toutefois instantanément lorsque, à nouveau, vous croisez le regard vitreux de la malheureuse jeune femme. Si vous n'y prenez garde, c'est là le sort qui vous attend. A nouveau sur le qui-vive, vous ressortez de la chambre et prenez hâtivement la direction du hall.

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

10

- N'approchez pas, avertissez-vous en tâchant de prendre une voix menaçante, et en brandissant ostensiblement votre arme. La police va arriver, poursuivez-vous en improvisant au fur et à mesure. C'est fini, vous avez perdu.

Le visage de l'homme ne montre toujours pas le moindre signe d'émotion, et vous vous demandez s'il a bien entendu ce que vous venez de dire. Au cas où, vous en rajoutez une couche :

- Ils ont repéré l'appel et ont localisé votre maison. Ils savent que c'est vous. Me tuer est inutile, fuir est inutile. Rendez-vous, c'est la meilleure solution.

L'homme demeure une nouvelle fois impassible mais le langage de son corps montre un malaise grandissant. Ses yeux clignent frénétiquement, tandis qu'ils font un va et vient permanent entre votre arme et votre visage. Un violent débat intérieur est visiblement en train de le tirailler : il est trop lâche pour s'en prendre à une proie armée, mais également pour se voir arrêter par la police. Laquelle de ces prérogatives va l'emporter sur l'autre, voilà bien toute la question...

Lancez un dé et comparez-le à votre taille (arrondie à la dizaine de centimètres inférieure si elle se termine par un chiffre entre 1 et 4, et à la dizaine supérieure si elle se termine par un chiffre entre 5 et 9) dans le tableau ci-dessous :

Taille	1 mètre 50 ou moins	1 mètre 60	1 mètre 70	1 mètre 80	1 mètre 90	2 mètres ou plus
Dé						
1	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
2	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
3	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
4	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
5	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
6	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>

11

Vous vous débattez avec l'énergie du désespoir, mais la supériorité du dément est impitoyable. Centimètre par centimètre, vous voyez la lame aiguisée se rapprocher de votre cou. La terreur se tinte d'incompréhension, et un sentiment d'affreuse absurdité vous envahit. Vous aviez encore tellement de choses à vivre, de personnes à aimer. Cela ne peut pas se terminer ici, pas de cette manière. Une larme éphémère perle à votre joue, tandis que le couteau s'enfonce enfin dans votre gorge. Une violente douleur vous vrille tout le corps, mais bientôt elle laisse place à une sensation de froid. Votre vie s'écoule par la plaie béante dans votre cou, et le monde se met à tourner, s'éloignant à vitesse grand v. Vous tentez de rester conscient jusqu'au bout, goûtant vos dernières secondes d'existence. Puis tout devient noir, et ne subsiste plus que le néant.

12

Sitôt que vous tournez la poignée, la musique douce que vous avez entendu dans l'escalier se fait plus forte, et vous entendez un hurlement :

- Je vous en prie, non !

Vous ouvrez grand la porte, et vous restez une seconde figé par le spectacle qui se dévoile. Dans une chambre à la propreté clinique ; qui contraste étrangement avec le reste de la demeure ; une jeune fille est étendue sur le grand lit à deux places. Ses mains et ses pieds sont attachés aux montants, et son visage présente des traces de brûlures. Vous tournant le dos, un homme est penché vers la malheureuse, brandissant de la main droite une sorte de pince, et caressant de la main gauche le corps dénudé.

La femme lève les yeux, et vous apercevant immobile, ses hurlements redoublent d'intensité :

- Aidez-moi, je vous en prie !

Vous lui faites fébrilement signe de se taire, mais il est trop tard. L'homme s'est retourné avant même la fin de l'appel à l'aide, et vos regards entrent en collision. Ses yeux sont d'un froid mortel, et aussi vides que ceux d'un squalo. Quant au reste de son apparence, vous êtes frappé par son effroyable banalité. Un physique ingrat de grand oiseau élancé, un visage ne reflétant pas la moindre expression, un crâne chauve luisant, un survêtement sale. Le genre de type que l'on croise tous les jours sans le remarquer. Mais ce que vous remarquez surtout maintenant, et qui vous hypnotise dangereusement, c'est le long couteau effilé dans sa main droite.

L'homme sourit, d'un sourire de robot, sans vie. Mais sa voix est chargée de colère lorsqu'il dit :

- Tu voulais me quitter ?

Vous ne savez que secouer négativement la tête, cherchant une solution, tandis que la jeune femme s'est remise à hurler et que votre interlocuteur poursuit :

- Je pensais que vous étiez différents. Mais finalement vous êtes comme les autres. Une petite pute et un salopard de menteur. Après tout ce que j'ai fait pour vous. Mon amitié ne compte donc pas ?

Un frisson vous vrille l'échine. Votre amitié, avec un type qui vous séquestre dans sa cave ? Il est encore plus cinglé que ce que vous ne le pensiez.

- Je n'ai pas le choix, conclue-t-il sur un ton presque navré. Mais je ne peux pas te laisser repartir. Tu vas rejoindre les autres, tous ceux qui m'ont déçu.

Ces derniers mots résonnent telle la dalle qui scelle une tombe. Tandis que l'homme s'apprête à mettre sa menace à exécution, vous faites défiler à toute vitesse les options qu'il vous reste.

Notez le code *Chambre*. Si vous avez noté le code *Arme*, rendez-vous au [32](#).
Si ce n'est pas le cas, jetez un dé. Si vous avez le code *Blessure* :

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
----------	----------	----------	----------	----------	----------

Si vous n'avez pas le code *Blessure* :

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
----------	----------	----------	----------	----------	----------

13

Vous êtes au seuil d'une salle de bain plutôt spacieuse, mais comme le reste de la maison, dégradée. A votre gauche, un meuble avec placards et robinet, à votre droite une baignoire craquelée. La moquette qui recouvre le sol est déchirée en plusieurs endroits, et des cloques se sont formées au plafond. Une subtile odeur de moisi flotte dans l'air, entraînant une légère sensation de nausée. Vous ne voyez pas ce qui pourrait vous être utile dans une salle de bain, aussi retournez-vous dans le petit hall pour y faire un autre choix.

Si vous ouvrez maintenant la porte face à l'escalier :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Si vous choisissez celle à sa gauche :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Enfin, si vous préférez retourner au rez de chaussée :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

14

Votre source de lumière est faible, mais du moins vous permet-elle de distinguer ce qui vous entoure. Vous vous trouvez dans une cave encombrée, de taille moyenne et au plafond étriqué. Des meubles usés sont entreposés contre deux des murs, et des cartons poussiéreux jonchent le sol. La chaise où vous étiez ligoté se tenait approximativement au centre de la pièce, et face à elle se dresse un projecteur. Voilà ce qui vous a aveuglé quelques minutes auparavant.

Vous éclairez ensuite le mur du fond, et vous sentez la terreur monter encore d'un cran. Des dizaines d'outils de tortures sont accrochés aux murs, soigneusement rangés dans des cavités faites sur mesure et de surcroît protégés par une vitre. Vous vous approchez en tremblant, dévisageant l'énormité de ce que vous avez sous les yeux. Des pinces, des couteaux, des fouets et d'autres instruments que vous êtes même incapable d'identifier. Comme dans un rêve, vous remarquez que l'une des cavités est vide ; l'objet de votre supplice est peut-être déjà trouvé. L'idée vous vient de vous emparer de l'un des objets pour l'utiliser comme arme, mais la vitre est fermée par un petit cadenas, et vous n'osez pas la briser. Vous vous contentez de vous éloigner en titubant maladroitement vers le mur opposé, où vous distinguez un escalier qui vous permettra de fuir cet enfer. Vous vous dirigez vers les premières marches, en évitant au maximum de trébucher sur les cartons qui jalonnent votre chemin. Vous n'avez certes pas besoin de vous casser quelque chose ou de signaler à votre hôte que vous vous êtes libéré de vos liens. Vous tâchez également de maîtriser votre respiration, votre cœur ayant tendance à battre bien vite. Vous avez à chaque seconde la sensation que votre agresseur va surgir de l'ombre pour se jeter sur vous, et votre main tremble convulsivement. Malgré tout, vous parvenez au bas de l'escalier et aussitôt vous entamez l'ascension.

Lancez un dé et comparez-le à votre poids en kilogrammes (arrondi à la dizaine inférieure s'il se termine par un chiffre entre 1 et 4, et à la dizaine supérieure s'il se termine par un chiffre entre 5 et 9) dans le tableau ci-dessous :

Poids	50 ou moins	60	70	80	90	100 ou plus
Dé						
1	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
2	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
3	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
4	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
5	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
6	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>

15

Vous tendez la main vers la poignée... mais avant que vos doigts ne puissent l'effleurer, elle se met à tourner d'elle-même. Paralysé, vous ne pouvez que voir la porte s'ouvrir, et votre agresseur apparaître derrière le battant. Il reste un instant totalement figé en vous voyant, puis une sombre résolution se lit dans ses yeux. Vous reculez lentement dans le hall, tandis qu'il s'avance d'autant. En pleine lumière, vous pouvez mieux discerner l'apparence du monstre, et vous êtes frappé par son effroyable banalité. Un physique ingrat de grand oiseau élancé, un visage ne reflétant pas la moindre expression, un crâne chauve luisant, un survêtement sale. Le genre de type que l'on croise tous les jours sans le remarquer. Mais ce que vous remarquez surtout maintenant, et qui vous hypnotise dangereusement, c'est le long couteau effilé dans sa main droite. L'homme sourit, mais c'est un sourire de robot, sans vie. Sa voix est mécanique lorsqu'il dit :

- Tu voulais t'en aller ?

Vous ne savez que secouer négativement la tête, le visage blême, tandis que votre interlocuteur poursuit :

- Je pensais que tu étais différent, tu sais ? Mais finalement tu es comme les autres. Notre amitié ne compte pas pour toi.

Un frisson vous vrille l'échine. Votre amitié, avec un type qui vous séquestre dans sa cave ? Il est encore plus cinglé que vous ne le pensiez.

- Je n'ai pas le choix, conclue-t-il sur un ton presque désolé. Mais je ne peux pas te laisser repartir. Tu vas rejoindre les autres, tous ceux qui m'ont déçu.

Ces derniers mots résonnent telle la dalle qui scelle une tombe. Tandis que l'homme s'apprête à mettre sa menace à exécution, vous faites défiler à toute vitesse dans votre tête les options qu'il vous reste.

Si vous avez noté le code *Arme*, rendez-vous au [32](#).

Si ce n'est pas le cas, jetez un dé. Si vous avez le code *Blessure* :

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
----------	----------	----------	----------	----------	----------

Si vous n'avez pas le code *Blessure* :

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
----------	----------	----------	----------	----------	----------

16

Vous décrochez fébrilement le combiné, et lorsque vous le portez à l'oreille, vous avez le bonheur d'entendre une tonalité. Vous composez le 17 et patientez, le cœur battant. Après quelques interminables secondes, une voix féminine répond :

- Police secours, j'écoute.

Vous tâchez de maîtriser votre voix saccadée et d'être audible :

- Allô, écoutez j'ai un gros problème. Un homme m'a enlevé et me séquestre dans sa maison. Il faut...

- Est-ce que c'est une plaisanterie ? vous interrompt, d'un ton clairement sceptique, votre interlocutrice.

- Quoi ? Bon dieu, non ! Est-ce que j'ai l'air de plaisanter ? Je me suis échappé de la cave, mais il risque de me retrouver à tout moment. J'ai besoin d'aide, et vite !

- Quelle est votre adresse ?

Vous refrénez votre colère, et dites de la voix la plus calme possible :

- Vous m'avez écouté ou non ? Je ne sais pas où je suis, ce type m'a enlevé alors que j'étais sur mon ordinateur ! Vous ne pouvez pas repérer l'appel ?

Votre interlocutrice a du ressentir la tension dans votre voix, car elle vous répond aussitôt :

- Attendez un moment.

Vous patientez donc, en surveillant du coin de l'œil la porte du salon.

- Ça y est, nous l'avons. Nous vous envoyons une voiture. Temps estimé, vingt minutes environ. Tenez bon.

- Dépêchez-vous, répondez-vous seulement, avant de raccrocher, le cœur partagé entre deux sentiments. Les secours sont certes en route, mais vous allez devoir encore vous débrouiller seul pendant quasiment une demi-heure. Notez le code *Appel* et ajoutez 1 point à votre total de *Temps écoulé*,

Pour retourner ensuite dans le hall :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

17

La porte craque légèrement lorsque vous la poussez, vous faisant sursauter. Heureusement, personne ne vous attend derrière, et vous poussez un soupir de soulagement. Le bruit n'aurait en effet pas manqué d'alerter votre ravisseur. Vous pouvez donc concentrer votre attention sur le salon qui se dévoile à vos yeux. Un salon vaste, mais à l'ameublement spartiate. Un vieux canapé dans un coin, une télé tout aussi âgée lui faisant face, un buffet d'un blanc hideux, une table basse en verre recouverte de magazines, et enfin une chaîne hi-fi étonnamment moderne. Sur le buffet, un grand aquarium contient une multitude de poissons multicolores, se mouvant dans un ballet chatoyant. C'est bien la première touche de grâce que vous remarquez dans cette maison. Vous refermez le plus silencieusement possible la porte, et avancez lentement. La pièce est fermée sur tout un pan de mur par ce que vous pensez être une large baie vitrée, mais en vous approchant plus près, vous constatez qu'il s'agit d'une large porte-fenêtre, donnant sur une véranda. Vos yeux repèrent aussitôt l'issue de cette dernière débouchant sur le jardin. Vous vous précipitez dans la véranda, faisant coulisser la première porte, et vous ruez vers la seconde. Mais votre joie laisse place à une sombre déception lorsque vous constatez que la porte ne coulisse pas. Vous insistez mais elle semble bloquée. Sans doute n'a-elle pas été ouverte depuis des années. Plusieurs idées vous viennent simultanément à l'esprit. Vous pouvez tenter de la forcer, si tant est que vous ayez la force suffisante pour cela. Une autre solution serait de la briser ; vous avez repéré une vieille pelle qui traîne dans un coin, qui pourrait vous être utile à cet effet. Mais cela ne manquera évidemment pas d'alerter votre ravisseur. C'est un risque à courir. Si vous ne souhaitez pas le prendre, vous pouvez encore fouiller le salon, espérant y trouver la clé de la porte d'entrée. Ou, enfin, vous pouvez d'ores et déjà retourner dans le hall. Les options sont donc multiples.

Si vous tentez de forcer la porte de la véranda, utilisez le tableau ci-dessous (*en arrondissant votre poids à la dizaine inférieure s'il se termine par un chiffre entre 1 et 4, et à la dizaine supérieure s'il se termine par un chiffre entre 5 et 9*) :

Poids	<u>50 ou -</u>	<u>60</u>	<u>70</u>	<u>80</u>	<u>90</u>	<u>100 ou +</u>
--------------	----------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------------

Si vous brisez cette même porte, rendez-vous au [29](#).

Si vous préférez fouiller le salon :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Si vous retournez directement dans le hall :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

18

Vous consacrez quelques minutes à ouvrir les différents placards et tiroirs, en gardant un œil inquiet sur la porte. Si elle venait à s'ouvrir, vous seriez fait comme un rat. Ajoutez 1 point à votre total de *Temps écoulé*. Heureusement, rien de tel ne se produit. Un des tiroirs contient un assortiment de couverts, et vous repérez notamment un couteau de cuisine effilé qui pourrait faire une arme très convenable. Choisissez si vous l'emportez ou non (notez le code *Arme* si c'est le cas), puis retournez ensuite dans le hall :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

19

Vous pesez de tout votre poids pour faire céder le bois, lorsqu'un craquement sec retentit. L'instant d'après, une douleur insupportable vous vrille la jambe. Vous ne pouvez retenir un hurlement, et des larmes de douleur vous piquent les yeux. Un voile rouge déforme votre vision et malgré tous vos efforts, le monde se met à tourner, de plus en plus vite. Puis vous sombrez dans les ténèbres.

Lorsque vous reprenez conscience, la douleur est toujours présente, bien que légèrement moins aiguë. Vous êtes toujours ficelé sur votre chaise, mais vous êtes maintenant complètement nu. Vous levez les yeux, et ce que vous voyez met un terme à vos espoirs. Votre ravisseur se tient devant vous, et brandit une tenaille en acier. Une indicible terreur vous envahit, tandis qu'il s'approche lentement, brandissant son outil fumant :

- Tu n'aurais pas du faire ça.

Lorsque l'acier chauffé à blanc entre en contact avec votre chair, une douleur inimaginable envahit la moindre parcelle de votre corps. Vous hurlez, hurlez, et hurlez encore, jusqu'à vous en briser les cordes vocales, tandis que le monstre vous mutile à sa volonté, une expression de bestiale colère déformant ses traits. Un sang chaud inonde votre corps, telle une rivière sortant de son lit, *votre sang* qui fuit son domicile ravagé. Vous restez lucide jusqu'à la fin, des larmes amères se mêlant à la sueur, tandis que défilent vos derniers instants d'existence. Avant d'enfin vous dissoudre dans le néant, vous avez eu le temps de noter la bosse déformant le jogging du monstre. Ses yeux étincelants sont la dernière image qui restera figée dans votre rétine...

20

Avant que vous n'ayez le temps d'esquisser un geste, le forcené se jette sur vous, rapide et silencieux comme une panthère. Vous roulez à terre, la surprise et la peur paralysant vos réflexes. L'homme lève son couteau et le plonge droit vers votre gorge. Vous parvenez *in extremis* à agripper sa main, bloquant la lame à quelques centimètres de votre cou. Vos visages se touchent presque tandis que vous luttez de toutes vos forces, lui pour vous égorger, vous pour l'en empêcher. De la force de votre bras va dépendre l'issue de votre existence...

Si vous pratiquez régulièrement de la musculation, le bras de fer, ou que vous possédez une grande force naturelle, rendez-vous au [34](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [11](#).

21

Vous pénétrez dans une vaste chambre et une violente nausée vous saisit à la vue de ce qui s'y trouve. Sur le grand lit à deux places, un corps inerte est étendu, les bras et les jambes désarticulées. Même en restant à bonne distance, vous ne pouvez que remarquer les traces de sang qui maculent la peau en de multiples endroits. La victime est une femme, comme en témoigne son abondante chevelure blonde, et elle est parfaitement immobile. Vous vous forcez à approcher du lit et, surmontant votre répulsion, vous cherchez un pouls. En vain. La malheureuse est morte. Le dégoût fait place à une rage ardente. Combien de vies innocentes ont-elle pris fin du seul fait d'un malade mental ? Toutefois, ledit malade pouvant très bien débarquer à tout moment, vous vous forcez à prendre du recul. Vous ne pouvez plus rien pour cette femme, en revanche vous ne comptez pas mourir ici. Vous pouvez soit fouiller cette chambre, soit retourner dans le hall. Si vous choisissez la première option :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Sinon, refermez doucement la porte, puis faites un nouveau choix. Si vous ouvrez à présent la porte à gauche de l'escalier :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Si vous optez pour la porte à sa droite :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Enfin si vous préférez retourner au rez de chaussée :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

22

Vous vous échinez à tenter de faire coulisser la baie vitrée, suant sang et eau en pure perte. Vous n'avez simplement pas assez de force brute pour arriver à votre but. La frustration s'ajoute à la colère, et vous devez vous retenir de ne pas lâcher quelques jurons. Vous avez gaspillé un temps précieux, et ce en pure perte. Ajoutez 1 point à votre total de *Temps écoulé*, puis faites vite un autre choix.

Si vous voulez maintenant tenter de briser cette même porte, rendez-vous au [29](#).
Si vous préférez retourner dans le salon et le fouiller :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Si vous retournez directement dans le hall :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

23

Vous vous arque-boutez sur la chaise, pesant de tout votre poids sur l'assise afin de la séparer du dossier. Vous serrez durement les dents pour étouffer vos gémissements, tant la douleur dans vos bras est violente. Cette effort de chaque instant est éreintant et la chaise semble prendre un malin plaisir à vous résister. Et la moindre seconde perdue peut de surcroît s'avérer cruciale dans la situation qui est la votre. Aussi redoublez-vous de volonté, la sueur perlant à votre front et vos muscles semblant sur le point d'exploser.

Soudain un craquement sonore résonne et vous vous retrouvez brusquement accroupi sur vos jambes. L'assise a finalement rompu et s'est séparée du dossier, ce qui vous permet en faisant glisser les cordes qui entravaient vos mains vers le bas, de les libérer. Vous arrachez votre bâillon, puis vous dégagez fébrilement vos jambes, vous retenant à grand peine de pousser un féroce cri de joie.

Finalement, vous vous retrouvez debout sur vos jambes flageolantes, épuisé mais enfin libre. Ajoutez 1 point à votre total de *Temps écoulé*.

Un nouveau problème se pose maintenant à vous, secondaire tant que vous étiez échappé mais à présent crucial : vous n'y voyez strictement rien. Dans ce noir absolu qui baigne la cave, la recherche de l'escalier permettant de vous échapper s'annonce difficile. Avec cette épée de Damoclès au dessus de la tête que constitue le retour de votre ravisseur, vous ne pouvez perdre davantage de temps. Vous n'avez aucune idée du moment que choisira le psychopathe qui vous séquestre pour réapparaître mais vous savez en revanche que vous devrez avoir déguerpi depuis longtemps. Et en attendant, vous êtes plongé dans les ténèbres, avec votre seul souffle haletant pour unique compagnon.

Si vous aviez sur vous un téléphone portable au moment de votre enlèvement, rendez-vous au [3](#).

Si ce n'est pas le cas mais que vous possédiez un moyen de vous éclairer (briquet, allumettes, etc...), rendez-vous au [14](#).

Enfin, si vous n'aviez rien de tout cela, rendez-vous au [6](#).

24

Un craquement sec retentit soudain, brisant le silence. Avant que vous n'ayez pu réagir, le sol se dérobe brusquement sous vos pieds. Vous battez désespérément des bras, dans un vain réflexe pour tenter de vous raccrocher à quelque chose, mais il est déjà trop tard. Une douleur violente remonte dans vos jambes, tandis que vous tâchez de réaliser ce qui vient de se produire. Le bois pourri de l'une des marches a cédé sous votre poids, et vous vous retrouvez en équilibre précaire, la moitié inférieure de votre corps pendant dans le vide, et la moitié supérieure encore accrochée à l'escalier. Tandis que le silence retombe, la souffrance est instantanément étouffée par la peur. Votre ravisseur a-t-il entendu votre chute ? Ou plutôt, a-t-il pu ne pas l'entendre ? Vous retenez votre souffle, et vous attendez, tous les sens aux aguets. Rien ne se produit, et vous finissez par accepter votre bonne fortune. Vous êtes quitte pour cette fois-ci. Reste maintenant à vous extirper de ce piège. C'est là une tâche aussi fastidieuse que douloureuse, et vous devez à plusieurs reprises vous mordre les lèvres pour prévenir un gémissement de douleur. Finalement, vous parvenez à arracher votre jambe à son étau de bois, et vous vous appuyez au mur, épuisé. Votre cheville n'en est toutefois pas sortie indemne ; vous boitez sévèrement et vous craignez une foulure. Mais vous êtes à nouveau de libre de vos mouvements, ce qui est bien l'essentiel. Après vous êtes accordé quelques instants de repos, vous reprenez en boitant bas votre ascension de l'escalier. Notez le code *Blessure*, ajoutez 1 point à votre total de *Temps écoulé*, et rendez-vous au [33](#).

25

La porte s'ouvre sur un réduit abritant des toilettes. Vous tournant vers le mur de droite, vous croisez un regard fiévreux et vous retenez un cri de terreur. Mais ce n'est pas votre agresseur ; seulement un miroir vous renvoyant votre visage blême. Vous ravalez un rire nerveux et vous vous adressez un sourire crispé. A part la glace, il n'y a pas grand chose à voir ici. Vous refermez doucement la porte, avant de faire un autre choix.

Si vous voulez maintenant ouvrir la porte mitoyenne à l'entrée :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Si vous plutôt l'autre porte :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Enfin, si vous décidez de monter au premier étage :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

26

Derrière la porte règnent les ténèbres. Vous cherchez aussitôt des doigts un interrupteur, et le pressez nerveusement une fois trouvé. Comme dans le hall, une simple ampoule révèle une cuisine encombrée. Un mur est occupé par les appareils électroménagers, l'autre par un vaste évier... surplombé d'une fenêtre. Mais inutile d'espérer fuir par là ; vous pouvez voir d'ici que des barreaux interdisent tout passage. Pour le reste, l'endroit semble aussi peu entretenu que le reste de la demeure. Dans l'évier, des assiettes baignent dans une eau noirâtre, et le sol est recouvert de diverses saletés.

Si vous voulez inspecter rapidement la cuisine :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à retourner dans le hall.

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Lorsque vous reprenez conscience, vous réalisez avec horreur que vous avez retrouvé votre place initiale, ficelé dans la cave. Baissant les yeux, vous découvrez que vous êtes maintenant complètement nu. L'homme se tient devant vous, et brandit une tenaille en acier. Une indicible terreur vous envahit, tandis qu'il s'approche lentement, brandissant son outil fumant :

- Tu m'as beaucoup déçu.

Lorsque l'acier chauffé à blanc entre en contact avec votre chair, une douleur inimaginable envahit la moindre parcelle de votre corps. Vous hurlez, hurlez, et hurlez encore, jusqu'à vous en briser les cordes vocales, tandis que le monstre vous mutile à sa volonté, une expression de bestiale colère déformant ses traits. Un sang chaud inonde votre corps, telle une rivière sortant de son lit, *votre sang* qui fuit son domicile ravagé. Vous restez lucide jusqu'à la fin, des larmes amères se mêlant à la sueur, tandis que défilent vos derniers instants d'existence. Avant d'enfin vous dissoudre dans le néant, vous avez eu le temps de noter la bosse déformant le jogging du monstre. Ses yeux étincelants sont la dernière image qui restera figée dans votre rétine...

28

Vous comprenez très rapidement que c'est peine perdue. Vous êtes bien trop frêle pour espérer briser la chaise. Il serait vain de poursuivre vos efforts, alors que le temps vous est compté. Il ne vous reste plus qu'à tenter de desserrer les liens, et en attendant vous avez gaspillé de précieuses minutes. Ajoutez 1 point à votre total de *Temps écoulé*, puis rendez-vous au [1](#).

29

Vous vous saisissez de la pelle, qui est effroyablement lourde. Vous la soulevez avec peine, et rassemblant toutes vos forces, vous frappez un grand coup contre la vitre. Celle-ci se fissure sous le choc, mais ne se brise pas. Vous assénez un deuxième coup, et les lézardes s'agrandissent. Le troisième est le bon. Dans un bruit infernal, la vitre explose en mille morceaux. Vous vous protégez le visage pour éviter que les éclats ne vous mutilent, puis une fois le calme retombé, vous enjambez sans tarder ce qu'il subsiste de la véranda. Le bruit n'a pu échapper à votre agresseur, et le temps vous est compté avant qu'il ne se lance à votre poursuite. Vous courez aussi vite que vous le pouvez, traversant un vaste jardin à l'abandon. Le bruit de vos pas est étouffé par une pelouse bien trop haute, et vous n'osez pas jeter un coup d'œil en arrière, de peur de ce que vous pourriez voir. Grossissant de seconde en seconde, une route apparaît au loin, suprême issue de votre calvaire...

Lancez un dé et comparez le résultat obtenu au tableau ci-dessous :

Dé	1	2	3	4	5	6
Code Blessure	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>
Absence de ce code	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>	<u>X</u>

30

Le forcené se jette soudain sur vous, silencieux comme un squal. Mais vous attendiez l'attaque, et vous esquivez habilement, en n'oubliant pas de tendre votre jambe là où il faut. L'homme s'affale lourdement sur le sol, et vous entendez un craquement sec. Votre agresseur pousse un hurlement de douleur, et tente en vain de se relever. Il s'est visiblement fracturé quelque chose, et se trouve momentanément en position de faiblesse. Vous ne laissez pas passer votre chance. Vous décochez un grand coup de pied dans son membre blessé, et le cri se transforme en braillement d'animal que l'on égorge. Puis le silence revient et l'homme cesse de bouger. La douleur a visiblement été trop forte, et il s'est évanoui.

Si vous avez le code *Chambre*, rendez-vous au [50](#).

Si ce n'est pas le cas mais que vous avez noté le code *Appel*, rendez-vous au [48](#). Sinon, lisez ce qui suit.

Vous vous éloignez en titubant du corps, cherchant fébrilement un téléphone ou un moyen de quitter la maison. Vous finissez par dénicher un vieux téléphone fixe dans le salon, dissimulé derrière un porte-manteau. Vous composez aussitôt le 17 et attendez fébrilement une réponse. Lorsqu'une voix féminine répond, vous lui exposez le plus clairement possible la situation. Le scepticisme initial de votre interlocutrice est rapidement éteint et c'est d'une voix énergique qu'elle répond :

- Nous vous envoyons une patrouille. Elle sera là d'ici vingt minutes. Tenez-bon ! Vous raccrochez et vous revenez vers la porte d'entrée. Le plus dur commence : attendre... Rendez-vous au [48](#).

31

Vous revoici dans le hall... et vous n'y êtes plus seul. Votre cœur semble se congeler sur place, tandis que vous faites face à votre ravisseur. En pleine lumière, vous pouvez mieux discerner son apparence, et vous êtes frappé par son effroyable banalité. Un physique ingrat de grand oiseau élané, un visage ne reflétant pas la moindre expression, un crâne chauve luisant, un survêtement sale. Le genre de type que l'on croise tous les jours sans le remarquer. Mais ce que vous remarquez surtout maintenant, et qui vous hypnotise dangereusement, c'est le long couteau effilé dans sa main droite. L'homme sourit, mais c'est un sourire de robot, sans vie. Sa voix est mécanique lorsqu'il dit :

- Tu voulais t'en aller ?

Vous ne savez que secouer négativement la tête, le visage blême, tandis que votre interlocuteur poursuit :

- Je pensais que tu étais différent, tu sais ? Mais finalement tu es comme les autres. Notre amitié ne compte pas pour toi.

Un frisson vous vrille l'échine. Votre amitié, avec un type qui vous séquestre dans sa cave ? Il est encore plus cinglé que vous ne le pensiez.

- Je n'ai pas le choix, conclue-t-il sur un ton presque désolé. Mais je ne peux pas te laisser repartir. Tu vas rejoindre les autres, tous ceux qui m'ont déçu.

Ces derniers mots résonnent telle la dalle qui scelle un caveau. Tandis que l'homme s'apprête à mettre sa menace à exécution, vous faites défiler à toute vitesse dans votre tête les options qu'il vous reste.

Si vous avez noté le code *Arme*, rendez-vous au [32](#).

Si ce n'est pas le cas, jetez un dé. Si vous avez le code *Blessure* :

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
----------	----------	----------	----------	----------	----------

Si vous n'avez pas le code *Blessure* :

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
----------	----------	----------	----------	----------	----------

32

Vous brandissez rageusement votre arme, défiant votre adversaire. L'homme ne se départit pas de son calme, mais vous le voyez reculer imperceptiblement. Il ne doit pas être habitué à ce que ses « amis » lui résistent. Un sentiment de révolte face à cette lâcheté vous envahit, mais vous le refrénez par le pragmatisme. Si votre ravisseur craint l'affrontement, ce n'est pas pour vous déplaire. Car si vous tâchez de présenter un aspect résolu, vous n'en menez pas large intérieurement. Vous restez quelques instants face à face, vous défiant du regard. Petit à petit, ses yeux évitent les vôtres, et vous sentez que si vous savez trouver les mots justes, l'homme est prêt à se défilier. Mais il s'agit d'une situation à double tranchant, car un mauvais choix pourrait fort bien être fatal...Ce sont peut-être les dernières paroles que vous prononcerez en ce monde, alors ne vous trompez pas.

Si vous usez de menaces, rendez-vous au [10](#).

Si vous préférez l'amadouer, rendez-vous au [45](#).

Si vous le suppliez, rendez-vous au [36](#).

33

Une fois parvenu en haut de l'escalier, vos mains effleurent la poignée d'une porte. Retenant votre souffle, vous l'ouvrez très lentement, tâchant de réduire au maximum les grincements des gonds mal huilés. Vous débouchez dans un petit hall, heureusement désert. À votre droite, vous repérez aussitôt une massive porte en chêne, qui au vu de ses dimensions ne peut être que la porte d'entrée. Vous vous dirigez aussitôt vers elle, songeant que la fin de votre calvaire pourrait bien être proche. Mais la folle espérance laisse vite place à une cruelle désillusion lorsque vous constatez que la porte est verrouillée. Et évidemment, pas trace de la clé alentour. Il va vous falloir considérer les autres options. Face à la porte, un escalier en bois clair monte vers le premier étage. Trois portes supplémentaires desservent le hall. Une face à la porte d'entrée, une à sa droite, et une dernière face à celle de la cave. Une simple ampoule éclaire les lieux, suffisante toutefois pour révéler l'état de délabrement avancé de la demeure. Le plancher est craquelé et poussiéreux, et la tapisserie blanche des murs part en lambeaux à divers endroits. Votre ravisseur a visiblement d'autres distractions que de s'occuper de son intérieur... Un violent frisson vous vrille l'échine à cette seule pensée. Vous allez devoir explorer la maison pour trouver une issue, en tâchant d'éviter de croiser la route de votre hôte. Ce qui signifie avant tout demeurer le plus silencieux possible. Par chance, les vieilles baraques travaillant déjà naturellement, vous ne risquez donc pas de vous faire repérer pour une latte qui craque. Mais une prudence de tous les instants reste de mise. Absurdement, les innombrables livres-jeux que vous avez lu vous reviennent en mémoire. La situation qui est la vôtre pourrait facilement être le scénario de l'un d'entre eux. Sauf qu'il n'y aura pas de paragraphe de fin d'aventure, cette fois-ci. Seulement la mort, et une mort effroyablement douloureuse, vous n'en doutez pas une seconde. Vous tâchez de chasser ces sinistres pensées de votre tête et vous reportez votre attention sur le hall. Trois solutions se présentent à vous.

Si vous ouvrez la porte face à la cave :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Si vous optez plutôt pour celle mitoyenne à la porte d'entrée :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Si vous choisissez la troisième porte :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Enfin, si vous décidez de monter au premier étage :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

34

Vous serrez les dents, et centimètre par centimètre, vous éloignez la lame de votre gorge. Puis, d'un geste vif, vous retournez violemment le bras de votre agresseur. Un affreux craquement retentit et l'homme pousse un hurlement de douleur et s'écarte de vous, serrant son épaule contre lui. Vous vous relevez précipitamment, et envoyez un grand coup de poing dans la zone sensible. Le cri se transforme en un braillement aigu, suivi d'une lourde chute. Puis le silence retombe, tandis que l'homme gît inanimé sur le sol. La douleur a été trop forte et il s'est visiblement évanoui. Vous reprenez votre souffle, l'adrénaline emballant votre rythme cardiaque.

Si vous avez noté le code Appel, rendez-vous au [48](#). Sinon, lisez ce qui suit.

Vous vous éloignez en titubant du corps, cherchant fébrilement un téléphone ou un moyen de quitter la maison. Vous finissez par dénicher un vieux téléphone fixe dans le salon, dissimulé derrière un porte-manteau. Vous composez aussitôt le 17 et attendez fébrilement une réponse. Lorsqu'une voix féminine répond, vous lui exposez le plus clairement possible la situation. Le scepticisme initial de votre interlocutrice est rapidement éteint et c'est d'une voix énergique qu'elle répond :

- Nous vous envoyons une patrouille. Elle sera là d'ici vingt minutes. Tenez-bon ! Vous raccrochez et vous revenez vers la porte d'entrée. Le plus dur commence : attendre... Rendez-vous au [48](#).

35

Cette pièce est quasiment vide, mis à part un grand lit à deux places et une armoire en bois massif. Les deux meubles sont dans un état d'usure avancée, et le sol est recouvert d'une fine couche de poussière. Votre ravisseur ne reçoit visiblement pas beaucoup de visites... du moins spontanées. Votre cœur s'emballe légèrement à la vue d'une fenêtre, mais l'excitation retombe aussitôt lorsque vous remarquez les barreaux la condamnant. Vous êtes tenté de hurler à l'aide en espérant que quelqu'un vous entendra à l'extérieur, mais en observant le paysage, vous n'apercevez aucune habitation aux alentours. La maison doit forcément être isolée pour que les choses qui s'y passent demeurent secrètes... car vous êtes certain que bien des gens vous ont précédé en ces lieux.

Ajoutez 1 point à votre total de *Temps écoulé*, avant de retourner dans le hall, et d'ouvrir une des deux portes restantes.

Si vous ouvrez la porte face à l'escalier :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Si vous choisissez plutôt celle à sa droite :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Mais si vous préférez retourner au rez de chaussée :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

36

Vous n'avez guère à improviser pour prendre une voix suppliante, tant le manteau de peur qui vous entoure est comme une seconde peau. Les mots s'échappent confusément de votre bouche tremblante :

- Je vous en prie. Je ne veux... j'ai encore... pitié.

Le visage de l'homme demeure impénétrable. Vous voyez néanmoins une lueur grandir dans ses yeux, et imperceptiblement son visage se modifie. Mais vous avez du mal à identifier l'expression qu'il affiche : est-ce de la compassion ? De la pitié ? Du dégoût ? Lorsque vous comprenez enfin de quoi il s'agit, vous avez la sensation de recevoir un uppercut. Du plaisir. L'étincelle dans les pupilles de votre agresseur est celle du plaisir. Il jouit de vous voir vous prosterner à ses pieds. Une violente rage vous envahit et vous cessez vos lamentations. Mais il est déjà trop tard. Profitant de votre distraction, l'homme s'est jeté sur vous. Vous tentez de parer le coup qu'il vous porte, mais en vain. Une violente douleur vous vrille le crâne et tout devient noir. Rendez-vous au [27](#).

37

Vous entamez l'ascension, mais après quatre marches, vous pilez net. Une musique douce provient d'en haut... entrecoupée quelques instants après par un son nettement plus strident. La sueur perle à votre front, et vous sentez votre main gauche se crispier sur la rampe. Cela ressemblait fort à un hurlement de femme. Y aurait-il une autre victime dans la maison ? Le monstre séquestre-t-il deux personnes à la fois ? Un infernal dilemme vous travaille déjà l'esprit : secourir cette malheureuse, ou profiter de ce que le ravisseur est occupé pour chercher une issue en bas. Faites votre choix.

Si vous grimpez à l'étage, rendez-vous au [7](#).

Si vous redescendez au rez de chaussée :

Temps écoulé								
1	2	3	4	5	6	7	8	9

38

Vous voilà revenu dans le hall, fort heureusement toujours désert. Les mêmes alternatives se présentent une nouvelle fois à vous, à moins que vous n'ayez réussi à mettre la main sur la clé de la porte d'entrée. Dans ce cas, vous faites tourner la clé dans la serrure, puis vous ouvrez le plus silencieusement possible la porte. Rendez-vous aussitôt au [49](#).

Si vous ouvrez la porte face à la cave :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Si vous optez plutôt pour celle mitoyenne à la porte d'entrée :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Si vous choisissez la troisième porte :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Enfin, si vous décidez de monter au premier étage :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

39

La porte s'ouvre sur un étroit réduit, abritant des toilettes démodées. Sur le siège, vous dévisageant d'un air stupéfait, est assis votre agresseur ! Un voile de peur vous étouffe instantanément, annihilant toutes vos facultés de raisonnement. Instinctivement, vous faites quelques pas en arrière, tandis que l'homme se relève d'un bond, remontant maladroitement son pantalon. La peur paralyse littéralement vos mouvements, vous empêchant de fuir. Vous vous contentez de reculer dans le hall, tandis que le monstre avance d'autant. En pleine lumière, vous pouvez mieux discerner son apparence, et vous êtes frappé par son effroyable banalité. Un physique ingrat de grand oiseau élancé, un visage ne reflétant pas la moindre expression, un crâne chauve luisant, un survêtement sale. Le genre de type que l'on croise tous les jours sans le remarquer. Mais ce que vous remarquez surtout maintenant, et qui vous hypnotise dangereusement, c'est le long couteau effilé dans sa main droite. L'homme sourit, mais c'est un sourire de robot, sans vie. Sa voix est mécanique lorsqu'il dit :

- Tu voulais t'en aller ?

Vous ne savez que secouer négativement la tête, le visage blême, tandis que votre interlocuteur poursuit :

- Je pensais que tu étais différent, tu sais ? Mais finalement tu es comme les autres. Notre amitié ne compte pas pour toi.

Un frisson vous vrille l'échine. Votre amitié, avec un type qui vous séquestre dans sa cave ? Il est encore plus cinglé que vous ne le pensiez.

- Je n'ai pas le choix, conclue-t-il sur un ton presque désolé. Mais je ne peux pas te laisser repartir. Tu vas rejoindre les autres, tous ceux qui m'ont déçu.

Ces derniers mots résonnent telle la dalle qui scelle un caveau. Tandis que l'homme s'apprête à mettre sa menace à exécution, vous faites défiler à toute vitesse dans votre tête les options qu'il vous reste.

Si vous avez noté le code *Arme*, rendez-vous au [32](#).

Si ce n'est pas le cas, jetez un dé. Si vous avez le code *Blessure* :

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
----------	----------	----------	----------	----------	----------

Si vous n'avez pas le code *Blessure* :

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
----------	----------	----------	----------	----------	----------

Sitôt que vous tournez la poignée, la musique douce que vous avez entendu dans l'escalier se fait plus forte, et vous entendez un hurlement :

- Non, par pitié, laissez- moi !

Vous ouvrez grand la porte, et vous restez une seconde figé par le spectacle qui se dévoile. Dans une chambre à la propreté clinique ; qui contraste étrangement avec le reste de la demeure ; une jeune fille est étendue sur le grand lit à deux places. Ses mains et ses pieds sont attachés aux montants, et son visage présente des marques de brûlures. Elle lève les yeux, et voyant que vous n'êtes pas son agresseur, ses hurlements redoublent :

- Libérez-moi, je vous en prie !

Vous lui faites fébrilement signe de se taire, mais elle est dans un état proche de l'hystérie. Vous entreprenez de défaire au plus vite ses liens, espérant que la musique couvrira le raffut que fait la jeune femme. Cette chanson douce vous fiche du reste la chair de poule, tant elle jure avec l'horreur de ce qui se passe dans la chambre. Alors que vous avez libéré ses jambes, elle gémit soudain d'une voix pitoyable :

- Non, le voilà !

Vous pivotez d'un bloc, un froid glacial envahissant brusquement votre corps. Votre agresseur est là, sur le seuil de la porte. En pleine lumière, vous pouvez mieux discerner son apparence, et vous êtes frappé par son effroyable banalité. Un physique ingrat de grand oiseau élancé, un visage ne reflétant pas la moindre expression, un crâne chauve luisant, un survêtement sale. Le genre de type que l'on croise tous les jours sans le remarquer. Mais ce que vous remarquez surtout maintenant, et qui vous hypnotise dangereusement, c'est le long couteau effilé dans sa main droite. L'homme sourit, mais c'est un sourire de robot, sans vie. Sa voix est mécanique lorsqu'il dit :

- Tu t'en vas déjà ?

Vous reculez lentement, cherchant une issue, tandis que votre interlocuteur poursuit :

- Je pensais que tu étais différent, tu sais ? Mais finalement tu es comme les autres. Notre amitié ne compte pas pour toi.

Un frisson vous vrille l'échine. Votre amitié, avec un type qui vous séquestre dans sa cave ? Il est encore plus cinglé que vous ne le pensiez.

- Je n'ai pas le choix, conclue-t-il sur un ton presque désolé. Mais je ne peux pas te laisser repartir. Tu vas rejoindre les autres, tous ceux qui m'ont déçu.

Ces derniers mots résonnent telle la dalle qui scelle un caveau. Tandis que l'homme apprête à mettre sa menace à exécution, vous faites défiler à toute vitesse dans votre tête les options qu'il vous reste.

Notez le code *Chambre*. Si vous avez noté le code *Arme*, rendez-vous au [32](#).
Si ce n'est pas le cas, jetez un dé. Si vous avez le code *Blessure* :

1	2	3	4	5	6
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

Si vous n'avez pas le code *Blessure* :

1	2	3	4	5	6
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

41

Vous pénétrez dans une salle de bain spacieuse. Sa grande taille est la seule chose que vous ayez le temps de remarquer avant que votre regard ne se fixe définitivement sur l'occupant des lieux. Encore en peignoir, une serviette autour de ses cheveux dégoulinants, votre ravisseur vous fait face. Il semble totalement abasourdi de vous voir, mais surmonte très vite son désarroi. Une lueur farouche illumine ses paupières, et il s'avance lentement; presque amoureuxment ; vers vous. La peur paralyse toutes vos facultés de raisonnement, et vous ne pouvez que reculer lentement. En pleine lumière, vous pouvez mieux discerner l'apparence du psychopathe, et vous êtes frappé par son effroyable banalité. Un physique ingrat de grand oiseau élancé, un visage ne reflétant pas la moindre expression, un crâne chauve luisant, un survêtement sale. Le genre de type que l'on croise tous les jours sans le remarquer. Mais ce que vous remarquez surtout maintenant, et qui vous hypnotise dangereusement, c'est le long couteau effilé dans sa main droite. L'homme sourit, mais c'est un sourire de robot, sans vie. Sa voix est mécanique lorsqu'il dit :

- Tu voulais t'en aller ?

Vous ne savez que secouer négativement la tête, le visage blême, tandis que votre interlocuteur poursuit :

- Je pensais que tu étais différent, tu sais ? Mais finalement tu es comme les autres. Notre amitié ne compte pas pour toi.

Un frisson vous vrille l'échine. Votre amitié, avec un type qui vous séquestre dans sa cave ? Il est encore plus cinglé que vous ne le pensiez.

- Je n'ai pas le choix, conclue-t-il sur un ton presque désolé. Mais je ne peux pas te laisser repartir. Tu vas rejoindre les autres, tous ceux qui m'ont déçu.

Ces derniers mots résonnent telle la dalle qui scelle un caveau. Tandis que l'homme s'apprête à mettre sa menace à exécution, vous faites défiler à toute vitesse dans votre tête les options qu'il vous reste.

Si vous avez noté le code *Arme*, rendez-vous au [32](#).

Si ce n'est pas le cas, jetez un dé. Si vous avez le code *Blessure* :

1	2	3	4	5	6
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

Si vous n'avez pas le code *Blessure* :

1	2	3	4	5	6
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

42

Vous entamez l'ascension, la main crispée sur la rampe, l'oreille attentive au moindre son. Une musique douce résonne en haut des marches, ce qui n'est évidemment pas bon signe. Mais cela veut-il forcément dire que votre agresseur est en haut ? Après tout, il a pu laisser son poste allumé et descendre au rez-de-chaussée. Ce qui est en tout cas certain, c'est que vous ne pouvez pas rester indéfiniment ici. Immobilisé au beau milieu de l'escalier, vous avez la désagréable ascension d'être un soldat à découvert sur un champ de bataille. Visible d'en haut et d'en bas. Par conséquent, prenez très vite votre décision.

Si vous grimpez à l'étage, rendez-vous au 7.

Si vous redescendez au rez de chaussée :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

43

Vous examinez en priorité le buffet, qui est le seul meuble de rangement de la pièce. Vous inspectez méthodiquement les tiroirs, qui sont essentiellement remplis de vieilleries sans intérêt. Au milieu des piles usagées, restes de chiffons, et autres vis, vous mettez la main sur une lourde lampe torche. Ce n'est pas un revolver ou un couteau, mais cela sera toujours mieux que vos poings en cas de confrontation malvenue. Choisissez si vous emportez ou non cette arme de fortune. (notez le code *Arme* si vous la conservez)

Alors que vous vous détournez du buffet, vous remarquez un porte-manteau, et vous vous en approchez aussitôt, légèrement excité. Une vieille veste y est pendu, et avec un peu de chance, vous pourriez mettre la main sur la clé de la porte d'entrée. Vous retournez les poches, mais vos espoirs sont hélas vite déçus. En revanche, vous réalisez bientôt que le vêtement dissimulait un téléphone accroché au mur !

Si vous voulez tenter d'appeler la police, rendez-vous au [16](#).

Si vous avez des raisons d'estimer ce choix mauvais, ajoutez 1 point à votre total de *Temps écoulé*, puis retournez ensuite dans le hall :

Temps écoulé								
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>

Une joie primitive, féroce, vous envahit, mais vous gardez la tête froide. Rien n'est encore gagné. D'une voix coupante, vous ordonnez :

- Libérez d'abord la fille.

L'homme hésite un instant puis acquiesce silencieusement. Vous ne le quittez pas des yeux tandis qu'il défait les liens entravant la jeune femme, de crainte d'une ultime pulsion. Une fois la prisonnière libérée, vous dites :

- Maintenant, éloignez-vous du lit.

Sitôt que votre ordre est exécuté, vous aidez la malheureuse à se relever. Ses jambes tremblent convulsivement et vous devez la soutenir pour lui éviter de tomber. D'une voix cassée, elle chuchote :

- Clé... dans... chevet..

Vous acquiescez pour lui montrer que vous avez compris, et vous ouvrez les deux tiroirs de la petite table de chevet, près du lit. Dans celui du haut, vous vous emparez d'une grande clé, dont la forme coïncide avec la serrure de la porte d'entrée. Vous quittez ensuite cette maudite chambre, et vous descendez l'escalier vers le hall. L'homme n'a pas bougé d'un pouce, aussi figé qu'une statue tandis que vous quittez son repaire. C'est la dernière image que vous garderez de lui ; celle d'un monstre au sang froid, dans la défaite comme dans la victoire.

La jeune femme gémit doucement à chaque pas, ses brûlures multiples devant affreusement la faire souffrir. Vous frissonnez en songeant que le fou vous réservait sans doute un sort semblable, si ce n'est pire.

Arrivé devant la porte d'entrée, vous donnez un tour de clé, et le battant cède sans résistance. L'air frais qui vous inonde le visage est une récompense merveilleuse, et vous savourez une grande bouffée. La jeune femme sourit, un sourire douloureux de poupée cassée, et murmure quelque chose d'inaudible. Une bouffée de compassion vous envahit, et vous la serrez fermement contre vous. Après ce qu'elle a vécu, elle aura besoin de toute l'affection possible.

Le reste de votre fuite n'est qu'une péripétie. Vous traversez aussi vite que vous le pouvez un vaste jardin à l'abandon, puis vous remontez une étroite route de campagne. Vous marchez longtemps, et la nuit finit par tomber. Finalement, des phares apparaissent à l'horizon, et vous faites frénétiquement signe au conducteur de s'arrêter. Lorsque la portière s'ouvre, votre cauchemar prend fin.

Durant les heures d'errance sur la route, vous avez repensé à des milliers de chose, et l'une d'entre-elle ; assez absurdemment ; est le mini-Yaz. Vous allez finalement pouvoir la lire cette aventure d'Aragorn...

45

- Écoutez, dites-vous doucement, tout ceci est un affreux malentendu. Je sais que vous ne voulez pas faire ça. Pour l'instant, rien d'irréparable n'a été commis. Il est inutile d'avoir à changer cette situation. Nous n'avons pas besoin de nous affronter.

L'homme semble vous écouter attentivement, mais il pourrait tout aussi bien guetter la première occasion de vous sauter à la gorge. Qu'importe, vous tâchez de garder une voix convaincante, et vous poursuivez :

- On peut encore s'arranger. Vous me laissez partir, là tout de suite. Je vous promets que je ne vous dénoncerai pas. Je ne sais même pas qui vous êtes, ni où nous sommes. Vous me laissez partir, et ça en reste là.

Votre interlocuteur semble encore hésiter. Vous enfoncez le clou :

- Si vous me tuez, on vous retrouvera. Peut-être demain, peut-être dans dix ans, mais à la fin, la police vous attrapera. Et vous finirez derrière des barreaux pour le restant de vos jours. Vous ne voulez pas ça.

Un silence conclue ces derniers mots, et il flotte sur une bonne minute. L'homme regarde à plusieurs reprises votre arme, et vous raffermissez votre prise dégoulinante de sueur. Puis d'une voix lasse, il lâche finalement deux mots :

- Allez-vous en.

Si vous avez le code Chambre, rendez-vous au [44](#). Sinon lisez ce qui suit.

Vous acquiescez aussitôt, sans dire un mot, n'arrivant pas à croire que vous avez réussi. L'homme se dirige d'un pas maladroit vers le hall et vous le suivez, restant à distance raisonnable au cas où il changerait d'avis. Mais sa résignation n'est pas feinte ; une fois arrivé devant la porte d'entrée, il donne un tour de clé, puis pousse le battant. Vous avancez lentement, pointant votre arme vers votre ravisseur, qui demeure passif. Toute l'agressivité, la colère, la perversion qui l'animaient semblent éteintes, comme un puits qui se serait tari . Une fois la porte franchie, vous aspirez une grande bouffée d'air frais, savourant le parfum de la nature. Vous vous éloignez de la demeure à travers un vaste jardin, tout en jetant de fréquents coups d'œil en arrière. Vous parvenez bientôt sur une petite route de campagne, et vous perdez l'homme de vue. Mais s'il avait dû se lancer à votre poursuite, voilà certainement bien longtemps qu'il l'aurait fait. Vous laissez enfin la joie vous envahir, tandis que votre cerveau réalise ce qu'il vient de se passer : vous êtes libre ! Vous vous êtes montré plus fort que la fatalité, plus fort que le malade mental qu'elle avait placé sur votre route ! Vous avez recouvré votre liberté, ce bien le plus précieux parmi tous ceux qui existent. Vous allez peut-être devoir marcher un moment, mais vous seriez prêt à avaler les kilomètres, pour

vous éloigner de cette maudite maison. Le soulagement est à la hauteur de l'angoisse, et absurdement vous repensez au mini-yaz. Vous allez finalement pouvoir lire cette aventure d'Aragorn...

46

Imperceptiblement, vous décelez des traces d'anxiété grandissante chez votre adversaire. Son regard ne cesse d'aller de votre carrure imposante à l'arme dans votre main.

Finalement, il recule et dit d'une voix légèrement tremblante :

- Allez-vous en.

Si vous avez le code Chambre, rendez-vous au [44](#). Sinon lisez ce qui suit.

Une joie primitive, féroce, vous envahit, mais vous gardez la tête froide. Rien n'est encore gagné. D'une voix coupante, vous ordonnez :

- Donnez-moi la clé de la porte d'entrée.

L'homme vous fait signe de le suivre, et vous restez à bonne distance, ni trop près ni trop loin. L'homme pourrait encore changer d'avis. Mais sa résignation n'est pas feinte ; une fois arrivé devant la porte d'entrée, il donne un tour de clé, puis pousse le battant. Vous avancez lentement, pointant votre arme vers votre ravisseur, qui demeure passif. Toute l'agressivité, la colère, la perversion qui l'animaient semblent éteintes, comme un puits qui se serait tari . Une fois la porte franchie, vous aspirez une grande bouffée d'air frais, savourant le parfum de la verdure. Vous vous éloignez de la demeure à travers un vaste jardin, tout en jetant de fréquents coups d'œil en arrière. Vous parvenez bientôt sur une petite route de campagne, et vous perdez l'homme de vue. Mais s'il avait du se lancer à votre poursuite, voilà certainement bien longtemps qu'il l'aurait fait. Vous laissez enfin la joie vous envahir, tandis que votre cerveau réalise ce qu'il vient de se passer : vous êtes libre ! Vous vous êtes montré plus fort que la fatalité, plus fort que le malade mental qu'elle avait placé sur votre route ! Vous avez recouvré votre liberté, ce bien le plus précieux parmi tous ceux qui existent. Vous allez peut-être devoir marcher un moment, mais vous seriez prêt à avaler les kilomètres, pour vous éloigner de cette maudite maison. Le soulagement est à la hauteur de l'angoisse, et absurdement vous repensez au mini-yaz. Vous allez finalement pouvoir la lire cette aventure d'Aragorn...

Lorsque vous émergez de votre torpeur, une lumière blanche irradie tout autour de vous. Êtes-vous au paradis ? Mais une silhouette se penche et une voix lointaine résonne :

- Il reprend conscience.

Vos yeux s'habituent progressivement à la clarté et vous réalisez que vous vous trouvez dans une ambulance. L'infirmier qui vient de parler est accompagné d'un policier, et c'est ce dernier qui s'adresse maintenant à vous :

- Ne vous inquiétez pas, ça va aller. Vous souffrez d'un léger traumatisme crânien, mais rien de grave.

Vous bredouillez quelques mots inintelligibles mais l'officier semble deviner votre question :

- Vous avez eu de la chance. On est arrivés juste à temps et on est entré alors qu'il allait s'occuper de votre cas. Une femme a eu moins de veine ; on l' a retrouvé morte au premier...

L'homme continue de parler mais le bruit de sa voix s'éloigne progressivement, tandis que vous sombrez à nouveau dans l'inconscient. Par quelque absurde facétie du cerveau humain, vous repensez soudain au mini-Yaz. Finalement, vous allez pouvoir la lire cette AVH d'Aragorn...

Vous vous approchez de la porte d'entrée, et attendez fébrilement l'arrivée de la police. Vous avez la crainte incessante de voir le malade se relever et vous régler définitivement votre compte, et vous sursautez à chaque craquement de la maison. Mais vous avez apparemment eu la main suffisamment lourde. Bientôt, une sirène retentit au dehors, et c'est le son le plus merveilleux que vous ayez jamais entendu. Vous vous précipitez vers la cuisine, et ouvrant la fenêtre, vous signalez à grand cri votre présence à travers les volets. Quelques secondes plus tard, la porte d'entrée est enfoncée. Vous allez à la rencontre de deux officiers, qui rengainent leurs armes en voyant que vous êtes sain et sauf. Vous leur signalez où se trouve le propriétaire des lieux, et le groupe d'intervention se charge aussitôt de son cas. Les deux policiers restent avec vous, leur discours mêlant félicitations et compassion. Leurs voix bourdonnent et vous perdez rapidement le fil de la conversation, vos pensées s'éparpillant dans tous les sens. Vous songez à votre famille, vos amis, tous ceux que vous pensiez ne plus jamais revoir. Désormais, votre vie sera forcément différente ; que vous le vouliez ou non, le malade qui vous a séquestré vous a montré à quel point l'existence est une chose fragile. Être passé à deux doigts de la perdre va vous permettre de le réaliser pleinement.

Par quelque absurde facétie du cerveau humain, vous repensez soudain au mini-Yaz. Finalement, vous allez pouvoir la lire cette AVH d'Aragorn...

Le souffle du vent sur votre visage est comme une purification et vous aspirez une grande goulée d'air frais. Vous doutiez de jamais regoûter à cette sensation, et vous la savourez comme le miracle qu'elle est. Vous avez réussi à survivre ! Vous vous êtes montré plus fort que la fatalité, plus fort que le malade mental qu'elle avait placé sur votre route ! Vous avez recouvré votre liberté, ce bien le plus précieux parmi tous ceux qui existent. Désormais, plus rien ne sera pareil.

Après ce que vous avez traversé, le reste de votre fuite n'est qu'une péripétie. Vous traversez à toute allure un vaste jardin à l'abandon, puis vous remontez une étroite route de campagne. Vous marchez longtemps, et la nuit finit par tomber. Finalement, des phares apparaissent à l'horizon, et vous faites frénétiquement signe au conducteur de s'arrêter. Lorsque la portière s'ouvre, votre cauchemar prend fin.

Durant les heures de solitude sur la route, vous avez repensé à des milliers de chose, et l'une d'entre-elle ; assez absurdement ; est le mini-Yaz. Vous allez finalement pouvoir la lire cette aventure d'Aragorn...

Vous finissez de libérer la jeune femme, et l'aidez à se relever. Ses jambes tremblent convulsivement et vous devez la soutenir pour lui éviter de tomber. D'une voix cassée, elle chuchote :

- Clé... dans... chevet...

Vous acquiescez pour lui montrer que vous avez compris, et vous ouvrez les deux tiroirs de la petite table de chevet, près du lit. Dans celui du haut, vous vous emparez d'une grande clé, dont la forme coïncide avec la serrure de la porte d'entrée. Vous quittez ensuite cette maudite chambre, et vous descendez l'escalier vers le hall. La jeune femme gémit doucement à chaque pas, ses brûlures multiples devant affreusement la faire souffrir. Vous frissonnez en songeant que le fou vous réservait sans doute un sort semblable, si ce n'est pire.

Arrivé devant la porte d'entrée, vous donnez un tour de clé, et le battant cède sans résistance. L'air frais qui vous inonde le visage est une récompense merveilleuse, et vous en savourez une grande bouffée. La jeune femme sourit, un sourire douloureux de poupée cassée, et murmure quelque chose d'inaudible. Une bouffée de compassion vous envahit, et vous la serrez fermement contre vous. Après ce qu'elle a vécu, elle aura besoin de toute l'affection possible.

Le reste de votre fuite n'est qu'une péripétie. Vous traversez aussi vite que vous le pouvez un vaste jardin à l'abandon, puis vous remontez une étroite route de campagne. Vous marchez longtemps, et la nuit finit par tomber. Finalement, des phares apparaissent à l'horizon, et vous faites frénétiquement signe au conducteur de s'arrêter. Lorsque la portière s'ouvre, votre cauchemar prend fin.

Durant les heures d'errance sur la route, vous avez repensé à des milliers de chose, et l'une d'entre-elle ; assez absurdemement ; est le mini-Yaz. Vous allez finalement pouvoir la lire cette aventure d'Aragorn...

POSTFACE

Un grand merci à Skarn du forum [Rendez-vous au 1](#), pour avoir accepté de relire au dernier moment cette AVH et de m'avoir signalé nombre d'erreurs.

Si vous avez rencontré des fautes d'orthographe ou des problèmes de jouabilité au cours de votre lecture, vous pouvez me les signaler via les forums [Rendez-vous au 1](#) ou [La Taverne des Aventuriers](#). Je vous en remercie par avance !

Le concept de jouer son propre personnage dans une AVH, avec des éléments entrant en compte tels que la taille ou le poids, m'a été inspiré par un post sur [Rendez-vous au 1](#), mais que je n'ai pas pu retrouver dans la masse des messages. Si le membre l'ayant écrit découvre cette aventure, je serais ravi qu'il se fasse connaître !

Ténèbres comporte par ailleurs plusieurs fins, plus ou moins heureuses. Dans mon esprit, et afin de renseigner les amateurs de défis, voici une hiérarchie :

- Meilleures fins : **44** et **50**
- Bonnes fins : **45**, **46**, **48** et **49**
- Mauvaise fin : **47**

Ne sont évidemment pris en compte que les paragraphes où le lecteur survit à l'aventure.