

Haikke et sa Mystery Machine

Tome 1 : Le Manoir aux Fantômes Tentaculaires



Table des matières

Chapitre 0 : Un nouveau venu.....	1
Chapitre 1: La maison kifépeur.....	3
Chapitre 2 : L'aile ouest ou la cuisse ?.....	5
Chapitre 3 : Quelque chose cloche, et c'est moche.....	6
Chapitre 4 : Le couloir de l'étage.....	8
Chapitre 5 : Laisse-nous le temps de digérer !.....	11
Chapitre 6 : Une rencontre imprévue dans le noir.....	14
Chapitre 7 : Faisons le point.....	17
Chapitre 8 : Il est temps d'agir !.....	20
Chapitre 9 : Le piège doit fonctionner ! Ou sinon.....	24
Chapitre 10 : Démasqué !.....	28
Chapitre 11 : Retournement de situation.....	34
Chapitre 12 : Le véritable problème du manoir.....	39
Chapitre 13 : Alliance de circonstance.....	45
Chapitre 14 : La confrontation finale !.....	50
Chapitre 15 : Épilogue.....	59
Postface et bonus.....	67

<Nom de personnage>	Le personnage prononce ce texte à haute voix.
(Nom de personnage)	Le personnage pense ce texte en silence.

CHAPITRE 0 : UN NOUVEAU VENU

Un jour d'été de l'an de grâce 2020, dans les contrées fribourgeoises de la Suisse, Haikke s'adonnait à son activité préférée : la musculation, dans une salle de fitness qui sentait la testostérone à 10 kilomètres à la ronde.

Alors qu'il venait de terminer sa série de 100 tractions et se dirigeait vers le vestiaire, son téléphone s'est mis à sonner. C'était son ami Anttoane qu'il connaît depuis l'école secondaire. Il décrocha et lui dit simplement qu'il est au fitness, et qu'il le rappellerait après s'être douché et qu'il serait sur le chemin du retour pour rentrer chez lui.

Comme promis, une fois sorti, il l'a rappelé.

<Haikke> Wesh, qu'est ce que tu voulais, frère ?

<Anttoane> On a un mystère !

Haikke et Anttoane faisaient partie d'une petite bande d'amis qu'ils avaient fondé il y a quelques années et ont fait leurs preuves en élucidant plusieurs affaires ayant une nature d'apparence paranormale. Ils ont acquis une certaine notoriété dans le domaine au fil du temps, et se sont même fait respecter par les autorités locales, qui maintenant les appellent régulièrement lorsqu'une affaire les dépasse ou sent le paranormal à plein nez, pour solliciter leur aide. En échange de cette aide, les autorités cantonales ont choisi de fermer les yeux sur le fait que la bande se déplace dans un van conduit par Haikke alors que celui-ci n'a pas tout à fait l'âge légal pour conduire un tel véhicule et lui ont accordé une dérogation afin qu'il puisse facilement se rendre sur les lieux avec sa bande pour enquêter.

<Haikke> Dis m'en plus !

<Anttoane> Les flics m'ont appelé ce matin, et y m'ont parlé d'un manoir où des trucs bizarres se passent. Des jeunes filles auraient disparu autour de ce manoir, et quelques personnes rôdant autour du manoir auraient parlé de fantômes, de cris bizarres. Et des bruits de couloirs parlent d'une secte satanique qui rôde pas loin. On prend ?

<Haikke> Évidemment qu'on prend ! Sûrement encore un vieux farceur ou une bande de hippies défoncés. J'espère au moins qu'ils auront préparé quelque chose d'original cette fois pour leur mise en scène !

<Anttoane> Ca roule ! Je préviens la bande ! On se retrouve chez toi demain après midi, à 13h !

<Haikke> ok ! Oublie pas d'appeler aussi Foryom cette fois !

<Anttoane> Rhoo, je suis vraiment obligé ? Il est triso¹ !

<Haikke> Ouais appelle-le aussi ! Je sais que t'as du mal avec lui mais il a un bon fond. Et si il vient pas je serai le seul arabe ! Je veux pas te servir de caution raciste, frerot ! Et il finira bien par grandir un peu, faut qu'on l'aide un peu c'est tout !

<Anttoane> Pfff, bon ok ! Il déteste les fantômes, avec un peu de chance, il partira en courant comme ça... Allez, à demain !

Comme convenu, la bande d'amis chasseurs de mystères s'est réunie devant chez Haikke le lendemain en début d'après midi. Anttoane et ses amis MaDG, un vieil ermite de la quarantaine, ainsi que Foryom attendaient Haikke devant le van. Foryom était tout excité à l'idée de résoudre un nouveau mystère, tandis que MaDG semblait relativement nonchalant sur la question, mais il était légèrement de mauvaise humeur, sans le laisser trop transparaître, à cause du fait qu'il avait du se lever avant 15h à cause de cette enquête, et espérait résoudre cette affaire rapidement pour retourner se terrer derrière son ordinateur.

¹ Foryom n'est pas trisomique. Anttoane a l'habitude d'utiliser ce terme pour désigner quelqu'un qu'il trouve stupide ou simplement pénible.

Haikke arriva et après les salutations mutuelles, Anttoane a plus ou moins simplement répété ce qu'il avait dit le jour avant à Haikke au téléphone, mais cette fois avait sur son téléphone une photo du manoir ainsi que son adresse. Tous ont donc grimpé dans le van qu'on pouvait fièrement voir parké devant chez Haikke sur Google Maps, affectueusement surnommé « Mystery Machine » pour sa ressemblance avec celle-ci, et Haikke, très possessif envers son van qu'il ne laisse personne conduire à sa place, a rapidement mis le contact et démarré, suite à quoi, par « tradition » qu'il s'imposait à lui-même, Foryom s'écria avec enthousiasme "Squalalah ! Nous sommes partis !".

Sur le chemin, après à peine plus d'un kilomètre, ils ont croisé un auto-stoppeur qu'ils ont volontiers pris à bord, leur destination était à quelques kilomètres, ils ne pourraient donc probablement pas l'emmener à destination mais ils pourraient au moins le déposer à un endroit avec plus de trafic routier où il pourrait plus facilement se faire prendre en stop. Lorsqu'ils ont repris la route, Foryom prononça à nouveau sa phrase traditionnelle au démarrage du van.

Ils firent les présentations. L'auto-stoppeur se nommait b0fh. Il adorait parler de physique, d'algorithmes de cryptographie et de sécurité informatique. Ils ont ensuite discuté de tout et de rien, et expliqué à b0fh ce qu'ils faisaient. Très intrigué par la question, il s'est proposé de se joindre à l'enquête. Ne croyant pas à l'existence de fantômes ni au paranormal, mais étant curieux de nature, il était enthousiasmé à l'idée de résoudre ce mystère et démontrer l'aspect paranormal de l'affaire, jugeant lui-même que les fantômes et l'existence du paranormal ne sont que des histoires pour faire fuir les esprits faibles, cachant toujours quelque chose de plus logique et souvent pas très éthique.

L'équipe s'est donc agrandie et compte désormais cinq membres, et pendant la demi-heure de trajet en van qu'il restait (la maison hantée était en réalité à 10 minutes de route à tout casser de là où ils étaient, mais Haikke avait un très mauvais sens de l'orientation au volant, et se perdait facilement), les 5 membres après avoir fait brièvement connaissance ont chacun à tour de rôle décrit leur rôle dans l'équipe, et b0fh a fait de même pour montrer en quoi il pourrait être utile dans cette enquête.

<Anttoane>	Je suis Anttoane, on m'appelle aussi Tony parfois. C'est souvent moi qui déniche les enquêtes qu'on va résoudre, et je suis souvent un élément déclencheur de la résolution des mystères, mais en général, sans faire exprès. J'aime bien la bière, et les gros nibards !
<Haikke>	Moi c'est Haikke, c'est moi qui conduit parce que personne a le droit de toucher à mon van sauf moi, et c'est moi qui choppe la fille à la fin, Enfin c'est moi qui la chopperait si il y avait une fille à chopper, mais y'en a jamais ou presque. Sur le terrain je suis celui qui essaie de garder son sang froid et prépare des pièges pour démasquer le coupable.
<Foryom>	Moi je suis Foryom, le plus mignon ! Et le plus racailon ! Je sers surtout à faire du bruit et à courir partout, et je suis assez imprévisible, et donc difficile à avoir ! Quand une enquête rate, c'est souvent de ma faute, mais je fais de mon mieux pour me laisser de moins en moins distraire par des bêtises au mauvais moment. Mais d'un autre côté, c'est marrant !
<MaDG>	Moi c'est MaDG, c'est en général moi qui répartis les tâches du groupe, j'arrive facilement à garder mon sang froid et à réfléchir rapidement dans le feu de l'action. Par contre j'ai assez facilement tendance à perdre du temps en enquêtant. Non que j'en sois pas conscient, mais je pars du principe qu'on n'a rien de mieux à faire et que donc, on a largement le temps de prendre notre temps !
<b0fh>	Alors, moi c'est b0fh, je suis très terre-à-terre et je ne crois ni aux fantômes ni au paranormal. Je ferai tout pour résoudre une affaire en démontrant sa logique point par point sans laisser de place au doute ou aux incertitudes, et prouver à chaque fois qu'il y a une explication logique et bien concrète à chaque fois que quelque chose d'apparemment surnaturel surviendra.

CHAPITRE 1: LA MAISON KIFÉPEUR

Arrivés sur place, l'ambiance est vite devenue sinistre. La maison semble abandonnée depuis des siècles, il s'agit en fait d'un grand manoir avec un portail rouillé très cliché rappelant celui des cimetières de vieux films d'horreur. Des cris de chauves souris se faisaient entendre fréquemment, et la nuit a semblé tomber presque instantanément arrivés à proximité de la maison.

<Foryom> Oh putain ! ça fait flipper ! En plus j'aime pas les fantômes !
<b0fh> Ne t'en fais pas, les fantômes ça n'existe pas. Le pire qu'on risque de trouver est une bande de hippies défoncés.
<MaDG> Si on en croise, on leur fera peur et je leur piquerai leur beuh !
<Foryom> Fumer c'est mal !
<Anttoane> Tg le pyj. Bon on attend quoi pour aller voir ?

Le portail s'est ouvert sans résistance, mais avec un fort grincement, là aussi, digne d'un vieux film d'horreur en noir et blanc. La porte d'entrée était verrouillée mais à moitié fracassée. Il a presque suffi de la pousser pour en fracasser ce qu'il restait.

Une fois dans le hall d'entrée, il n'y avait qu'une chose qui sautait aux yeux : la taille impressionnante des lieux. Un immense hall d'entrée orné d'un escalier de chaque côté qui menaient tous deux à un couloir central du premier étage, et un autre pour accéder au 2ème étage des ailes du bâtiment.

<Foryom> Woah ! Putain, c'est grand !
<MaDG> Comme ma..
<Haikke> Bon, on fait quoi ?
<Anttoane> J'ai envie de fumer une clope.
<MaDG> C'est vraiment immense, on en a pour des heures à tout explorer. Faut qu'on se sépare, ça va pas être gérable sinon. Tony, tu viens avec moi, on s'occupe du rez de chaussée. Haikke et b0fh, vous jetez un œil aux ailes latérales, et Foryom, tu jettes un œil aux pièces du premier étage, y'en a pas beaucoup, et après tu reviens dans le hall et tu fais le guet jusqu'à ce qu'on revienne, et on explorera le sous-sol tous ensemble.
<Foryom> Euh, je suis tout seul ?
<MaDG> Ben oui, pourquoi ? Tu t'en sors bien d'habitude.
<Foryom> Oh c'est pas ça, c'est juste que je veux bien faire le gay, mais je peux pas le faire tout seul, j'ai rien pris pour m'enfiler dans le cul.

(...silence malaisant général...)

<MaDG> Bon euh.. ben, c'est pas grave, fais de ton mieux ! Allez, hop, au boulot !

Juste avant qu'ils ne se séparent, un ricanement inquiétant se fait entendre au loin..

<Foryom> Putain, si c'est un vrai fantôme, je vous nique tous à sec ! j'ai pas signé pour ça !

Comme convenu, l'équipe s'est donc séparée, Haikke et b0fh se sont dirigés chacun vers une aile respective, malgré une objection de Haikke qui aurait préféré y aller en groupe de 2 et faire chaque aile l'une après l'autre. Foryom lui est monté vers le couloir du premier étage, où il n'y avait que 7 pièces à explorer. Tandis qu'Anttoane et MaDG se sont engouffrés dans les pièces du rez de chaussée.

La première pièce dans laquelle Anttoane et MaDG sont entrés s'est avérée être une cuisine, avec un immense frigo. Les 2 se sont regardés dans les yeux (no homo, même si les regards se croisent là !)..

<MaDG> Tu penses à ce que je pense ?
<Anttoane> Ouais, on doit trouver un fantôme à la con, et on est dans une cuisine... Seuls... Aucun casse-couilles pour voir ce qu'on va faire, ou ne pas faire !

<MaDG> Exactement ! Du coup, On devrait bien la fouiller minutieusement, on sait jamais, un fantôme ça peut se planquer n'importe où !

<Anttoane> Je vais regarder dans le frigo ! Il se planque sûrement là, personne n'irait imaginer qu'un fantôme se planque dans le frigo (et j'ai soif en plus).

<MaDG> (personne sauf Ivan Reitman¹)...

<MaDG> Oui ! Excellente idée ! Moi je vais vérifier les armoires près de la cuisinière... (et j'ai un petit creux)

Ils se sont exécutés...

<Anttoane> PUTAIN !

<MaDG> Qu'est-ce qu'y a ? T'as trouvé le fantôme ?

<Anttoane> Non ! Mais le frigo est plein de bières! C'est génial ! Je me demande combien j'arrive à en boire en même temps.

<MaDG> Santé alors ! Mais laisse m'en une, ça peut aider si je trouve quelque chose à grail... Oh bordel ! Des buckets de bites du KFC dans le placard ! Et ils sont chauds en plus ! Hmmm, c'est la meilleure chasse aux fantômes depuis qu'on a fondé le groupe ! Je sens que je vais encore trop bouffé ! Je t'en laisse un t'en fais pas ! Allez... A taaaaaaable !

<Anttoane> Vraiment la meilleure ? Meilleure que la fois où Haikke était sûr d'avoir entendu un fantôme de vampire dans une porte d'arrière cour de la maison hantée du quartier à Foryom et qu'en entrant il s'est retrouvé dans une boîte de nuit gay dans une soirée à thème "plumes" et qu'ils ont tous trouvé son uniforme de chasseur de fantôme trop mignon malgré l'absence de plumes et l'ont forcé à danser avec eux toute la nuit sans qu'il puisse rien dire ?

<MaDG> Bon ok... 2ème meilleure ! Mais y'avait rien à bouffer cette fois là!

<Anttoane> Mouais, c'est pas faux.

Pendant que ces deux là étaient en train de se cuiter et s'empiffrer, du côté de Haikke, l'ambiance a un arrière goût plus flippant, tandis qu'un regard sombre était en train d'observer l'équipe dans l'ombre... n'attendant que le bon moment pour se manifester.

1 Réalisateur du film Ghostbusters de 1984, où le personnage de Dana a justement un problème de fantôme dans son réfrigérateur.

CHAPITRE 2 : L'AILE OUEST OU LA CUISSE ?

Haikke, qui a choisi de s'occuper de l'exploration de l'aile ouest du manoir, avait une forte impression constante d'être observé, et ça ne lui plaisait pas du tout. Il est entré dans la première pièce, et à peine entré à travers une porte grinçante de plus, il a entendu un gémissement qui semblait alors lointain et inquiétant. Après avoir passé la pièce en revue, qui semblait être une bibliothèque, il a identifié l'origine des gémissements, il s'agissait en fait d'une famille de rats.

Malheureusement pour lui, alors qu'il était penché pour examiner le mur d'où il a entendu les gémissements, juste après avoir été rassuré en en identifiant la cause, une bibliothèque s'est effondrée, engendrant un effet domino et tombant sur Haikke, le faisant tomber. Il s'est alors retrouvé coincé sous la dernière bibliothèque du domino, qu'il n'a pas pu malgré ses efforts et ses heures de musculation intensive quotidiennes, soulever. La chaîne de bibliothèques lui écrasait la cuisse, et il a bien réalisé que si il ne trouvait pas au plus vite une solution pour se dégager, il risquait la gangrène, car la pression et la position de la bibliothèque lui a coupé la circulation sanguine.

Il a donc crié en espérant que bDfh ou Foryom l'entende, mais a vite réalisé qu'il était seul, et que personne ne pouvait l'entendre d'où il se trouvait et qu'il devait donc s'en sortir sans aide.

Tout à coup, un bruit de grincement rapide suivi d'un fracas l'a fait sursauté, ou du moins l'aurait fait sursauter si il n'était pas coincé. C'était la porte de la bibliothèque qui s'était refermée, ce qui lui a semblé très étrange étant donné qu'il n'y avait pas de fenêtre dans cette pièce, et donc aucun courant d'air n'aurait pu faire se refermer la porte d'elle même. Quelque chose n'allait pas, d'autant que juste après, un ricanement sournois et morbide s'est fait entendre dans la direction de la porte. Haikke était légèrement en panique, à la fois à cause de sa cuisse écrasée et la pression psychologique de par ce «gnéhéhéhéhé» plutôt flippant entendu derrière la porte. Mais il n'en était pas à sa première affaire mystérieuse de fantômes, il s'est donc répété à voix basse «Du calme, c'est pas réel, comme d'habitude, c'est forcément un guignol costumé qui veut nous faire peur... On l'aura, il faut que je me dégage de là», et s'est donc ressaisi.

Une fois sa concentration rétablie et le choc de la double-surprise passé, il a examiné la pièce et tout ce qui serait à sa portée de main qui pourrait l'aider à se sortir de là. La chute des bibliothèque en plus de l'avoir blessé a aussi fracassé une chaise plutôt massive, et un de ses pieds semblait être juste à la portée de bras d'Haikke. Après quelques efforts pour tendre le bras dans sa position malgré la douteur qu'engendrait ce mouvement, il a réussi à attraper le pied de chaise, et il a donc pu s'en servir de levier pour juste assez réussir à soulever la bibliothèque pour se dégager la cuisse coincée, non sans rater une première tentative, en lâchant prise alors qu'il était en train de se dégager, ce qui lui tord la cheville sans qu'il sâche s'il s'est fait une entorse ou s'il s'est cassé la cheville.

Une fois libre, il pouvait encore marcher mais il sentait encore une forte douleur à la cuisse et à la cheville. Le choc de la chute combiné à l'écrasement a probablement du lui déchirer un muscle, ou l'avoir foulé. Dans tous les cas, il pouvait encore se déplacer, mais non sans douleur. Courir était en revanche hors de question pour le moment, et une fois au calme, il faudra qu'il se bricole une attelle et repose sa jambe autant que possible.

CHAPITRE 3 : QUELQUE CHOSE CLOCHE, ET C'EST MOCHE

Du côté de l'aile est, b0fh explorait minutieusement les pièces une à une. Les deux premières n'avaient rien de spécial, une salle de stockage et une petite chambre à coucher. Le plus étrange était de constater que le lit était fait et que le ménage également. Cette pièce a à l'évidence été nettoyée plus récemment que le reste du manoir. Rien de pertinent n'est toutefois ressorti de l'inspection de la pièce. La penderie était vide et ne sonnait pas creux, et donc aucun passage secret cliché derrière la penderie, un réveil cassé gisait sur la table de chevet près du lit, mais sinon, rien ne semblait anormal dans cette pièce.

B0fh s'est donc rapidement aventuré dans la 3ème pièce, qui ressemblait à un grand salon poussiéreux à souhait. A l'instant où il a fait son premier pas dans la pièce, il a entendu un grincement au loin semblant provenir du fond du couloir. Il s'est alors doucement retourné pour voir ce qu'il en était, mais alors qu'il commençait son mouvement sur lui même pour se retourner, il a soudainement sursauté, en entendant un gros claquement, lui, beaucoup plus proche. C'était la porte qu'il venait de franchir qui s'est brusquement refermée derrière lui.

(b0fh)	Humm, c'est sûrement un courant d'air.
(b0fh)	Mais c'est étrange, il n'y a aucune fenêtre dans cette pièce, ni aucune entrée apparente. Je devrais peut être examiner cette pièce plus en détail. Ces armoires au fond m'intriguent. Tout comme cette bibliothèque de l'autre côté de la pièce qui semble anormalement plus propre que le reste.

Alors qu'il était perdu dans ses pensées à planifier la suite, une légère fumée blanche froide s'est mise à émerger du sol. En voyant ça, b0fh a eu le réflexe de retenir sa respiration en se disant qu'il s'agissait probablement d'un gaz empoisonné, hallucinogène, ou pire, et a scruté la pièce pour trouver quel serait le point le plus en hauteur pour avoir du temps pour réfléchir calmement dans le doute. Le mieux qu'il a pu faire dans l'urgence était de déplacer le canapé par dessus la table du salon afin de gagner un peu de hauteur. Une fois «perché» de cette façon, il s'est aperçu que la fumée ne semblait pas envahir la pièce plus que ça, mais restait à une vingtaine de centimètres du sol à la façon d'une simple vapeur brumeuse, ce qui le rassurait un peu, il commençait à envisager la possibilité qu'il s'agisse simplement d'une vapeur froide. Il a rapidement vérifié cette théorie à l'aide d'une feuille de papier qu'il avait sur lui, en la laissant une vingtaine de secondes dans la brume pour qu'elle s'imbibe, et en reniflant et «gouttant» du bout de la langue la feuille de papier. Une fois rassuré, il a commencé d'inspecter la pièce comme il l'avait prévu initialement. Il a rapidement trébuché sur une dalle du plancher qui ressortait légèrement à travers la moquette. Après s'être assuré que c'était dû au délabrement et non une mécanique de piège ou une entrée secrète, il continuait l'inspection, en marchant plus prudemment sur le sol caché par la brume.

Alors qu'il inspectait la bibliothèque, il n'a pas pu s'empêcher d'être intrigué et se sentir observé par un portrait sur une vieille peinture à côté. D'autant qu'étrangement, il ne pouvait pas retirer le portrait du mur, sans doute à cause du temps qui aurait bloqué la peinture sur le mur avec l'usure et l'humidité. Dans le doute, il a envoyé un petit coup de spray au poivre dans les yeux du portrait, mais rien ne s'est passé. Il mit ça sur le compte de la paranoïa, l'ambiance glauque et anxiogène du manoir et de cette pièce y contribuait probablement grandement.

L'inspection de la bibliothèque n'a rien donné, et ça commençait sérieusement à agacer b0fh, il était convaincu qu'il y avait quelque chose dans cette pièce, surtout après l'arrivée de la brume, qui se devait forcément d'être une mécanique dissuasive. Il s'est donc dirigé vers le seul élément restant potentiellement suspect de la pièce, les 3 armoires à l'opposé.

En se dirigeant vers ces armoires, il s'est arrêté brusquement en étant certain d'avoir entendu un petit ricanement vicieux provenant de derrière la porte d'entrée de la pièce. Sans se faire prier, il s'est dirigé vers elle rapidement, en essayant de ne pas faire de bruit tout en levant assez les jambes pour ne pas à nouveau trébucher sur une dalle démise. A sa grande surprise, la porte qui s'était refermée derrière lui était désormais verrouillée ! Impossible de l'ouvrir. À peine le temps de se demander ce qu'il se passe et que c'est pas normal, et de regretter de ne pas l'avoir rouverte directement après qu'elle se soit refermée, il entendit, distinctement cette fois, un nouveau ricanement. Pas fort, mais suffisamment pour être clairement entendu. Après ce ricanement, une voix non-identifiable de murmure, là aussi, assez fort pour se faire entendre, mais pas assez ni pour se faire reconnaître, ni pour se faire entendre des autres personnes explorant le manoir. La voix avait toutefois une sonorité effrayante malgré le bas volume, comme si elle était déformée et avec de l'écho, un peu comme on pourrait imaginer celle d'un fantôme.

<Voix>	Tu n'avais rien à faire ici... Reste sagement dans cette pièce pendant que je m'occupe de tes nouveaux camarades. Sois patient, ton tour viendra, vous me rejoindrez tous de l'autre côté ! Gné-hé-hé-hé-hé !
<b0fh>	Qui êtes-vous ? Que voulez-vous ? Pourquoi en avez-vous après eux ?

Mais bien entendu, ces questions sont restées sans réponses, et le ricanement semblait s'éloigner lentement. Évidemment, b0fh a tenté d'enfoncer la porte après ça, mais sans succès. Celle ci était épaisse et à l'évidence, plus solide que la porte d'entrée du bâtiment. Il était donc coincé ici, à moins de trouver une issue. Il ne restait que les armoires qui avaient une chance de pouvoir le sortir d'ici.

Les 3 armoires semblaient identiques, excepté au niveau du contenu. Une d'entre elles contenait des trophées sportifs du siècle passé, apparemment de divers clubs de sports locaux, la seconde contenait des poupées en porcelaine au regard flippant, et la 3ème contenait des bouteilles de liqueur et quelques verres. Celle du milieu attirait l'attention de b0fh, du fait que les poupées en porcelaine étaient assez nombreuses pour empêcher de voir le fond de l'armoire. Il décida donc de les retirer de l'armoire, et ses soupçons se sont confirmés. Le fond de cette armoire était clairement moins profond que celui des deux autres !

Le manque de lumière l'empêchait de bien y voir, aussi, il tâtonna le fond de l'armoire pour espérer trouver comment accéder au double-fond, vu qu'il semblait évident qu'il y en avait un. Sur un des côtés, une légère rainure permettait d'y glisser un doigt et de retirer le faux-fond. Derrière celui-ci, se trouvait un levier, que b0fh s'empressa de tirer.

Tirer le levier déclencha un grincement provenant de l'autre bout de la pièce. En se retournant, b0fh s'est aperçu que la peinture qui l'intriguait tant s'était penchée, de haut en bas, comme l'arrière d'un camion de chargement lorsqu'il charge ou décharge de la marchandise. La peinture cachait effectivement un trou ! Où on pouvait entrevoir une échelle, qui permettait de décentrer à l'étage inférieur, la cave. Il semblerait donc que l'exploration de la cave ne se ferait, du moins en partie, pas en groupe après tout le reste comme initialement prévu. Après tout, c'était ou ça, et espérer pouvoir remonter et rejoindre les autres, ou rester coincé ici.

CHAPITRE 4 : LE COULOIR DE L'ÉTAGE

Du côté de Foryom, le premier étage n'avait qu'un couloir avec 4 portes d'un côté et 3 de l'autre. Doté d'un sens inné de l'organisation et de l'efficacité, pour choisir laquelle il allait visiter en premier, il s'est mis au milieu du couloir, et après s'être bouché les yeux, a tourné sur lui-même jusqu'à en avoir le tournis et perdre ses repères du sens de l'orientation. Après avoir repris ses sens et rouvert les yeux, il s'est dirigé vers la porte droit devant lui. Par rapport à la vue depuis l'entrée du manoir, il s'agissait de la porte du fond, à droite (le côté du couloir où il y avait 4 portes). Il ouvrait la porte nonchalamment quand tout à coup, à peine après qu'il fit un pas à l'intérieur, un visage effrayant, maquillé et aux cheveux rouge est apparu à 5cm de son visage en gigotant dans tous les sens et le fit sursauter.

Son cœur s'est emballé, mais après quelques secondes, il avait repris ses esprits et s'est aperçu qu'il s'agissait simplement d'un clown à ressort fixé au plafond qui était mis en place de manière à se déclencher dès que quelqu'un ouvrirait la porte.

(Foryom) Putain, je déteste les clowns. Presque autant que les fantômes !

La pièce était bien éclairée par de grandes fenêtres sur 2 de ses murs. Foryom la parcourait du regard, pour découvrir qu'il s'agissait d'une salle de jeux pour enfants, bourrée de jouets. Ça ne pouvait pas être une chambre d'enfants en revanche, car il n'y avait pas de lit ou endroit pour dormir, mais bel et bien une salle de jeux. On pouvait y apercevoir un train électrique, quelques ballons de divers sports, une vieille GameBoy™ sur une étagère, des peluches, et un baby-foot au centre de la pièce.

Enthousiasmé en voyant la GameBoy™, il s'est précipité vers la bibliothèque en espérant pouvoir jouer à Ultra Quartz, un jeu pour cette console dont son grand-oncle lui avait parlé et que MaDG lui avait confirmé que c'était marrant 5 minutes, bien que conscient qu'il y avait peu de chances pour que la console fonctionne, qu'elle ait des piles, et qu'il y ait précisément la cartouche de ce jeu dedans. Ce soupçon s'est confirmé en prenant la console dans ses mains. Malheureusement, celle ci était définitivement hors d'usage car son écran était fendu en deux. Une chose étrange toutefois, au lieu du liquide bleuâtre qui sort habituellement de ce genre de vieux écrans à cristaux liquides endommagés, c'était un liquide rouge-sang qui en sortait, et, alors qu'il ne s'en était pas aperçu avant de prendre la console dans les mains, ce liquide avait déjà dégouliné jusqu'au dos de la console. Foryom avait donc les mains tâchée de ce qui semblait être du sang. Et en sentant ses mains souillées de près, il pu sentir une odeur ferreuse. Il semblerait que ça soit bel et bien du sang... Mais comment ? Pourquoi ? Alors qu'il s'interrogeait en se dirigeant vers le babyfoot, le train électrique s'est mis à avancer tout seul, en accélérant progressivement sur le circuit. D'abord en admiration béate, Foryom s'est rapidement mis à paniquer, en parcourant du regard le circuit, et en constatant que le transformateur qui était relié au circuit, en plus d'être sur la position «0», n'était pas branché au secteur. Il s'est donc précipité en moins de temps qu'il ne faut pour le dire vers la sortie, en claquant la porte derrière lui, en respirant rapidement et profondément...

<Foryom> Bordel. Je déteste VRAIMENT les clowns... Plus jamais ça ! Encore une merde comme ça dans la prochaine pièce et ballec, nique ces connards et leur enquête à la con et je retourne attendre dans le van !

(Foryom) Mais comment c'est possible putain ? Du sang sur la GameBoy™, le train débranché ! C'est juste pas possible ! Dans quoi on est venu se fourrer encore ?

Après quelques secondes de blanc à réfléchir et se ressaisir après ces émotions, il rouvrit très légèrement la porte pour regarder du coin de l'œil, en faisant attention à ne pas l'ouvrir trop pour ne pas déclencher le clown du plafond.

Ce qu'il y a constaté était presque plus étrange encore que ce qu'il venait d'y vivre. En regardant à travers l'ouverture de la porte, il retrouva la pièce comme il l'avait découverte quelques minutes plus tôt. Le train électrique ne bougeait plus, et plus étrange encore, la console portable qu'il avait pourtant lâché au sol dans la panique quand le train électrique s'est allumé, était de retour à sa place sur la bibliothèque, comme si rien de ce qu'il venait de vivre ne s'était réellement passé. Il a donc refermé la porte et décidé, comme prévu initialement, de passer à la pièce suivante, et de ne plus jamais retourner dans cette pièce. Il en toucherait un mot à ses camarades et si ils veulent chercher à comprendre ce qu'il s'y passe, ils n'auraient qu'à y aller eux-même et sans lui. Il avait largement eu sa dose.

La pièce suivante, contrairement à celle ci, avait une porte qui ne grinçait pas, ce qui était plutôt rare dans ce manoir. En l'ouvrant, un grand sourire s'est dessiné sur son visage. Il s'agissait d'une salle de bains, relativement propre comparé au reste du manoir, et aux toilettes relativement luxueuses, bien que d'une architecture d'un autre temps.

<Foryom> Ahh, c'est parfait, j'avais de plus en plus besoin de chier !

Il s'installait donc sur le trône et fit son affaire en sifflotant la mélodie d'«Erika» pour s'aider à se motiver psychologiquement. Après 3 «Plouf !» consécutifs, il constatait, alors qu'il était trop tard, qu'il n'y avait pas de papier toilettes dans la pièce. Heureusement qu'il en avait toujours un de secours sur lui en prévision de ce genre de situation, c'est encombrant dans la poche, mais quand on en a besoin, on est content de s'être encombré ! Mieux vaut en avoir sur soi et ne pas en avoir besoin qu'en avoir besoin et ne pas en avoir !

Une fois ses fesses toutes propres et après s'être lavé les mains et avoir tiré la chasse, il a rapidement inspecté la pièce. L'armoire à pharmacie, l'armoire sous l'évier, et la commode de salle-de-bain à côté de la baignoire étaient toutes vides, et étrangement, l'eau de la baignoire et de la douche ne fonctionnait pas, seules les toilettes et l'évier semblaient encore reliées à la plomberie. C'est un coup de chance, vu qu'il n'a pas pensé à vérifier ça avant.

Il était donc temps de passer à la pièce suivante. Il restait 2 pièces à inspecter du côté droit du couloir, ce fût rapide. Les 2 pièces restantes étaient tout simplement vides, ainsi que la première des 3 du côté gauche. Foryom a tout de même fait preuve de méfiance en ouvrant les portes et était sur ses gardes, encore traumatisé par le clown à ressorts qui a surgit devant lui dans la première pièce qu'il a visité. Ne restait alors que la porte du fond et celle du milieu. Celle du milieu, comme toutes les portes à l'exception de la salle-de-bains, grinçait. Cette pièce était propre, pas une trace de poussière, d'un niveau de propreté presque maniaque qui contrastait avec l'état de la plupart des pièces du manoir. C'était en soit étrange, mais Foryom ne releva pas ce détail. Elle ne contenait qu'un lit 2 places, et une table de chevet de chaque côté du lit.

Il a directement été inspecter les tables de chevet. Une d'elles était complètement vide, et l'autre contenait un couteau suisse, et une trousse à outil. Plutôt inhabituel pour ce genre de meuble. Il a pris le couteau suisse pour garder un souvenir, mais laissa la trousse à outil sur place, jugeant son contenu inutile. Qui irait s'encombrer de choses comme des tournevis à divers embouts, un petit marteau, du scotch, et une pince à sertir ? Certainement pas lui. Il n'en voyait pas l'utilité, ni de près ni de loin. D'autant qu'il détestait le bricolage manuel, du moins ce type de bricolage.

Après avoir regardé sous le lit que rien de louche n'y soit caché, histoire de faire une petite pause avant d'attaquer la dernière pièce qu'il lui restait à inspecter, il s'est assis sur le lit. Celui ci grinçait, on pouvait alors reconnaître un style de lit très peu utilisé à notre époque.

<Foryom> Woah ! Génial ! Un lit à ressorts !

Sans réfléchir plus que ça, emporté par son enthousiasme, Foryom a retiré ses chaussures et a grimpé sur le lit, debout, et se mis à sauter dessus à pieds joints et à rebondir de plus en plus haut en agitant ses bras dans tous les sens avec un sourire béat dessiné sur son visage, il s'amusait beaucoup ! Et le plafond de toutes les pièces de cet étage était très haut, presque la hauteur de deux étages d'un appartement normal de notre époque, alors autant en profiter. En rebondissant, il s'est mis à réciter à chaque rebond une comptine pour enfant qu'il avait un peu... «personnalisé»...

<Foryom>	1... 2... 3... Je te fous le doigt !
<Foryom>	4... 5... 6... Goûte à ma saucisse !
<Foryom>	7... 8... 9... Viens avec ta meuf !
<Foryom>	10... 11... 12... On fera une partouze !

Après s'être défoulé 5 bonnes minutes sur le lit, il était temps de terminer sa corvée et d'inspecter la dernière pièce. Il a donc remis ses chaussures, est resté assis une trentaine de secondes le temps de reprendre son souffle, et quitta la pièce, avec une pensée triste due au fait que c'est la première pièce dans laquelle il a pu s'amuser un peu, en se demandant si ses camarades se font autant chier que lui dans cette exploration de manoir ou si eux s'amusent un peu plus.

Bien que d'apparence identique, la dernière porte, la porte du fond du couloir à gauche, était beaucoup plus lourde que les autres portes. Sans donner l'impression d'être verrouillée, elle était beaucoup plus difficile à ouvrir, et Foryom a dû faire un effort beaucoup plus fort que pour toutes les précédentes pièces, en prenant appui des 2 pieds au sol et en glissant légèrement en poussant, un peu comme si la porte était blindée et/ou en plomb, ou avait un mécanisme de fermeture réglé pour une résistance très forte...

Il finit tout de même par réussir à entrer péniblement. Bien entendu, la porte s'est refermée, car elle était effectivement blindée au plomb malgré la doublure en bois ET avait un mécanisme de fermeture à résistance assez forte. La porte a même claqué en se refermant.

Cette pièce était beaucoup plus grande que les précédentes, et l'air y était également plus chaud. Foryom ne s'est pas aperçu tout de suite de ce qu'elle contenait, car il était concentré sur la porte, et s'étonnait de son matériau et de sa mécanique. Il a tout de même finit par se retourner et voir le contenu de cette vaste pièce...

<Foryom>	Woah putain de bordel de merde ! C'est pas possible ! Trop bien ! Merci Allah ! C'est pour ça qu'il fait si chaud ici !
----------	---

CHAPITRE 5 : LAISSE-NOUS LE TEMPS DE DIGÉRER !

Pendant ce temps, dans la cuisine, une odeur de poulet frit et épicé omniprésent dans la pièce, MaDG était au bord de l'explosion après avoir englouti 2 buckets et demi à lui tout seul, tandis que Anttoane, lui, commençait à avoir le regard qui part dans tous les sens et à avoir du mal à articuler.

<MaDG> Ahh putain, j'ai trop bouffé !
<Anttoane> Et moi f..faut que j'aille pisser.
<MaDG> Je sais pas trop où sont les chiottes dans cette baraque.
<Anttoane> C'est pas gr-grave ! (*burp*) On s'en fout, j-j'ai qu'à faire ça dans le coin de la pièce. Mais d-d'abord, je vais... finir ces 3 binouses... Hé ! Hé ! Combien tu paries que celle là... J'arrive à la boire par le nez ?
<MaDG> Fais pas le con, t'as déjà pas l'air super en forme là. Tu vas finir par gerber et bader si tu joues au con comme ça, bois la normalement. Tiens, y reste un bucket que j'ai même pas entamé, bouffe un peu de poulet, ça te fera un fond (même si un fond flottant) dans l'estomac.
<Anttoane> T'as raison, et ouais c'est vrai putain, j'ai faim ! Fais péter ton ke-ckett...
<MaDG> Tiens... Mais les autres vont se demander ce qu'on fout... Quand t'auras finis tes 3 bières et que t'auras bouffé et pissé, faudra quand même qu'on les rejoigne, et si possible qu'on jette un œil vite fait aux autres pièces de l'étage, sinon ça sera trop évident qu'on n'aura rien branlé, ça va se voir ! Surtout quand ils verront que t'es bien lancé. Tiens au fait, passe m'en une de bière.
<Anttoane> Ok... Attrape !

(... la bière non-entamée lancée voltigea dans la mauvaise direction, heureusement, MaDG était complètement sobre et a eu le temps d'anticiper et de se déplacer pour l'intercepter, elle était à 2 doigts de finir éclatée au sol... Anttoane rigolait niaisement en réalisant qu'il avait lancé la bière n'importe comment. MaDG quant à lui préféra ne rien dire et ouvrit sa bière en silence.)

<MaDG> Allez, santé !
<Anttoane> Nastarovia !
<Anttoane> T'aurais pas une clope ? J'ai envie d'une clope !
<MaDG> Ouais tiens, attrape... J'avais prévu que t'oublierai les tiennes. Par contre j'espère que t'as un briquet, oublie pas ce que je t'ai appris...
<Anttoane> Ouais je sais...
<MaDG & Anttoane> «Un homme sans feu est un homme sans queue!»
<Anttoane> C'est bon, j'ai un zippo.

Anttoane fumait tranquillement sa cigarette en finissant ses 3 bières et en mangeant quelques bites de son buckett, tandis que MaDG buvait sa seule bière en digérant et en réfléchissant à la suite. Comme prévu lors de leur discussion, après avoir fini ses bières, Anttoane est allé se soulager dans le coin de la pièce. Alors qu'il s'apprêtait à commencer son affaire, il fit remarquer à MaDG la présence d'un placard qu'ils n'avaient pas ouvert dans le coin où il s'apprêtait à pisser, en lui disant «Ah ben y'a peut-être des chiottes dedans si ça se trouve !». Il a donc nonchalamment ouvert le placard... Anttoane avait le regard tombant, par conséquent fixait le bas du placard en l'ouvrant, et a constaté que celui ci était vide. Il décida donc de se soulager dedans.

En finissant son affaire, il a levé lentement les yeux, et alors qu'il avait encore la brindille à l'air, a été surpris de voir en levant la tête, une forme de visage au regard vide, à moitié translucide, dépasser du fond du placard, et le temps que son regard se glace de peur et qu'il remonte sa braguette, ce visage ressortait lentement du fond du placard, suivi par tout un corps fantomatique.

<Anttoane> Euh... MaDG ? Mate ça... Vite !
<MaDG> Ouais non ça ira, j'ai pas envie de voir ton cobra cracher son venin...

<Anttoane> Putain ta gueule et mate...

En disant ça, Anttoane reculait lentement, alors que ce qui ressemblait à un fantôme sortait du placard au même rythme que lui s'en éloignait... Et un ricanement discret se fit entendre. Le ricanement ne semblait bizarrement pas provenir de la même direction que le fantôme, mais sur le moment, Anttoane n'a pas relevé ce détail dans la panique...

MaDG constata la scène et s'est directement levé sans même finir sa bière. Le fantôme était maintenant complètement sorti du placard, et chose étonnante, il semblait grossir une fois à l'air libre. Anttoane semblait comme figé après avoir reculé quelques pas, et le fantôme s'approchait dangereusement de lui. MaDG a donc couru dans sa direction pour le tirer dans une autre direction et qu'ils puissent se planquer ou sortir de la pièce pour réfléchir à la situation.

Ils ont couru les 2 dans la direction opposée (du fantôme) qui était également la direction opposée à l'entrée de la pièce par laquelle ils sont arrivés. Ils ont franchi une porte au fond de la pièce semblant mener à une autre, visiblement une salle à manger, entourée de plusieurs portes dans chaque direction. Seule une des 4 portes semblait plus petite que les autres : celle en face de là où ils sont entrés. Des fenêtres étaient présentes sur le même mur que la porte plus petite. Peut-être s'agissait-il d'une porte vers le jardin ? Après avoir refermé la porte par laquelle ils sont entrés, ils se sont arrêtés de courir, le temps de faire le point sur ce qu'il se passe, mais à peine se sont-ils arrêtés que le même ricanement que tout à l'heure s'est fait entendre, et le fantôme a traversé la porte sans l'ouvrir comme si de rien n'était, exactement comme il avait fait avec le fond du placard de la cuisine en fait.

Ils ont donc recommencé à courir, vers la petite porte en espérant trouver une sortie, imaginant pouvoir se planquer plus facilement en extérieur que dans des pièces d'un manoir qu'ils ne connaissent pas. La poignée de la porte était grippée, en paniquant, ils ont eu du mal à l'ouvrir, mais celle-ci a fini par fonctionner et la porte s'est ouverte. Malheureusement, il ne s'agissait pas d'une sortie, mais d'un placard, la façade, vue de l'extérieur, ne devait donc pas sembler plate, mais un espace de 2 mètres devait dépasser légèrement du reste, peut-être justement pour provoquer cette illusion d'avoir accès à une sortie. Quoi qu'il en soit, ce placard les a fait encore plus paniquer que ce qui les poursuivait, car dedans se trouvait... Le cadavre d'une vieille femme, pendue, et en pleine décomposition... Le choc visuel était violent, mais il était accompagné d'un choc olfactif, car cette odeur de putréfaction qui était piégée dans le placard soudainement libérée était plutôt violente pour le nez.

Une course «benny-hillèsque» s'en est suivie dans la pièce, Anttoane et MaDG courraient autour de la pièce tandis que le fantôme les poursuivait, et lors de cette course, ils en ont profité pour essayer d'ouvrir les portes latérales de la pièce pour s'enfuir. Alors qu'ils essayaient, sans succès, d'ouvrir la dernière porte, en se retournant pour faire face au fantôme, un ricanement au son plus fort que précédemment s'est fait entendre, et à ce moment précis, le fantôme s'est une fois de plus mis à grossir, en continuant de s'approcher, mais surtout, à se séparer en 3, chacun des 3 ayant une teinte du spectre de couleur différente. Tous deux pris par la peur, Anttoane serra MaDG dans ses bras.

Lors qu'ils étaient acculés contre cette porte impossible à ouvrir, les fantômes s'approchaient de plus en plus. Les deux se serraient l'un l'autre tout en serrant les dents, et alors que les fantômes arrivaient à une dizaine de centimètres, ceux-ci se sont mis à disparaître lentement, en devenant de plus en plus translucides, pour finir par disparaître complètement.

Le temps de le réaliser, et Anttoane et MaDG réalisèrent également qu'ils étaient en train de s'enlacer... Et tous deux en même temps se sont mis à repousser l'autre en le réalisant. Anttoane étant «légèrement imbibé» avec toutes les bières qu'il s'est envoyé et en si peu de temps, en étant repoussé s'est cassé la figure et est tombé au sol. MaDG lui a tendu la main pour l'aider à se relever.

<MaDG> Allez, debout, essaie de te ressaisir... Y'a définitivement un truc louche ici, et la façon dont ces fantômes ont disparu est très suspecte... Je pense qu'on a été effrayés pour rien au final. On essaie de nous empêcher d'avancer...

<Anttoane> C'est vrai que le triple fantôme, un qui était un peu rouge, l'autre un peu vert, et l'autre bleu, même dans mon état, ça me fait tiquer.

<MaDG> Les buckets et les bières... quelqu'un voulait nous attirer ici, ça me semble évident. Et voulait nous y bloquer, en nous empêchant d'aller plus loin. La vioc pendue, je sais pas, ça me semble trop gros pour être louche. J'ai l'impression que quelqu'un l'a mise là juste pour nous effrayer. Si ça se trouve, elle est juste morte de vieillesse.

<MaDG> On doit entrer dans les 2 pièces fermées... Si on nous empêche d'avancer, c'est forcément pour nous empêcher d'entrer dans une d'elles ! Retournons fouiller la cuisine voir si on ne trouve pas une clé.

Ils sont retournés dans la cuisine s'assurer qu'ils n'avaient rien oublié d'inspecter, et après un tour rapide, ont tous deux commencé à prendre cette inspection de manoir un peu plus au sérieux. Comme MaDG le suspectait, dans un tiroir, ils ont trouvé une petite clé qui ne semblait rien ouvrir dans la cuisine. Ils se sont empressés d'aller dans la pièce voisine voir si celle ci ouvre une des 2 portes verrouillées. C'était bien le cas...

Malheureusement, cette pièce n'était en fait qu'un simple petit local à balais, avec des ustensiles de nettoyage, et rien d'autre. Aucun mur creux, aucun meuble, seulement un débarras avec du matériel et des produits de nettoyage. Ils décident donc de se concentrer sur la dernière porte qui refusait de s'ouvrir. Bien décidés à l'ouvrir quoi qu'il en coûte, ils ont essayé à tour de rôle de l'enfoncer, sans succès. Et s'ils n'y sont pas arrivés individuellement, ils sont persuadés que si ils s'y prennent à 2, en lui fonçant dedans en même temps et en prenant un peu d'élan, la porte ne résisterait pas. C'est donc ce qu'ils ont fait.

Et en effet, la porte n'a pas résisté à cet assaut de leurs 2 corps utilisés en mode «bulldozer». Malheureusement, derrière la porte, se trouvait quelque chose qu'ils n'avaient pas du tout anticipé et qui risque de faire légèrement mal, surtout en ayant pris un peu d'élan... Un escalier vers le sous-sol, directement à raz de la porte. Ils tombent donc tous les 2 jusqu'en bas de l'escalier, sans pouvoir se rattraper. En bas de l'escalier, un mur les a arrêté, ils n'ont pas été assommés, mais ont tous deux très mal. De plus, cette chute remuante fait vômir Anttoane. Ça l'a aidé à reprendre ses esprits, mais après ça MaDG devra faire une lessive en rentrant chez lui... Ils sont les 2 tombés dans le brouillard quelques minutes après la chute, mais ont repris conscience assez rapidement, et bien décidés à inspecter la zone pour voir si tout ceci en valait la peine, et en espérant résoudre cette histoire de fantôme qui devenait de plus en plus étrange. Et... Ils ne savaient pas encore à ce moment là ce que leurs camarades avaient traversé de leur côté !

CHAPITRE 6 : UNE RENCONTRE IMPRÉVUE DANS LE NOIR

Quelques minutes après cette chute malheureuse, alors qu'ils commençaient à se relever lentement, Anttoane et MaDG ont entendu des bruits de pas de course dans leur direction, et voyaient au bout du couloir une légère lumière s'approcher. Vu ce qu'il venait de leur arriver, ils ont préféré se dépêcher de se relever et être prêts à réagir. La lumière arrivée dans l'angle se tournait dans leur direction et continuait de s'approcher à grand pas. Les 2 se sont donc mis en position de défense afin d'être prêts à se battre dans le doute. Ils voyaient très mal, la seule lumière outre celle qui était en train de s'approcher d'eux rapidement était celle du haut de l'escalier, mais celle-ci n'éclairait qu'une partie de l'escalier sans atteindre le bas où ils se trouvaient.

Une fois la lumière à leur niveau et eux prêts à se battre ou à fuir vers la pièce précédente en haut de l'escalier, ils entendent une voix familière rassurante.

<b0fh>	Ahh c'est vous ! Ça va ?
<MaDG>	Oh bordel, tu nous a foutu une peur bleue avec la lumière de ton téléphone ! Surtout après ce qui vient de nous arriver.
<b0fh>	C'est à dire ?
<Anttoane>	On vient de passer cinq bonnes minutes à se faire courser par un fantôme, mais y'a anguille sous roche.
<b0fh>	Allons, allons, gardons les pieds sur terre, c'est forcément autre chose.
<MaDG>	Vu comment ça s'est passé et comment ça a finit, je pense que oui, mais y'a définitivement des trucs louches qui se passent dans ce manoir. En plus du fantôme, on est aussi tombé sur un cadavre de vieille en décomposition dans la pièce en haut. Au fait, comment tu t'es retrouvé ici ?
<b0fh>	J'ai trouvé une trappe planquée dans une pièce de l'aile que j'explorais, y'a clairement quelqu'un qui a essayé de me coincer dedans, et visiblement c'est quelqu'un qui en a après vous. Je ne pense pas qu'il s'agissait d'un fantôme ou une autre créature paranormale, à mon avis c'était clairement une personne bien vivante et réelle. Et arrivé en bas de l'échelle qui était dans la trappe secrète, le temps de réaliser que j'étais dans un couloir et allumer la lampe de poche de mon téléphone, j'ai entendu un grand bruit fracassant, et visiblement c'était vous deux qui vous torchiez dans l'escalier.
<b0fh>	On devrait remonter par cet escalier d'où vous venez et retourner dans le hall pour retrouver le reste du groupe et faire le point sur nos découvertes à ce stade.
<MaDG>	Oui je suis d'accord.

A cet instant, un son de voix étouffée, qui sonnait comme quelqu'un de bâillonné qui essayerait de crier pour se faire entendre s'est fait entendre... Il semblait venir d'une pièce pas très loin

<MaDG>	Mais avant de remonter, on devrait aller voir qui fait ce bruit. J'ai l'impression que quelqu'un est en danger là.
<b0fh>	Entièrement d'accord, allons-y ! ça va aller Anttoane ? T'as l'air... un peu vaseux... Gueule de bois ?
<Anttoane>	Ouais ça ira, t'occupe, tg !
<b0fh>	Ok, ok, calme-toi, je voulais pas t'offenser !

Tous les trois ont donc fait ce qu'ils venaient de décider, à savoir remonter à l'origine du bruit, tout en gardant à l'esprit qu'ils n'allaient pas fouiller le sous-sol entier maintenant, et que b0fh était le seul à avoir la fonction lampe de poche sur son téléphone, ou du moins à avoir pris son téléphone.

Après avoir remonté le couloir, et ouvert les portes d'où semblait venir le son, la pièce d'où il semblait provenir était une cave-à-vin, mais personne ne pouvait émettre ce son. Il ne semblait pas y avoir d'autre pièce reliée à celle-ci. Ils ont donc inspecté minutieusement la pièce. Au bout de quelques minutes, alors que la personne qui poussait ces gémissements étouffés continuait, probablement à cause du fait qu'elle s'est rendue compte que quelqu'un pouvait l'entendre et la cherchait, b0fh avait apparemment trouvé quelque chose.

<b0fh>	Humm, venez voir...
<MaDG>	Tu as trouvé quelque chose ?
<b0fh>	Je suis pas sur, mais il semblerait. L'étagère de bouteille au fond de la pièce dans l'angle est moins poussiéreuse que les autres... Et les 3 dans les autres angles ont toutes une bouteille qui a l'air fixée à la bibliothèque, et chose étrange, on arrive à les bouger. Prise une à une, ça ne fait strictement rien, mais je suis presque sur que si on les tire en même temps les trois, ça devrait ouvrir une entrée au niveau de l'étagère moins poussiéreuse.
<MaDG>	Capillotracté quand même, mais bon, ça vaut la peine d'essayer effectivement. Tony, va vers cette bibliothèque, et je vais vers l'autre.
<Anttoane>	Ok. Et j'imagine qu'on repère la bouteille immobile, et qu'on la tire au signal de b0fh ?
<MaDG>	Bingo !

Ils se sont donc mis les 3 en place, et ont tiré les bouteilles au moment où b0fh a dit de le faire. Et comme il s'y attendait, l'étagère la moins poussiéreuse s'est enfoncée dans le mur d'une cinquantaine de centimètres, puis s'est mise à coulisser latéralement. Dévoilant ainsi une pièce cachée. La voix étouffée était désormais beaucoup plus claire, et se voyait plus pressante, probablement par impatience, entendant que les secours approchaient.

Les trois se sont donc précipités donc dans la pièce à côté, et ce qu'ils y ont vu les figea temporairement. La pièce était éclairée par 5 bougies, à l'évidence rituelles, disposées au sol aux extrémités d'un pentacle, qui semblait avoir été tracé avec le sang d'une chèvre, donc le cadavre gisait à quelques mètres, les entrailles à l'air, et au centre du pentacle, un bûcher était installé, avec une fille blonde d'une vingtaine d'années ligotée (complètement saucissonnée par une corde) sur le bûcher (qui était prêt à être allumé) et bâillonnée.

MaDG coupait ses liens pendant qu'Anttoane lui retirait son bâillon. B0fh pendant ce temps avait trouvé une paire de lunettes à quelques mètres, sur le sol. En découpant les liens, ils ont pu constater que sous les liens, elle était complètement nue. Ce qui semblait, en dépit des circonstances, déconcentrer Anttoane, qui la regardait avec des yeux gourmands. Son excès de bière récent n'y était probablement pas pour rien.

<MaDG>	Voilà, c'est fini maintenant, t'es sauvée... Comment tu t'appelles, et comment tu t'es retrouvée ici ? Bon attends, tu peux pas rester dans cette tenue. Tiens, prends mon pull... Et Anttoane, file lui ton pantalon !
<Anttoane>	Quoi ? Pourquoi moi putain ? Tu veux voir mes cuisses hein ? Espèce de gros tordu !
<MaDG>	... Ou plus simplement parce que dans ton putain de sac à dos t'as toujours une tenue de motard sur toi, et donc un pantalon de rechange... Alors donne ton fut à la dame et arrête de chouiner, t'as l'alcool mauvais !
<Anttoane>	Ah euh... Ok, ouais c'est vrai j'ai ça. Voilà !
<Moëlle>	Ahh, merci ! On m'appelle Moëlle. Par contre j'ai aucune idée de comment j'ai fini ici.
<MaDG>	De quoi te souviens-tu ? Raconte-nous ce qui t'es arrivé pendant que tu t'habilles.
<Moëlle>	Quelqu'un a vu mes lunettes ? Je n'y vois rien sans mes lunettes !
<b0fh>	C'est celles là ? Elles étaient au sol pas très loin. Un peu ensanglantées, mais toujours fonctionnelles à première vue.

<Moëlle> Ouiii ! Parfait, merci !

<Moëlle> Bon alors, je me souviens pas de grand-chose, je me baladais juste en forêt, en longeant la voie de chemin de fer pour aller à une fête à pieds, comme je le fais souvent, et tout à coup, j'ai senti comme une piqûre d'insecte dans mon cou, et je me suis réveillée attachée ici dans cette pièce horrible. Et quelques heures après, je vous ai entendus, et comme vous aviez l'air perdus à entendre ce que vous disiez, je me suis dit que ça ne pouvait pas être vous mes agresseurs, alors j'ai essayé de me faire entendre, et ça a marché !

<MaDG> Effectivement, on n'y est pour rien. Nous on fait juste une chasse aux fantômes dans ce vieux manoir.

<Moëlle> Vieux manoir ? Tu veux dire le vieux manoir abandonné où des gens ont disparu depuis ces derniers mois que tous les médias utilisent pour faire du buzz ?

<MaDG> Précisément !

<Moëlle> Sapristi ! C'est à plus de 70km de là où j'étais ! Qu'est ce qui se passe ici ?

<MaDG> C'est justement ce qu'on essaie de savoir. Et visiblement, quelqu'un essaie de nous en empêcher. Je commence même à me demander si cette personne est la même que celle qui t'a enfermé ici. En tout cas, t'as du bien fait de te faire entendre vu la position dans laquelle tu étais. T'aurais probablement mal fini sinon.

<MaDG> Si tu veux quitter le manoir et t'enfuir le plus loin que possible dès qu'on sera remonté, y'a pas de soucis, vu ce qui t'es arrivé c'est compréhensible. Mais si comme nous tu veux des réponses et trouver ce qui cloche ici, et piéger le responsable, tu es la bienvenue. On a encore 2 autres camarades dans notre groupe qu'on va aller retrouver en haut.

<Moëlle> Non, moi aussi je veux savoir ce qu'il se passe pour qu'on m'ait traité comme on l'a fait et vu les horreurs qu'on allait me faire subir, et savoir pourquoi aussi ! Je reste avec vous !

<MaDG> Ok, très bien ! Bon, remontons, retrouver les autres... Et voir ce qu'ils ont appris, il est vraiment temps d'en finir avec cette histoire et de coincer le coupable.

<Anttoane> Alors, jolie demoiselle, tu habites chez tes parents ? Il reste quelques bières dans le frigo qu'on a dévalisé en haut. On s'arrête en boire une ensemble avant de retrouver les autres ? Et puis, je t'ai vue nue, et je suis pour l'équité, je trouve injuste que toi tu ne m'aies pas encore vue nu, on devrait peut-être y remédier, tu en penses quoi ?

<MaDG> Bordel, Tony, pas maintenant, c'est tout sauf le moment ! Et laisse la se remettre de ce qu'il lui est arrivé, c'est déjà étonnant qu'elle soit pas en état de choc ! Fous lui un peu la paix !

<Anttoane> Rhoo ça vaaaaaa ! (vieux grincheux)

<Moëlle> ...

CHAPITRE 7 : FAISONS LE POINT

Tous les 4 sont donc remontés dans la cuisine, puis dans le hall d'entrée, là où ils s'étaient fixés un point de rendez-vous. Après quelques minutes d'attente, Haikke est arrivé, en boitant légèrement d'une jambe. Le groupe lui a présenté Moëlle et lui a expliqué dans quelles circonstances ils l'ont retrouvé, et chacun a raconté ce qui lui est arrivé aux autres (MaDG et Anttoane ont toutefois «omis» de préciser qu'ils se sont empiffrés et ont picolé à la cuisine avec comme intention d'en faire le moins possible pour l'enquête). Il ne manquait plus que Foryom pour que le groupe soit au complet. D'un côté, il valait mieux se faire discrets, vu qu'ils savaient désormais que quelqu'un en avait manifestement après eux, sans savoir qui ou pourquoi pour l'instant, mais d'un autre, en groupe, ils se sentaient forts et intouchables. MaDG pris donc le risque / l'initiative de crier «Foryom, t'es là ? On t'attend !» de manière à ce qu'il puisse l'entendre depuis à peu près n'importe quelle pièce du premier étage. À cet instant, une chasse d'eau s'est faite entendre du premier étage, et Foryom est sorti de la pièce d'où elle provenait.

<Foryom>	Voilà, j'arrive ! J'y avais déjà été avant, mais ces chiottes sont trop confortables ! Et puis, j'avais besoin d'y retourner... Alors je me suis fait une deuxième session !
<MaDG>	Ouais, ouais, t'inquiète, pas de soucis. Ramène ton cul ici, on a trouvé quelqu'un à la cave... Une fille ! Et il faut qu'on s'organise pour la suite.

Foryom a donc, comme demandé, ramené son cul, Moëlle lui a également été présentée, et comme avec Haikke, les autres lui ont résumé ce qui leur est arrivé.

<MaDG>	Bon, et toi, y t'es arrivé quelque chose de spécial là haut ? T'as tout exploré ? T'as trouvé quelque chose d'inhabituel ou de bizarre ?
<Foryom>	Putain ouais, j'ai tout exploré, y'avait rien d'anormal dans la plupart, mais y'a une des pièces, c'est carrément l'enfer ! Un clown à ressorts qui me surgit à la gueule dès que j'entre, une étagère avec une GameBoy™ pétée et qui saigne, et un train électrique qui marche tout seul sans être branché ! J'ai rien compris ! Et j'ai pas envie d'y retourner !
<b0fh>	Humm, moi j'aimerais bien y aller par contre, ton histoire de train électrique pas branché qui marche, ça m'intéresse !
<MaDG>	Ouais, je suis assez d'accord, on a besoin d'un maximum d'infos pour piéger le piéteur... Allons voir ça ! Foryom, tu nous attendras devant la porte si tu veux, mais monte avec nous. Tu pourras en profiter pour faire connaissance avec la nouvelle !
<Anttoane>	(fais gaffe avec la nouvelle ! J'ai dit preums!)
<Moëlle>	Euh... les gars, je vous entends là... et en fait...
<Anttoane>	Je suis désolé ! Fais comme si j'avais rien dit !
<Foryom>	Ah-ha ! Quelle victimece Anttoane !
<Anttoane>	Tg le pyj ! Moi au moins je flippe pas à cause d'un train électrique !

Le groupe est donc monté devant la pièce en question dont Foryom leur a parlé. B0fh a sorti son multimètre de poche. MaDG et b0fh entrent dans la pièce, Haikke préfère éviter car si quelque chose arrive, il ne peut pas courir, Moëlle lui apprend alors qu'elle est pharmacienne, et lui propose de lui faire une attelle improvisée à sa cheville blessée pendant que MaDG et b0fh inspectent la pièce. Il ne pourra toujours pas courir, mais il aura un peu moins mal, c'est déjà ça.

<Foryom>	Alors Anttoane, tu restes aussi devant la porte ? Je croyais que t'avais pas peur d'un petit train électrique, mon cul ouais !
<Anttoane>	Mais ta gueule ! J'y vais !

Sont donc entrés dans la pièce b0fh, MaDG et Anttoane. Comme Foryom l'avait dit, le clown à ressorts s'est déclenché en entrant. En dehors de ça, la pièce était statique.

B0fh commence par vérifier la prise secteur au multimètre, et 0 Volts... Il n'y a donc pas d'électricité dans cette pièce. Impossible donc que le train électrique ne fonctionne, même s'il avait été branché. MaDG, lui, tripota un peu le baby-foot et shoota dans les ballons de foot/basket/et autre qui traînaient, en visant les tas de peluches, comme pour «provoquer» quelqu'un qui surveillerait la pièce.

Anttoane, lui, s'est intéressé à la GameBoy™ dont Foryom avait parlé, comme il l'avait dit, celle ci était sur l'étagère au fond de la pièce. Mais contrairement à ce qu'il avait dit, celle ci était propre, et même immaculée, et semblait en parfait état ! Il y avait même la cartouche du jeu Tetris™ branchée dedans.

Anttoane est donc ressorti de la pièce en emportant la console, n'ayant rien d'autre à y faire, et commençait à taquiner Foryom.

<Anttoane> T'as fumé quoi mec ? Elle est pas pleine de sang et encore moins pétée ! Je suis même sûr qu'elle marche !

Anttoane allume alors la console. Et effectivement, l'écran de démarrage se lance accompagné de son bip classique... à la grande surprise de Foryom... Et l'écran de titre de Tetris™ apparaît.

<Foryom> Mais putain ! C'est pas la même console ! Je te jure, celle que j'ai vue avait l'écran carrément pété en deux ! Et elle saignait ! Du sang, ça avait la couleur, l'odeur et le goût du sang ! Je l'ai pas inventé bordel !

<Anttoane> Ah ben je sais pas, mais en tout cas celle là là elle marche ! Moi je pense que t'es juste un petit mytho !

<Foryom> Mais nique ta mère !

<MaDG> Les enfants, ça suffit ! On avait dit pas les mamans.

<b0fh> Bon, impossible que le train électrique ait fonctionné, même si il avait été branché.

<Foryom> Je te jure, il l'a fait ! Moi aussi ça m'a paru dingue !

<b0fh> Dans le doute, je veux bien le brancher à l'autre prise murale pour être sûr, mais si y'avait pas de jus dans l'autre prise, y'en n'aura pas dans celle là non plus...

b0fh branche donc le transformateur du train électrique à la prise murale à sa portée, et augmente la tension sur le transformateur. Comme prévu, rien ne se passe, et après vérification au multimètre, aucune tension n'arrive ou ne sort du transformateur.

<b0fh> Ben regarde, quoi qu'on fasse, rien ne se passe, le train n'a pas pu bouger, c'est juste physiquement impossible !

<Foryom> Je sais ça a l'air dingue, mais je vous jure, je suis pas fou, et j'ai pas fumé. Ça a vraiment bougé ! Je sais pas ce qui se passe dans cette baraque mais y'a quelque chose de louche !

<Anttoane> Mais ça fait rien, t'énervé pas, tiens, garde la console, et joue un peu à Tetris™, ça te changera les idées !

<Foryom> Putain non ! Nique Tetris™ ! Et cette console de sheitan elle est hantée, j'en veux pas !

<Anttoane> Ok, je la garde alors, je la vendrai sur ricardo.ch !

<Foryom> Si tu veux.

<MaDG> Bon, dans le doute, prenons note de l'incident, et même si les apparences ne sont pas de son côté, laissons-lui le bénéfice du doute. On n'a encore rien vu dans cette maison (à part Foryom donc) qui ne puisse être expliqué de façon rationnelle, mais restons sur nos gardes.

<Haikke> Ouais, je suis d'accord. J'ai rien vécu d'impossible, mais y'a des trucs bizarres dans cette baraque, mieux vaut qu'on soit trop prudents que pas assez.

<b0fh> C'est inutile, mais bon, je me plie à la majorité. Appliquons le principe de précautions.

<MaDG> Retournons dans le hall d'entrée, et réfléchissons à tout ce qu'on sait pour l'instant, et ce qu'on ne sait pas ou qu'on a des doutes.

Tous retournent alors dans le hall d'entrée, et posent à plat tout ce qu'ils savent, en prenant soin de n'omettre rien, ni même ce qui semble inexpliqué.

<MaDG> Bon, je récapitule... b0fh nous a dit que quand il s'est fait enfermer, quelqu'un lui a laissé clairement entendre qu'il en avait après nous. On ne sait pas pourquoi pour le moment, mais c'est quelqu'un qui nous en veut, il faut en tenir compte. Et à l'évidence, quelqu'un qui n'hésitera pas à nous faire du mal si il en a l'occasion. Haikke a été blessé, à ce qu'il a décrit, c'est probablement par la même personne qui a enfermé b0fh.

<b0fh> En revanche, dans ce qu'il m'est arrivé, il y a une chose que je ne m'explique pas. La brume au dessus du sol de la pièce. Je ne sais ni qui l'a déclenchée, ni comment, ni par où elle est sortie, je n'ai pas trouvé de «jet de vapeur», elle est apparue de nulle part, et surtout, ni pourquoi, vu qu'elle n'était pas empoisonnée, soporifique, ni rien. Quelque soit l'origine de ce phénomène ou de ce mécanisme, je commence à douter du fait que ça puisse être la même personne qui m'a enfermé qui en est à l'origine.

<MaDG> N'oublions pas Moëlle, et l'état et les circonstances dans lesquelles on l'a trouvée. Il s'agissait à l'évidence d'un sacrifice rituel, qu'on a interrompu. Néanmoins, il semblerait qu'une secte soit familière avec ce lieu. Et là aussi, je ne suis pas sur que la personne qui en a après nous soit liée à ça et soit au courant. Ça expliquerait en plus pourquoi cette personne ne s'en est pas prise à nous depuis qu'on s'est réunis. Il semble évident qu'elle nous surveille, et elle a donc forcément vu des événements qu'elle n'avait pas prévu se dérouler, et que des personnes qui n'ont rien à faire là à ses yeux sont présentes avec nous désormais, et doit donc revoir ses plans en conséquence. Déjà qu'elle ne semblait pas vouloir que b0fh interfère, mais maintenant, on a Moëlle avec nous.

<MaDG> Et en plus, vu ce qu'il s'est passé quand la course-poursuite qui avait commencé dans la cuisine s'est terminée, je commence à avoir une bonne idée de ce qu'il peut se passer par rapport à la personne qui en a après nous. Mais il me semble évident maintenant que ce n'est pas le seul mystère que cache ce manoir.

<Haikke> Je pense pareil, et si je n'ai aucune idée sur le mobile et donc le «pourquoi», je commence bien situer le «comment» dans ma tête.

<MaDG> On est donc d'accords. Et je pense qu'on arrive à peu de choses près à la même conclusion. Dans tous les cas, il me semble évident que...

<MaDG & Haikke> Il est temps de piéger le piègeur !

<MaDG> Et de le démasquer ! Si on veut savoir pourquoi il s'en prend à nous, il faudra commencer par là !

<Haikke> Exact ! Le coincer... Le démasquer... et enfin, l'interroger !

<MaDG> Et après, il faudra découvrir qui a agressé Moëlle, et pourquoi.

CHAPITRE 8 : IL EST TEMPS D'AGIR !

La tension était à son comble, mais le groupe gardait à l'esprit l'objectif et s'évertuait tant bien que mal à garder les pieds sur terre en dépit des circonstances plutôt étranges de certains événements qu'ils ont rencontré durant leur enquête jusque là.

<Haikke> La première chose à faire c'est de choisir où on va mettre en place un piège. Dans la partie que j'ai visité c'est mort, y'a pas vraiment de pièce qui s'y prête, et la dernière où j'ai été aurait besoin d'un bon coup de ménage après que ce «fantôme» m'ait blessé avec ses bibliothèques.

<b0fh> Dans ce que moi j'ai visité, y'a une pièce pas trop mal, assez grande, qui irait bien pour piéger quelqu'un, mais en même temps on peut en sortir trop facilement, donc ça dépend du type de piège je dirais.

<Foryom> On a qu'à le faire dans la salle de jeux, comme ça vous verrez bien qu'elle est bizarre cette pièce et que je suis pas dingue !

<Anttoane> Non, on a qu'à le coincer dans la cuisine ! (et comme ça je pourrai finir les quelques bières qu'on a laissé).

<MaDG> En vrai, non, pas la cuisine... Mais par contre, la pièce où le fantôme nous a poursuivi et où y'avait un cadavre... ça semble un bon point de départ ! En plus, il voulait clairement nous empêcher de trouver quelque chose par là autour. On a trouvé le passage qui mène au sous-sol où on a pu sauver Moëlle, mais je pense pas que c'est ça qu'il voulait nous empêcher de trouver. Je suis même pas sûr qu'il était au courant. On devrait peut être aussi jeter un œil rapide aux pièces du sous-sol autour de celle où on a trouvé le passage secret où Moëlle était. En tout cas, quelque part entre ces pièces, et la grande salle à manger avec le cadavre, je suis persuadé qu'il y a quelque chose qu'on veut nous empêcher de trouver...

<Haikke> C'est parfait ! Si on veut forcer le fantôme à sortir de sa cachette et nous poursuivre, il faut lui montrer qu'on fouille là où il ne veut pas qu'on fouille, il sera obligé de sortir en personne comme ça ! Et là, ça m'étonnerait qu'il disparaisse en se séparant en 3 couleurs comme vous m'avez raconté qu'il a fait.

<Haikke> Si y'a quelque chose à trouver, je pense pas que c'est dans la pièce en elle même. Le sous-sol c'est une meilleure piste je pense. Alors, ce que je propose de faire, c'est de préparer un piège pour l'immobiliser dans la grande pièce, et quand tout sera en place, aller fouiner au sous-sol pour l'encourager à sortir pour nous poursuivre. Et là, paf ! On l'attire dans le piège qu'on aura préparé !

<Foryom> Et si à la fin c'est un vrai fantôme, vous devrez tous me sucer !

(...silence malaisant général...)

<MaDG> Allez, venez, on va déjà vous montrer la pièce. Ensuite, je propose qu'on discute de ce qu'on va faire comme piège à la cuisine, c'est juste à côté, pendant qu'on termine les trucs qu'il reste à boire et à bouffer. Y reste un peu pour tout le monde, et on en a tous un peu besoin là je pense.

<Anttoane> Yeah, parfait ! J'adore ce plan !

<Anttoane> Et Moëlle, tu verras, y'a une petite pièce où y'a les balais rangés juste à côté, et on peut la verrouiller de l'intérieur, on serait bien tranquille pour s'isoler un moment des autres !

<Moëlle> Bon t'as l'air gentil et marrant et tout, mais en fait je dois t'avouer un truc, c'est que je trouve Haikke beaucoup plus à mon goût, même si j'ai pas vraiment la tête à ce genre de chose pour le moment. Alors arrête de forcer s'il te plaît, et reste concentré. Haikke a besoin de toi comme des autres !

Anttoane vit son sourire enthousiaste s'effacer de son visage très rapidement, mais ça avait au moins le mérite d'être clair. Il ne pouvait pas cacher sa déception, mais d'une certaine façon, il en avait l'habitude. Déjà lorsqu'ils étaient à l'école ensemble, c'est toujours Haikke qui plaisait aux filles. Il trouvait ça injuste, mais il s'en remettrait, il y a bien d'autres biches dans la forêt. Le message était passé. Il n'avait alors plus qu'une idée en tête, noyer son chagrin dans la bière. Et bien qu'il n'en voulait pas fondamentalement à Haikke, il serait satisfait et heureux si celui-ci se plantait dans ses installations de piège sans qu'on les sabote pour autant, et qu'il s'auto-humilie ainsi. Il l'attendait donc au tournant.

Arrivés dans la pièce, ils ont commencé par refermer le placard dans lequel le cadavre de très vieille femme en décomposition se trouvait, pour limiter l'odeur environnante qui avait quand même tendance à empêcher de se concentrer. Sans éliminer complètement l'odeur, et après avoir ouvert une paire de fenêtres, celle-ci s'est atténuée, assez pour en devenir supportable et pouvoir réfléchir en ayant les idées claires.

Ils se sont ensuite tous mis à inspecter la pièce... à repérer qu'est-ce qui était où, où il y a suffisamment de place pour faire quelque chose, en tâchant également de retenir les distances approximatives entre les points clés de la pièce. La pièce était bien grande, il y avait donc largement la place de pouvoir travailler et préparer quelque chose sans avoir besoin de déplacer des meubles ou saccager la décoration. Ce qui au passage aurait sans doute mis la puce à l'oreille du «fantôme» qui est supposé connaître les lieux, et il se serait donc méfié si de telles modifications avaient eu lieu. La tension était à son comble au sein du groupe. À partir de maintenant, ils n'avaient pas droit à l'erreur, et ils devaient également envisager la possibilité que le coupable les surveille et sâche à quoi s'attendre, c'était donc une situation plutôt délicate à gérer, et la capture n'allait à coup sur pas s'avérer être simple. Ils allaient devoir ruser, et tous jouer leur rôle en harmonie.

Après avoir inspectés les lieux, comme prévu, ils se sont tous déplacés à la cuisine pour débattre de la suite des opérations. Tout le monde a pris place petit à petit autour de la table, mais pendant ce temps, certains d'entre eux ont regardé attentivement dans les placards ou autres cachettes éventuelles de la pièce pour voir s'ils découvriraient des installations de surveillance quelconques comme des micros ou des caméras. Effectivement, certains micro-objectifs ont pu être trouvés à quelques endroits comme ça, mais certains d'entre eux ne ressemblaient pas à des caméras, et étaient un peu plus lourds, ce qui ne semblait pas surprendre MaDG, qui était déjà passé dans le coin et avait une vague idée de ce que pouvaient être ces petits trucs.

Quoi qu'il en soit, tous ces petits appareils (tous sans fil) qui ont été trouvés durant cette recherche ont été minutieusement fracassés avant d'entamer les discussions. Moins l'ennemi en saurait sur la suite des opérations, et plus il y aurait de chances de réussite. Ils devaient donc mettre toutes leurs chances de leur côté pour ne pas être surveillés, même si ils ne peuvent bien sûr pas être certains d'avoir tout trouvé. L'organisation pouvait donc commencer.

<MaDG>	Bon, j'espère qu'on a pu virer toutes les caméras, et tous les projecteurs... On ne voudrait pas à nouveau se faire déranger par un hologramme de fantôme en RGB comme ça nous est arrivé avec Anttoane tout à l'heure...
<Anttoane>	Ah bon ? C'était un hologramme ?
<MaDG>	Ben oui. Tu crois qu'il s'est passé quoi quand il s'est séparé en 3 de 3 couleurs différentes quand on s'est sentis piégés ?
<Anttoane>	Ahh... Mais oui.. Bien-sur... C'est évident ! Un hologramme ! Je le savais en fait, ha, ha, ha ! Je voulais juste voir si tu suivais !
<MaDG>	J'en suis convaincu ! (...)
<MaDG>	Bon, tout le monde a bien examiné la pièce d'à côté tout à l'heure ? C'est dans cette pièce qu'on va installer un piège. Haikke, tu as déjà une idée de comment tu vas t'y prendre ? C'est ton domaine là...
<Haikke>	Ouais ! Alors déjà, c'est un grande pièce, et y'a une chiée de place mine de rien autour de la grande table ! Et ça c'est quelque chose qui est à notre avantage !

<Haikke> Si on avait plus de temps et de matos à disposition je pourrais facilement faire un truc qui serait à 300 % sûr de fonctionner, et qui enfermerait notre fantôme, mais là on va devoir faire avec les moyens du bord. J'ai 2-3 trucs qui vont pouvoir aider, et ce qui manque, on devrait pouvoir trouver ça dans les pièces qu'on a exploré.

<Haikke> Déjà, le premier truc qu'il faut à tout prix faire, c'est essayer de le coincer dans un coin de la pièce ! Ça va compliquer un peu la tâche à ceux qui vont jouer le rôle de l'appât, ils vont devoir faire plus attention et auront moins de marge de manœuvre pour éviter le piège, mais comme ça au moins, si le piège ne fonctionne pas, on pourra toujours se rattraper en confrontant le fantôme en le bloquant dans le coin. Il faudrait viser un coin de pièce où y'a pas de fenêtre, mais c'est pas un problème.

<Haikke> Ce que je pensais faire, c'est de faire un truc qui se déclenche simplement par pression/tirage sur un fil, et comme j'ai toujours du fil nylon avec moi à force de devoir improviser des pièges, ça ne sera pas un problème non plus ! Tirer ce fil devra faire tomber un drap sur le fantôme, on a qu'à prendre le drap d'un lit d'une chambre à coucher, y'en a plein dans le manoir... Et une fois qu'il aura le drap sur la tête, il faut s'arranger pour qu'il trébuche sur quelque chose, et de viande ! Et c'est là qu'on intervient pour soit le plaquer contre un mur avec une petite table, et l'immobiliser, soit pour l'attacher !

<Moëlle> Faudrait un drap de la couleur du plafond, il va le voir sinon ! Et il se fera pas avoir !

<Haikke> C'est complètement vrai ! J'ai pas vu de drap du même beige que le plafond, mais on doit pouvoir en «salir» un légèrement pour s'en approcher, et minimiser le risque qu'il ne le remarque en installant le drap au plafond de façon à ce qu'il soit caché par un des 2 lustres au plafond au milieu de la pièce.

<MaDG> On arrive en fin d'après midi. Ce qu'on peut aussi faire pour augmenter nos chances c'est attendre que le soleil commence à se coucher pour passer à l'action. Qui dit moins de lumière dans la pièce dit moins de distinction de nuances entre les couleurs et entre les textures du plafond ! Pas attendre trop non plus, une nuit complète nous désavantagerait aussi, mais un ciel à moitié assombri peut nous aider pas mal je pense !

<Haikke> Oui, c'est parfait ! B0fh, tu peux nous ramener un drap d'une pièce que tu as exploré plus tôt ?

<b0fh> Sans problème ! Je pense même pouvoir en ramener plusieurs, au cas où.

<Haikke> Parfait ! Foryom, retourne, sans faire de bruit dans la salle de jeux...

<Foryom> Non ! C'est mort, j'y fous plus les pieds, y'a pas moyen ! Niquez-vous ! Vas-y toi si tu veux quelque chose de là bas !

<MaDG> Laisse, j'y vais... Y te faut quoi ?

<Haikke> Ramène tous les ballons de sport que tu trouveras. Ou mieux, si tu vois des balles de tennis, prends-en à la pelle ! Ça sera parfait pour faire trébucher notre fantôme aveuglé !

<MaDG> Bien vu ! Tu m'impressionnes, c'est presque sadique comme plan !

<Haikke> Merci. Anttoane, pendant qu'ils vont chercher tout ça, toi et moi on va déjà mettre en place le mécanisme.

<Anttoane> Euh, c'est que j'avais soif moi... et du coup je pensais...

<Haikke> T'inquiète, frère. Tu pourras boire tes bières après, on n'en a pas pour longtemps, et en plus, on aura encore 2 bonnes heures à attendre avant que le soleil ne se couche. Ça te laisse de la marge.

<Anttoane> Mouais... Y'a intérêt !

<Foryom> Du coup je fais quoi moi ?

<Haikke> Toi tu montes la garde devant la cuisine, et tu nous préviens si quelque chose ou quelqu'un essaie d'approcher de la cuisine. On peut pas se permettre que le fantôme débarque tant qu'on n'est pas prêts !

<Anttoane> Et Moëlle, elle fait quoi ? Elle reste à la cuisine ? C'est sa place après tout !

Anttoane était soudainement détestable envers Moëlle... Mais on se doutait facilement de la raison derrière ce changement de comportement et cette méchanceté gratuite.

<Haikke> Non. Elle va monter la garde, comme Foryom, mais dans la salle à manger. S'assurer qu'on ne nous surveille pas pendant qu'on prépare le piège.
<Moëlle> D'ailleurs Anttoane, la pièce où tu voulais m'emmener c'est le placard à balais, c'est bien ça ? C'est d'un «romantique»...
<Anttoane> Oui mais ceux là ils servent pour nettoyer le sol ! Pas pour voler en ricanant avec un chapeau pointu !
<Moëlle> Tu me rassures, j'ai fait le bon choix en te disant non avant !
<Moëlle> Non parce qu'à un moment j'ai failli regretter et me dire que j'avais été un peu sèche... Merci pour ce rappel à la réalité !
<Anttoane> (...)
<Haikke> Bon, arrêtez là, c'est bon, on a compris vous deux... Mais on a un mystère à résoudre ! Vous vous battrez après, quand on sera en sécurité ! Y'a un temps pour tout.

Les tâches étaient donc réparties. Chacun s'est afféré à accomplir le petit rôle qu'Haikke lui avait attribué. Le rythme général du groupe rappelait celui d'une fourmilière bien organisée. MaDG est revenu très vite, et il avait trouvé une bonne vingtaine de balles de tennis, et à peu près autant de balles de golf soit bien plus qu'il n'en fallait, bien plus pratique que des ballons de foot ou basket pour l'usage qu'ils comptaient en faire.

B0fh est également revenu assez rapidement, il a ramené 3 draps, dont un beaucoup plus grand que les 2 autres. Haikke et Anttoane mettaient en place le fil nylon là où il faudrait attirer le fantôme, pour tout déclencher, pendant que Moëlle surveillait les entrées de la salle à manger, ainsi que les fenêtres. Une fois b0fh revenu avec les draps, elle l'a aidé à les installer au plafond. D'abord ils ont tenté d'installer le plus gros des draps, mais malheureusement, les espèces de petits clous facilement arrachables qu'Haikke avait apporté pour l'occasion ne supportaient pas le poids du plus gros des draps. Ils ont donc dû se contenter d'un drap de taille conventionnelle, espérant qu'il suffise, bien que laissant moins de marge de manœuvre.

Tout était donc pratiquement en place, il ne restait plus qu'à attendre le bon moment pour attirer le fantôme dans la pièce. En attendant, le groupe a fait ce qu'il avait prévu initialement, et est allé finir ce qu'il restait à boire et à manger à la cuisine. Anttoane n'attendait que ça depuis plus de 40 minutes et il était donc ravi.

Le groupe en a profité pour discuter un peu de banalités avec b0fh et Moëlle, dont ils ne savent après tout pas encore grand-chose dans l'absolu à l'heure actuelle, et ce purement dans l'optique de faire mieux connaissance avec, et sans arrières pensées comme ça a pu être le cas dans une ou deux précédentes tentatives de discussions de la part d'un des membres du groupe, renforçant ainsi la complicité du groupe et son esprit d'équipe.

L'heure fatidique approchait, et on commençait à voir le soleil à travers les fenêtres de la salle à manger, descendre le long de la montagne à l'horizon. Le groupe fit donc un dernier tour de «checkup» de la pièce, pour vérifier que tout soit bien en place correctement dans la salle à manger, suivi d'un petit récapitulatif du plan étape par étape, en essayant d'anticiper les scénarios où le déroulement ne se passerait pas comme prévu, et le soleil a donc fini par disparaître derrière la montagne. Le ciel commençait à s'assombrir, et la lumière était moins omniprésente dans la pièce.

Cette fois, il était l'heure. Il était temps de passer à l'action, et de faire savoir au fantôme qu'on allait fouiner là où il ne veut pas qu'on fouine, pour que celui ci se montre en personne et pouvoir l'attirer dans le piège dressé à son intention, et lui faire dire pourquoi il s'est donné autant de mal pour nous nuire.

CHAPITRE 9 : LE PIÈGE DOIT FONCTIONNER ! OU SINON...

Tout le monde était réuni dans la cuisine, à l'exception de Foryom, qui surveillait toujours le hall d'entrée. Dans l'éventualité où le fantôme était incapable de les surveiller, ou tout du moins de suivre le mouvement, l'équipe avait décidé de laisser de côté la subtilité à partir de maintenant, et MaDG a hurlé depuis la cuisine ...

<MaDG>	FORYOM ! Ramène ton fion ! On va fouiller la cave pièce par pièce tous ensemble !
<Foryom>	J'arrive !

Toute l'équipe s'est donc dirigée vers le sous-sol, par l'escalier de la salle à manger. B0fh ouvrait la marche, et utilisait son téléphone en guise de lampe de poche.

Il y avait plusieurs couloirs à la suite au sous-sol, disposés de façon un peu labyrinthique, mais sans intersection. Une espèce de long serpent de couloir. Les pièces étaient nombreuses et probablement toutes pas très grandes. La seule qui avait jusqu'alors été inspectée était la cave à vin, qui contenait un accès dissimulé à la pièce où Moëlle était séquestrée. Il restait donc pas mal de choix parmi les pièces à explorer, même si le but n'était désormais plus vraiment l'exploration, mais purement et simplement d'attirer le fantôme «en chair et en os». Il faudrait donc explorer en prenant grand soin de garder le passage pour remonter constamment dégagé, pour pouvoir s'y précipiter une fois que le fantôme suivrait un des membres de l'équipe. En descendant, ils ont donc dégagé du pied d'éventuels petits obstacles du couloir sur lesquels ils pourraient éventuellement trébucher au moment fatidique.

Le groupe inspectait les pièces par groupes de deux pour ne pas perdre trop de temps. Les pièces n'étant pas très grandes, c'était assez rapide à vérifier avant de passer à la suivante. Ils exploraient les pièces du couloir à mesure qu'ils s'éloignaient de l'escalier pour remonter. La première pièce inspectée était tout simplement vide, et rien sur les murs ou le sol ne permettait de dissimuler un mécanisme pour accéder à une pièce secrète. Et accessoirement, l'ampoule de la pièce était grillée.

La pièce suivante semblait être un débarras de meuble. Des tables, fauteuils, chaises, bureaux, et autres meubles du style y étaient entassés, tous sous une couche de poussière très uniforme. Il semblait évident que personne n'était entré dans cette pièce, même pas pour y stocker quelque chose, depuis bien longtemps. Elle était si poussiéreuse que les empreintes de pas des deux qui y sont entrés pour l'inspecter (c'était Foryom et Moëlle) étaient clairement visibles dans la poussière sur le sol, et étaient également les seules. À croire que cette pièce n'a servi qu'une fois pour entreposer le trop plein de meubles et est ensuite tombée à l'abandon complet. Il y avait facilement la poussière d'une dizaine d'années accumulée sur le sol et les meubles, et même quelques toiles d'araignée.

La prochaine pièce, inspectée par Anttoane et Haikke, elle, semblait avoir servi plus récemment. Il s'agissait d'un débarras de livres. Des tonnes de bouquins y étaient entassés, mais pas sur des bibliothèques comme on pourrait s'y attendre, mais bien en immenses piles partant du sol jusqu'au plafond. La poussière était assez omniprésente dans la pièce, à l'exception d'une table de bureau dans un coin de la pièce qui semblait plus propre que le reste. Sur ce bureau on pouvait trouver des livres sur des récits historiques d'événements s'étant déroulés dans ou à proximité du manoir durant les précédents siècles, et le tiroir central du bureau était verrouillé. Fort heureusement, le bois n'était pas super solide et le faire céder en se servant d'un tournevis comme levier n'a pas été un gros problème.

Le contenu du tiroir a fait frissonner Anttoane lorsqu'il l'a découvert. Il contenait des coupures de journaux relativement récentes sur l'actualité du manoir, remontant tout au plus à quelques années. En découvrant ça, il a directement appelé les autres avant de continuer le «décorticage» du contenu de la table. Il y avait toute une pile de coupures de journaux sur des actualités récentes, relatant de diverses disparitions, et de témoignages de quelques personnes ayant survécu et été retrouvées.

L'équipe n'a pas appris grand-chose qu'elle ne savait déjà sur le manoir, c'était principalement des choses qu'ils avaient découverte durant l'enquête préliminaire, et c'est justement ce genre de choses qui leur avait donné envie d'enquêter sur le manoir.

Par contre, derrière la pile de coupures de presse, ils ont découvert quelque chose de beaucoup plus flippant. Il s'agissait également de coupures de presses et d'informations qu'on pouvait trouver publiquement en creusant un peu, y compris quelques impressions de page internet... Mais cette fois ci, sur les membres de l'équipe ! Des informations personnelles, des photos, des articles de presse sur les précédentes enquêtes du groupe... Bien évidemment, bDfh et Moëlle ne faisant pas partie du groupe, du moins pas avant ce jour, il n'y avait aucune information sur eux. Toujours est-il que la personne qui avait mis tout ça là, semblait plutôt bien informée sur eux, et avoir accumulé beaucoup d'informations, tant sur le cadre privé que sur le cadre du groupe. C'était plutôt anxiogène.

Alors qu'ils lisaient les informations les concernant, un claquement de porte s'est fait entendre semblant provenir de l'escalier, et le couloir s'est assombri suite à ça, privé de la source de lumière provenant de la salle à manger. C'est évident, ils étaient repérés désormais ! Mais... C'était le but recherché, donc tout va bien.

<MaDG> (chuchotements) ça y est... Il nous a repéré ! Bonne nouvelle, la porte de l'escalier n'est plus verrouillable, il ne peut pas nous avoir bloqué ici !

Une lumière fluctuante et légère, comme une bougie, se fait remarquer en provenance de l'escalier... Accompagnée de bruits de pas lents... Confirmant ainsi à l'équipe que la poursuite allait commencer sous peu. Des ricanements effrayants venaient ponctuer bruits de pas dans l'escalier.

<Haikke> (chuchotements) On s'en tient au plan. On se disperse dans les pièces à proximité, et le groupe de 2 qu'il poursuit devra l'esquiver dans la pièce, puis servir d'appât et s'enfuir en l'attirant vers la salle à manger, en direction du piège ! Allez c'est parti, on se sépare !

Avant de se séparer en groupes, MaDG, par réflexe, a emporté la pile des articles de journaux du passé, curieux d'y jeter un œil plus en détail plus tard, vu que plusieurs mystères semblent planer sur ce manoir, au cas où ceux ci contiendraient des informations pertinentes pour tout élucider. De nouveaux groupes, un peu aléatoires dans le feu de l'action et faits «à l'instinct» se sont formés, et tous les groupes ainsi formés sont entrés dans une pièce déjà explorée, à l'exception de Foryom et MaDG, qui sont entrés dans une pièce inédite.

Cette nouvelle pièce contenait plusieurs valises, sac de sports, et quelques caisses. Ce matériel était propre et semble avoir été entreposé là récemment. Tout en jetant occasionnellement un œil derrière eux, MaDG a inspecté le contenu de ces divers conteneurs. On pouvait y trouver beaucoup de matériel de survie, de la nourriture, des outils, mais également de la «petite électronique», du même style que les caméras et projecteurs qu'ils ont découvert à la cuisine.

<MaDG> (chuchotements) Je crois qu'on est dans la pièce qu'il ne voulait pas qu'on trouve... Planque toi dans un coin de la pièce en essayant de pas te faire voir. Si j'ai vu juste, en voyant que la porte est ouverte, c'est nous qu'il va poursuivre. Il faut qu'on arrive à le faire entrer et s'arranger pour qu'il libère le passage jusqu'à la porte pour qu'on puisse s'enfuir et qu'il puisse nous courir après. A partir de maintenant, ne fais plus un bruit et va te cacher.

<Foryom> D'accord.

Foryom a fait ce que MaDG lui a demandé et s'est donc fait discret, tandis que MaDG faisait semblant de continuer de fouiller dans les sacs/valises/etc pour donner l'impression au fantôme d'être distrait, mais il gardait un œil sur l'entrée. Effectivement, la lumière de bougie semblait comme il le suspectait s'approcher de cette pièce ci... Et tout en s'approchant, les bruits de pas se faisaient peu à peu plus discrets.

MaDG se retourne pour lui faire face au moment où celui ci franchit le seuil de la porte.

<MaDG> Qui êtes-vous ? Pourquoi en avez-vous après nous ? Pourquoi tout ce cinéma ? Pourquoi cette obsession sur cette maison et sur nous et ces articles de journaux ?
<Fantôme> Gné... hé... hé... hé...

Le fantôme continuait d'avancer a petit pas vers MaDG, son visage faisait moins artificiel que l'hologramme auquel MaDG avait été confronté à l'étage au dessus précédemment, mais on voyait clairement qu'il s'agissait d'un masque, et impossible de reconnaître la personne derrière. On ne voyait que les yeux à travers le masque, et ils étaient d'un noir unis, le fantôme semblait porter des lentilles pour ne rien laisser transparaître. Ses bras étaient conçus pour être effrayants et là où quelqu'un de normalement constitué aurait eu une main, lui, avait deux espèces de tentacules par bras, qui s'agitaient dans tous les sens, mais toujours dans la direction pointée par son avant bras. Ceux-ci étaient imposants et semblaient assez épais.

Le fantôme avait beau s'approcher lentement, à l'instant où MaDG a fait un pas latéral pour passer à côté et réussir à l'éviter, celui ci a alors fait un mouvement brusque pour tenter de l'intercepter. Heureusement, MaDG a tout de même réussi à passer, et s'est précipité vers Foryom qui était dissimulé dans l'ombre dans le coin opposé de la pièce.

MaDG a attrapé Foryom par l'avant-bras, en le tenant fermement, et l'a entraîné avec lui vers la sortie de la pièce, sans plus d'explication. Il était temps d'être plus rapide que le fantôme.

Effectivement, comme il le pensait, dès qu'ils sont sortis de la pièce, le fantôme arrêta son petit jeu d'aller doucement, et se mit à courir et à les poursuivre. MaDG et Foryom ont donc couru, comme prévu, directement vers l'escalier pour remonter à la salle à manger. Conscient du fait qu'il fallait que le fantôme les suive, mais ne soit pas trop éloigné au moment où ils passeraient à la hauteur du déclencheur du piège, MaDG ralentit volontairement le rythme, ne laissant qu'environ trois mètres les séparer du fantôme. Ils n'avaient donc pas droit à l'erreur. Et il fallait espérer que le fantôme n'ait pas trouvé un moyen de pouvoir d'une façon ou d'une autre verrouiller la porte en haut de l'escalier, dans le cas contraire, tout tomberait à l'eau et serait à recommencer.

Arrivés dans l'escalier, MaDG a lâché l'avant-bras de Foryom pour pouvoir plus rapidement accéder à la porte, et à ce stade, Foryom avait compris qu'il fallait courir, de lui même, plus besoin de le traîner de force donc. Fort heureusement, la porte était simplement fermée et non verrouillée, aucun problème donc pour l'ouvrir et passer dans la salle à manger. Les autres membres du groupes avaient bien sûr entendu la course, et ont commencé à se diriger vers l'escalier également, mais ils avaient une bonne distance de retard. C'est donc bien à MaDG et Foryom qu'allait revenir le rôle de pousser le fantôme à déclencher le piège.

MaDG s'est directement précipité vers la gauche de la table, alors que Foryom, sans réfléchir a failli partir tout droit, et donc longer le côté de la table avec les fenêtres pointant vers l'extérieur. Fort heureusement, MaDG s'en est aperçu à temps, et a tiré Foryom par l'épaule dans la bonne direction, en lui lançant un regard agressif, pour qu'il comprenne qu'il était en train de faire une bêtise. Foryon a donc suivi MaDG en contournant la table par la gauche. Après 2 pas, MaDG s'est arrêté et a murmuré à Foryom, heureusement très près, assez pour ne pas être entendu du fantôme... «Suis le mouvement, fais exactement comme moi...»

Le mécanisme du piège était situé au milieu de la pièce, il n'était pratiquement pas visible, mais il valait tout de même mieux que le fantôme regarde droit devant lui et non au sol, ou au plafond, pour ne pas risquer qu'il voit le fil au sol, ou le drap au plafond, même si celui ci était plutôt bien dissimulé. MaDG a donc décidé de distraire le fantôme en le provoquant durant la course, pour focaliser son attention sur lui. Il s'est donc retourné pour lui faire face, tout en marchant à reculons, et Foryom a fait pareil., avec comme intention de se remettre à courir une fois arrivé à la hauteur du fil déclencheur, se servant du fait de faire demi-tour pour enjambrer discrètement le câble, et compter également sur le fait que le fantôme se remette également à courir à ce moment là pour se faire avoir par le câble.

<MaDG> C'est tout ce que tu sais faire ? Courir très vite et ricaner comme un vieux gâteaux ? T'as pas trouvé un meilleur cliché ? Fais gaffe, tu vas peut être t'effondrer d'épuisement à force de courir ! À moins que tu n'utilise encore ton hologramme de lâche tout pété que tu nous as envoyé cet après midi ? Je sais pas qui t'es sous ton masque, mais t'es forcément pas très malin !

<Fantôme> Grmbl...

Comme prévu, le fantôme s'est mis à presser un peu le pas après cette provocation, et c'est à ce moment là que MaDG et Foryom fait demi-tour, étant pratiquement à la hauteur du fil déclencheur (qui était tendu entre le mur et la table), profitant du «premier pas dans l'autre sens» pour donner un coup d'élan, et discrètement enjamber le fil et courir en direction de la porte de la cuisine.

La stratégie a fonctionné, le fantôme s'est effectivement laissé distraire et n'a pas vu le fil. En revanche, celui-ci était un peu trop bien fixé, et au lieu de simplement déclencher la chute du draps et céder au même moment, celui ci est resté en place a fait légèrement trébucher le fantôme, qui s'est rattrapé et n'est pas tombé, mais du coup son élan s'est coupé. Il a réalisé qu'il avait déclenché un piège et s'est arrêté net, voyant ainsi le drap à temps pour l'esquiver, et au même moment, des balles de golf ont roulé depuis une fausse-trappe placée au dessous de la table, celles ci auraient du faire tomber le fantôme qui dans sa course aurait accidentellement marché sur au moins l'une d'elle, mais comme le fantôme était arrêté, rien ne s'est passé comme prévu à ce niveau. A ce moment là, le reste des membres du groupe était remonté du sous-sol, et sont arrivés juste à temps pour constater que le piège a été un échec cuisant et n'a pas fonctionné, et voir le fantôme réagir à ce fiasco.

<Fantôme> GWA-HAHAHAHAHA !!! C'est pathétique !

C'était la première fois que le fantôme a prononcé des mots à haute voix (hormis les murmures qu'il avait fait à b0fh à travers la porte dans l'aile est). Malheureusement, il utilisait à l'évidence un déformateur de voix, celle ci étant exagérément grave et avec des trémolos pour masquer sa véritable voix. Il était donc toujours impossible de l'identifier. En entendant ça, Foryom était paralysé par la peur. Il était facilement impressionnable, surtout quand il est question de fantômes. Peut être a-t-il pris la voix déformée pour une voix véritable, mais toujours est-il qu'il était comme en état de choc... Et le fantôme s'est tourné vers lui... En s'approchant lentement, et en ricanant comme il avait fait jusqu'à présent.

Foryom fixait le fantôme avec un regard effrayé et pétrifié, et pour chaque pas que le fantôme faisait dans sa direction, il en faisait un en arrière. Il ne restait alors que quelques pas avant qu'il se retrouve acculé contre le mur. Toutefois, quelque chose d'inattendu s'est produit. Alors qu'au même moment les autres membres du groupe qui venaient de remonter se précipitent dans la direction du fantôme pour tenter en désespoir de cause de le coincer par la force, en faisant encore un pas en arrière, Foryom a marché sur une balle de golf ! Et chute en arrière.

Lors de sa chute, par réflexe, il se raccroche à un câble qui était au mur. Ce câble était celui de l'interrupteur du lustre le plus proche. Le poids de Foryom en train de chuter, même s'il n'était pas bien lourd, a arraché le câble du mur, ce qui a donné un choc brusque sur le lustre (un gros truc de salle à manger de riches, en cristal et avec une quarantaine d'ampoules), ce qui l'a décroché de son support. Le lustre, par un coup de chance dans la malchance, est tombé droit sur le fantôme, ce qui l'a assommé instantanément. Foryom se sentait sur le moment à la fois très con et très fier. Une sensation paradoxale à laquelle il n'était pas habitué.

Haikke a alors pris une des chaises autour de la table, et à l'aide d'une corde qu'il avait mis de côté dans le placard à balais au cas où ce genre de choses imprévue se produise et où il faille ligoter le fantôme, l'a attaché à la chaise, en le saucissonnant bien intégralement, de manière à ce qu'il ne puisse absolument plus bouger. En l'attachant, il a découvert que ses tentacules ne sont en fait que du papier mâché qu'une espèce de gant avec un ventilateur d'ordinateur au bout agitait dans tous les sens. L'idée était ingénieuse !

Le fantôme était désormais coincé et attaché. Il était donc temps de découvrir qui se cachait derrière tout ça, et pourquoi il s'en prenait au groupe.

CHAPITRE 10 : DÉMASQUÉ !

Pendant que Haikke attachait le fantôme, MaDG en profitait pour parcourir rapidement les coupes d'articles de journaux qu'il a trouvé dans la pièce du sous-sol où le fantôme les a suivis. Il les «zappe» une à une, mais une des dernières de la pile a attiré son attention. L'article était accompagné d'une photo d'une pièce dont les murs étaient souillés de peinture (ou autre chose, la photo étant en noir et blanc, difficile à dire), et au milieu des taches, on pouvait clairement apercevoir des noms... et pas n'importe quels noms...

Le nom de tous les membres du groupe ! Foryom, Haikke, MaDG, Anttoane, b0fh, et même Moëlle ! Comment était-ce possible ? La coupe de l'article était datée et le journal datait de 1970, aucun d'entre nous n'étions même nés ! Le texte de l'article ne mentionne pas de possibilités sur le pourquoi du comment, il parle juste de dégradation d'un manoir inhabité qui aurait été retrouvé dans cet état.

MaDG a partagé sa découverte avec les autres, qui étaient tous aussi surpris et déconcertés que lui en voyant ça, tout particulièrement b0fh qui a toutefois cru reconnaître la pièce d'où provenait la photo. La disposition des murs qu'on pouvait y voir, ainsi qu'un coin d'armoire, ça lui semblait être la pièce dans laquelle le fantôme avait tenté de l'enfermer...

Comme le fantôme était assommé et bien attaché, MaDG proposa à b0fh d'avant de démasquer le fantôme, aller voir ce qu'il en est et s'il s'agit bien de la pièce que b0fh pensait. Les autres resteraient avec le fantôme, et lanceraient un coup de téléphone sur le portable de MaDG si il se réveille avant leur retour. B0fh voulait tout autant que MaDG savoir ce qu'il en est, et donc il a rapidement accepté et ils se sont rendus dans la pièce en question.

Les murs n'avaient aucun nom, néanmoins, ceux-ci étaient tapissés. Avec les moyens du bord, ils ont saccagé un des murs qui semblait être celui de la photo, car effectivement, la disposition de la pièce était très similaire. Et à leur grande surprise, c'était bel et bien vrai ! Sous la tapisserie, on pouvait très clairement retrouver les noms de tous les membres de l'équipe, peints d'un rouge sang et légèrement délavés par le temps. MaDG et b0fh étaient plus perplexes que jamais.

<MaDG>	Putain mais c'est pas possible ! Toi et Moëlle n'étiez même pas prévus pour être avec nous ! On ne connaissait même pas Moëlle il y a encore quelques heures !
<b0fh>	Ça n'a clairement aucun sens ! Quelqu'un cherche à nous faire passer pour des cons, y'a forcément un des membres du groupe qui nous balade et qui veut se foutre de notre gueule !
<MaDG>	C'est effectivement une conclusion logique qu'on pourrait tirer, mais je voudrais juste te rappeler que t'es le seul du groupe qui était entré dans cette pièce avant maintenant. Sur ce postulat, tu serais le mieux placé pour essayer de nous faire gober l'ingérable ! Et n'oublions pas que depuis que Moëlle est avec nous, le groupe n'a été séparé que très rarement, on a passée le plus clair de notre temps tous ensemble.
<b0fh>	C'est vrai, n'en faisons pas une chasse aux sorcières. En plus, ça n'expliquerait même pas la coupure de journal, sauf si c'est une fausse. Ne tirons pas de conclusion hâtive, on trouvera bien le fin mot de l'histoire.
<MaDG>	Oui, allons déjà régler le cas du fantôme. On a un bien plus gros mystère qui nous attend à l'évidence.

La capture du fantôme était à l'évidence très loin d'être la fin du mystère qui entoure le manoir. Quoiqu'il en soit, ces noms sur les murs ne peuvent pas être liés au fantôme. Il semblait donc inutile de l'interroger sur ce point, néanmoins, il y avait tout de même pas mal de questions à poser au fantôme sur d'autres sujets. B0fh et MaDG sont donc retournés à la salle à manger pour interroger et démasquer le fantôme.

<Haikke>	Alors ? C'était des conneries ?
----------	---------------------------------

<MaDG> Non... Et on n'y comprend rien. Ça n'a juste aucun sens ! Nos putain de noms à tous sont bien sûr le mur de cette pièce, et depuis très longtemps ! Ils étaient recouverts par une tapisserie.

<Haikke> Mais comment c'est possible ?

<b0fh> C'est là tout le problème, ça ne l'est pas... J'y comprend plus rien !

<MaDG> Bon il est toujours pas réveillé ? Secoue le un peu... qu'il soit réveillé quand on lui enlèvera son masque.

<Haikke> Je peux le cogner, c'est plus simple !

<MaDG> Non, attendons de voir qui c'est et ce qu'il a à nous dire avant d'envisager d'en arriver là.

Haikke a donc secoué le fantôme par les épaules, assez fort, jusqu'à ce qu'il commence à bouger légèrement la tête de lui même. Le fantôme reprend donc ses esprits, et après quelques secondes histoire de bien sortir du gris dans lequel il était, il a prononcé quelques mots en tentant de se débattre et en constatant qu'il était désormais immobilisé, avec son brouilleur de voix toujours activé.

<Fantôme> Qu'est-ce que... ?

<Fantôme> Non, non, non, non, non... C'est pas possible ! Ça ne devait pas se passer comme ça !

<Haikke> Bon, il est temps de voir qui se cache derrière ce masque !

<Fantôme> NOOON ! Ne me touche pas, petit merdeux !

À ce moment là, Haikke a retiré toute la partie du visage du costume du fantôme. Son visage paraissait très lambda à la plupart des personnes dans la pièce, mais en voyant son visage se découvrir, MaDG, Foryom, Haikke et Anttoane ont ouvert la bouche de stupéfaction sous l'effet de la surprise. Ils ont pu reconnaître quelqu'un qu'ils ont déjà vu mais qui avait disparu de la circulation depuis plusieurs mois... DarkGiver !

<MaDG> DG !? Mais bon sang... Pourquoi ? Comment ? Depuis quand ? Dans quel but ? Qu'est ce qu'on t'a fait pour que t'aies la haine vraiment à ce point là ?

<DarkGiver> Grmbl...

<MaDG> Non mais parle ! T'es coincé maintenant ! Et Haikke, retire-lui ce machin au niveau du cou. On sait qui c'est maintenant, ça ne lui sert plus à rien de déformer sa voix.

<Haikke> Ça s'enlève comment ce truc ?

<MaDG> On s'en fout, arrache. C'est probablement un simple collier.

<Haikke> *Tchac !* Voilà.

<DarkGiver> Hmmpf...

<MaDG> Non mais sérieux, passe à table maintenant... Pourquoi tu en avais après nous ?

<DarkGiver> Pourquoi ? T'as vraiment aucune idée sur cette question ???

<MaDG> J'en ai une vague oui, mais elle justifierait en aucun cas d'aller aussi loin ! Tu m'as habitué à plus de mesure et de bon sens par le passé ! T'as quand même failli écrabouiller Haikke ! Et je sais pas ce que tu voulais nous faire, mais si ton plan s'était bien déroulé, quelque chose me dit qu'il y aurait eu des blessés voire pire !

<Haikke> Mais J'AI été blessé ! Je me suis pété la cheville à cause de ses conneries ! On fait pas tomber des immenses meubles sur quelqu'un quand on ne veut pas lui faire de mal !

<DarkGiver> C'est parce que je peux pas vous saquer toi et tes pyjs de merde ! Eux parce qu'ils sont complètement décérébrés, et toi parce que tu les soutiens !

<MaDG> Ouais, ok sur le principe et la raison, mais t'as pas l'impression d'aller un peu trop loin là ?

<DarkGiver> TROP LOIN ? Après qu'on se soit perdus de vue, je pouvais pas me retirer tes conneries pour les couvrir de la tête, et c'est devenu une obsession pour moi ! À tel point que Manue¹ a finit par me quitter ! Et pire que tout, elle a obtenu la garde de Kami ²! Je peux même plus voir mon chat ! Et c'est à cause de toi ! Et tu trouves vraiment que je vais trop loin ?

<MaDG> Mais putain... C'est pas moi qui t'ai dit de te prendre la tête avec tout ça, encore moins après avoir pris tes distance, tu peux t'en prendre qu'à toi !

<DarkGiver> C'est ça ouais... Vous vous êtes passés le mot avec Manue ? C'est exactement ce qu'elle a dit quand elle m'a pris Kami. A cause de tout ça j'ai plus rien dans ma vie maintenant ! J'étais obligé de me venger de vous tous !

<DarkGiver> Et en plus j'ai... J'ai dû...

<MaDG> Quoi ?

<DarkGiver> J'AI DÛ TUER KAMI !!! Si je pouvais plus voir mon petit chat adoré, personne ne pourrait ! Hors de question que mon ex puisse ! Ça m'a brisé le cœur.

<MaDG> Mec, t'as fondu un câble grave là... Tu t'entends parler ?

<DarkGiver> Tu peux pas comprendre toi, t'as jamais eu de cœur !

<MaDG> Bon, passons... C'est un sujet sensible, et je le comprends...

<MaDG> Au final, c'était quoi la finalité ? T'espérais faire quoi ? C'était quoi ton plan vis à vis de nous ?

<DarkGiver> Honnêtement, je sais pas du tout jusqu'où j'aurais été, mais ça m'agaçait trop de voir des journaux parler de vos exploit de votre petite équipe de débilos toutes les deux semaines, j'en pouvais plus. Je voulais que vous souffriez, et détruire vos vies comme vous avez détruit la mienne, même si c'était indirect. Je voulais vous faire du mal physiquement, à tous ! Et par dessus tout, te discréditer à leurs yeux, que tu t'auto-humilie devant eux, et ne puisse pas résoudre cette affaire, pour te retirer de ce piédestal sur lequel ils t'ont mis sans même s'en rendre compte l'un après l'autre. Que ton image soit définitivement ternie pour eux ! Je voulais comme strict minimum réussir à briser votre petit groupe ! Ça m'énervait de vous voir heureux pendant que moi je perdais tout de mon côté ! J'avais juste pas prévu qu'il y aurait un nouveau membre que vous venez de recruter, et que vous trouveriez quelqu'un d'enfermé dans le manoir pour se joindre à vous également. Ça a complètement chamboulé mes plans.

<MaDG> Donc en gros, tu voulais nous diviser... Et si possible nous blesser, voire pire.

<DarkGiver> Exactement ! Et mon plan aurait très bien fonctionné sans ta bande de gamins débiles fouineurs !

<MaDG> Techniquement c'est Haikke qui mène le groupe hein... Et c'est son idée tout ça.

<DarkGiver> C'est pareil. T'attendais que ça depuis longtemps.

<MaDG> Bref, admettons... Maintenant que t'es coincé, j'ai quand même quelques questions à te poser sur ce qui s'est passé depuis qu'on est arrivés au manoir...

<MaDG> Pour commencer, tu confirmes que tu n'es pour rien dans la présence de Moëlle donc ? C'est pas toi qui l'avait ligotée à poil dans une pièce secrète derrière la cave à vin ?

<DarkGiver> Évidement que non. Je savais même pas qu'il y avait une pièce secrète là. J'ai été pris de court quand je l'ai entendue à travers les cameras et l'ai vue remonter avec vous. Mais c'est bien que vous l'ayez trouvée. Elle aurait très mal fini sinon. Et à la base elle n'a rien à voir avec toute cette histoire.

1 La compagne de DarkGiver.

2 Le chat de DarkGiver et Manue.

<MaDG> Okay. Je m'en doutais un peu mais c'était juste pour être sûr... On a trouvé pas mal de trucs bizarres dans ce manoir et je suis presque sûr qu'une bonne partie d'entre eux te dépassent. Par exemple, la pièce à l'étage avec les jouets... C'est toi qui l'a piégée ?

<DarkGiver> Piégée ? Si on veut, j'avais juste mis un clown à ressorts qui se déclenche quand on entre. Ça c'était juste pour me marrer un coup en vous observant, sachant qu'au moins deux parmi vous ne supportaient pas les clowns.

<MaDG> Y'avait pas que ça dans cette pièce... Certains dans le groupe ne le croient pas, mais Foryom dit y avoir vécu des trucs bizarres... Et plus on enquête sur le manoir, plus j'ai envie de croire son récit.

<DarkGiver> Comment ça ?

<Foryom> Ah putain, tu commences enfin à me croire ! Ben, je suis entré, et j'ai trouvé une GameBoy™ pétée qui a du sang qui coulait par l'écran, et un train électrique même pas branché s'est mis à fonctionner tout seul, j'ai flippé à mort et je suis sorti en vitesse !

<MaDG> Ouais, et quand il nous a raconté ça, on a bien entendu été vérifier son histoire, et on y a trouvé une GameBoy™ en parfait état...

<Anttoane> Ouais, je l'ai encore là... Regarde ! Elle fonctionne très bien ! Et pas une goutte de sang ! C'est juste le ptit qui a fumé, faut pas faire gaffe...

<Foryom> Mais ferme-la putain !

<MaDG> On verra bien, mais j'en suis plus aussi sûr que toi. Et bien sûr, le train électrique n'a pas bougé, et il n'y avait même pas d'électricité dans la pièce.

<DarkGiver> Alors non, j'y suis pour rien du tout tout ça... Et y'avait même pas de GameBoy™ dans la pièce quand j'ai mis en place le clown. J'avoue que ça m'intrigue.

<MaDG> Sinon... La pièce au sous-sol avec le matos de survie et le bureau avec les articles de journaux... C'est bien toi qui a regroupé les articles de journaux dans le bureau ?

<DarkGiver> Oui c'est moi. J'étais déjà bien obsédé par vos conneries, mais après ce qui m'est arrivé avec Manue et Kami, je me suis mis à un peu trop en faire. J'ai commencé à découper dans les journaux tout ce qui parlait de votre petit club à la con et vos exploits, et quand j'ai décidé de me venger de vous, et que j'ai trouvé ce manoir et ai trouvé que c'était un lieu parfait pour vous piéger, j'ai aussi commencé à découper les articles sur le manoir.

<MaDG> Humm... Et y'a pas un article qui t'a semblé étrange ou qui t'a particulièrement frappé ?

<DarkGiver> Non, mais je les ai pas tous lu... Souvent dès que je voyais le titre, je coupais, et je balançais sur la pile. Pourquoi ?

<MaDG> Pour rien, laisse tomber... C'est pas grave, je m'en doutais que tu savais rien...

<b0fh> Moi j'ai une question, quand tu m'as enfermé dans le grand salon là... Tu savais qu'il y avait un accès secret vers le sous-sol derrière le tableau ? Et comment tu as fait pour la brume ?

<DarkGiver> Non, je savais pas... Tu penses bien, je t'aurais enfermé ailleurs si je savais que t'avais une échappatoire. J'avais rien contre toi, je voulais juste pas que tu me gênes pour me venger des autres. Je t'aurais laissé enfermé là et je t'aurais libéré quand j'en aurais fini avec les autres.

<b0fh> Okay... Et pour la brume ?

<DarkGiver> Quelle brume ?

A ce moment là, une légère secousse se fit sentir. Comme un très léger séisme. Ça a jeté un petit froid durant quelques secondes, à cause du timing probablement, mais au final, la conversation a continué, en mettant la secousse sur le compte du hasard et de la nature.

<MaDG> Bon ok... Et j'aurais une dernière question... Comment tu nous surveillais ? On a bien trouvé des caméras et des projecteurs holographiques de mauvaise qualité à la cuisine, mais ça ne nous dit pas depuis où tu monitorais tout ça... On n'a trouvé aucune pièce qui pourrait servir à ça...

<DarkGiver> Ah le gamin ravagé vous a rien dit ? Il l'a trouvée ma pièce de surveillance, j'ai même dû me planquer et croiser les doigts pour qu'il touche à rien... Il semblait super impressionné par l'installation et il s'est posé sur l'ordi pour faire une partie de démineur.

<Foryom> Hein ? Mais ça m'a pas semblé anormal ça !

<MaDG> Attends... T'as vu une pièce avec un ordi, et t'as rien dit ?

<Foryom> Ben quoi ? J'ai vu une pièce vide avec 2 immenses ordis et 12 écrans, avec certains des écrans qui montraient les autres pièces, mais pour moi c'était juste un gros setup de gamer et flemmard quoi. C'était même stylé, j'étais jaloux ! J'aimerais bien avoir 12 écrans aussi pour pouvoir gamer !

En entendant ça, une rafale de facepalms de tout le groupe a raisonné dans la pièce...

<DarkGiver> Hahaha, mais putain, t'es encore plus ravagé que t'en as l'air en fait !

<Foryom> Mais quoi ? C'était un chouette setup en plus !

<MaDG> Bon... Foryom a donc vu la pièce centrale de toute cette affaire, et il aurait pu nous faire gagner du temps si il nous l'avait signalée et qu'on avait été la voir ensemble... On aurait pu résoudre l'affaire DarkGiver très rapidement... Mais je sais pas pourquoi, je ne suis même pas étonné...

<Haikke> Haha ! Au moins ça nous aura fait rire. Et puis c'est pas trop grave, on l'a quand même attrapé.

<MaDG> C'est vrai... Et si on avait résolu le cas trop vite, on n'aurait peut-être pas sauvé Moëlle ni trouvé les autres trucs qui méritent investigation dans le manoir...

<Foryom> Bon, je peux avoir un des écrans de ton setup gamer pour nous surveiller alors ?

<DarkGiver> ...

<MaDG> Bon, qu'est ce qu'on va faire de toi DG ? Pour n'importe qui d'autre on t'aurait emmené au commissariat du coin avec une liste de preuves pour t'incriminer... Mais j'ai envie de croire que t'es assez mature pour aller de l'avant et arrêter tes conneries, surtout maintenant que ça a foiré.

<DarkGiver> J'ai toujours la haine contre vous tous.

<MaDG> J'en doute pas, mais comme je t'ai connu, tu as toujours su admettre quand t'as perdu, et aller de l'avant.

<Haikke> Et t'es pas le seul mystère sur ce manoir !

<MaDG> C'est vrai ! Et vu comme le mystère qui entoure ce manoir a l'air problématique, honnêtement, tu ne serais pas de trop pour nous aider à le résoudre.

<DarkGiver> Vous aider ? Hahaha... et puis quoi encore ? Tu veux pas aussi me garder une place dans votre van hippie merdique pendant que t'y es ?

<Haikke> Hééé ! Critique pas mon van !

<MaDG> Bon alors dans ce cas, on va pas avoir d'autre choix que de te laisser attaché ici pendant qu'on enquête sur le reste du manoir, et de venir te libérer quand on aura fini...

Une autre secousse s'est faite ressentir. Elle était également peu violente comme la précédente, mais cette fois, il était difficile de l'ignorer. En revanche, cette fois, elle ne ressemblait pas à une secousse provoquée par un séisme, on aurait dit que c'était les murs du manoir qui tremblaient... Tout particulièrement ceux à l'est.

<MaDG> Bordel, c'est quoi ces secousses ?

<DarkGiver> J'y suis pour rien.

<MaDG> Ça semblait venir de l'est... Et tous les trucs bizarres qu'on a vu étaient du côté est du manoir.

<Haikke> Allons voir. La plus proche / la moins à l'est des pièces «bizarres», c'était celle où Foryom a vu des trucs bizarres... Si tu commences à le croire (c'est pas mon cas), on devrait peut être par commencer par là, et aller l'inspecter plus longtemps et plus en détail !

<MaDG> Oui, excellente idée !

<Foryom> vo...vous... êtes sûrs ? Je déteste cette pièce !

<MaDG> Oui ! Il faut vraiment qu'on ne laisse rien de côté et qu'on creuse toutes les pistes bizarres. Vu les autres bizarreries qu'on a vu, il nous faut vraiment un maximum d'éléments...

<Foryom> Pfff !

<MaDG> Et je suis désolé, mais cette fois, tu vas venir avec nous. C'est peut être ta présence qui a déclenché ce que tu as vu, et donc si t'es pas là, on pourra pas les reproduire !

<Foryom> Non ! Y'a pas moyen !

<MaDG> Allez... Fais pas ta chochette !

<Foryom> J'ai dit non ! Non c'est non !

<Haikke> Frérot, si tu viens sans faire d'histoires, je te donne un Scooby Snack !

<Foryom> Gnnn... Non !

<MaDG> 2 Scooby Snacks ! Et un verre de lait en prime !

<Foryom> Allez, d'accord, qu'est ce qu'on attend ? Sus aux fantômes !

<Haikke> ça sert à rien qu'on y aille à 6. 2 personnes peuvent rester ici et garder un œil sur DarkGiver.

<MaDG> Oui, mais je veux y aller, et on a besoin de Foryom cette fois.

<b0fh> Je veux y retourner aussi.

<Anttoane> Moi je reste. J'ai envie de fumer une clope avec ce bon vieux DG.

<Haikke> J'aimerais y aller aussi. Moëlle, ça t'embête pas de rester avec Anttoane ?

<Anttoane> Moi ça m'embête !

<Moëlle> Non c'est bon t'en fais pas, j'ai 3 petits frères, j'ai l'habitude de comportements comme le sien. Hihhi.

<Anttoane> ...

<DarkGiver> Putain commencez pas, trouvez-vous une chambre... Pitié, je vais devoir subir ce spectacle ?

Le groupe s'est donc séparé, et Haikke, MaDG, Foryom et b0fh se sont dirigés vers la chambre à jouets, pour l'inspecter au peigne fin cette fois.

Pendant ce temps, Anttoane allait fumer des clopes en faisant tout ce qu'il peut pour ignorer la présence de Moëlle avec qui il était forcé de cohabiter en attendant les autres, tout en surveillant DarkGiver, pour pas que celui ci ne s'échappe ou pire, se remette à préparer un plan pour faire du mal au groupe. MaDG ne le percevait plus comme une menace, néanmoins, ils ne pouvaient pas le laisser librement dans le manoir après ce qu'il venait de leur faire vivre. Pas tant qu'ils n'avaient pas terminé d'enquêter dans le manoir.

Et aux vus des faits troublants pas liés à DarkGiver qui se sont produits dans le manoir et des mystères qui semblent l'entourer, pour sa propre sécurité, ils ne pouvaient pas non plus laisser DarkGiver seul et ligoté sans moyen de se défendre. Ne serait-ce qu'à cause des circonstances dans lesquelles Moëlle a été trouvée.

CHAPITRE 11 : RETOURNEMENT DE SITUATION

Les quatre membres du groupe se sont donc rendus à la salle de jeux pour l'inspecter plus en profondeur. MaDG entre en premier, avec Foryom qui se colle à lui et s'agrippe à un de ses bras tout en se faisant tout petit et en regardant de tous les côtés, et en profite pour arracher le clown à ressorts du plafond. Foryom a d'ailleurs sursauté même en sachant qu'il se déclencherait lorsqu'il l'a fait. Après l'avoir arraché, MaDG a donné le clown à ressorts à Foryom.

<MaDG> Tiens, ça te fera un souvenir !
<Foryom> Ahhh ! Connard !

Foryom a lâché son «cadeau-souvenir» quasi instantanément, et l'a piétiné agressivement, il n'en restait plus qu'un visage aplati au sol. MaDG n'a pas pu s'empêcher de laisser s'échapper un petit rire du nez en assistant à la scène.

<MaDG> Au moins comme ça il ne t'effraiera plus !
<Foryom> T'es un connard quand même !

Avant même que b0fh, suivi de Haikke n'entrent dans la pièce pour rejoindre MaDG et Foryom, MaDG reçoit un appel de la part d'Anttoane.

<MaDG> Ouais ? Qu'est ce qu'il y'a ? DG a fait des conneries ?
<Anttoane> Non, y'a aucun soucis avec lui c'est bon. Mais... J'ai un petit soucis...
<MaDG> Quoi ?
<Anttoane> J'étais en train de copieusement ignorer Moëlle, comme d'hab, et tout d'un coup je sens quelque chose d'humide sur ma cuisse... J'ai failli croire que je m'étais pissé dessus avec toutes ces bières pendant un moment, mais en fait même pas... C'était ma poche ! Et mon pantalon est fichu, il est plein de sang... C'est la GameBoy™... Je sais pas comment, mais elle s'est mise à saigner, et pas qu'un peu. Et elle marche plus, l'écran est fendu en deux. Finalement, Foryom était peut-être pas si mytho que ça sur son histoire... DarkGiver et Moëlle comprenaient rien et pensaient que j'étais blessé, j'ai dû leur expliquer ce que Foryom nous avait raconté.
<MaDG> Hummm.. Je vois. Merci d'avoir prévenu !
<Haikke> Y se passe quoi ?
<MaDG> Ben... Tu te rappelles l'histoire de GameBoy™ pétée qui saignait qu'aucun d'entre nous a voulu croire quand Foryom nous l'a racontée ? Ben là y'a Anttoane qui la confirme, son pantalon est foutu, et sa console fendue. On dirait bien que c'était vrai. Mais pourquoi ça se déclenche que maintenant ?
<Foryom> Tu vois ! Je l'avais dit ! Vous me croyez maintenant ?
<MaDG> Y semblerait qu'on n'ai pas vraiment d'autre choix oui !

MaDG et Foryom ont dégagé l'entrée pour que les autres puissent entrer également, et au moment où Haikke a franchi le seuil de la porte, le groupe a pu sentir un léger courant d'air pendant un court instant. Tous les 4 l'ont senti. Seulement le hic, c'est qu'il n'y avait aucune ouverture dans la pièce autre que la porte d'entrée. Il semblait que la présence de Foryom mais également celle d'Haikke avait une influence sur la pièce.

<MaDG> Bon, je ne comprends absolument pas le comment, et ça me semble débile et impossible, mais je crois que je commence à comprendre le pourquoi.
<b0fh> Tu penses quand même pas que cette pièce est surnaturelle ? C'est impossible !
<MaDG> Garde l'esprit ouvert. Si j'ai vu juste, dans quelques secondes, je te mets au défi de trouver une explication rationnelle sur ce qui va se passer.

MaDG s'est approché, seul, du train électrique, alors inerte, et pris le câble de son transformateur en main pour bien montrer à tout le monde que celui ci était toujours débranché. Il a alors demandé à Foryom et à Haikke de s'approcher de lui tous les deux, lentement...

Foryom était hésitant, mais a fait ce que MaDG lui demandait, tout comme Haikke... Après quelques pas en direction de MaDG et donc du train électrique, comme plus tôt dans la journée, et sous le regard ébahi et la bouche bée de b0fh, le train s'est mis à fonctionner, et accélérail à mesure que Foryom et Haikke s'approchaient.

Quand ils sont arrivés à la hauteur de MaDG, plus inquiétant qu'un simple train qui fonctionne sans électricité, une nouvelle secousse qui semblait provenir de cette pièce et pas d'ailleurs, et plus forte que les précédentes s'est faite ressentir...

<MaDG> STOP ! Reculez de quelque pas, tous les deux !

Foryom et Haikke ont donc reculé. La secousse s'est immédiatement calmée, et le train a ralenti.

<Haikke> Il faut peut être qu'on ressorte tous les deux ?

<MaDG> Hors de question ! Même si on ne comprend pas tout, il faut qu'on découvre pourquoi ça fait ça. Sans vous, on ne pourra pas trouver, plus rien ne se passera. Vous allez nous servir de boussole !

<b0fh> Ok, j'avoue, sur ce coup, je sais pas quoi dire ou faire... Je vais refaire une mesure au multimètre.

B0fh a donc remesuré la tension sur les 2 prises électriques murales comme plus tôt dans la journée, et il n'y avait toujours pas d'électricité. Ça n'était pas tellement étonnant, mais ce qui le laissa encore plus perplexe, c'est qu'il a également mesuré la tension à la sortie du transformateur et sur les rails du train électrique pendant qu'il fonctionnait, et le multimètre indiquait encore et toujours «0V». Ces mesures le dépassaient totalement. Ce qu'il mesurait contredisait complètement ce qu'il voyait, c'était tout simplement impossible !

Pourquoi la pièce réagissait-elle ainsi à la présence de Foryom et Haikke ? Et pourquoi ce lien semble-t-il même fonctionner à distance ? Pourquoi la console qu'Anttoane a récupéré s'est mise à saigner quand Foryom est entré dans la pièce et ne saignait pas quand il était pourtant beaucoup plus près de la console ?

Il fallait impérativement découvrir ce qui était à l'origine de tout ça. Derrière le train électrique se trouvait une montagne de peluches et autres jouets plutôt imposants. Comme c'est en approchant Haikke et Foryom du train que celui-ci semblait prendre vie, c'est donc forcément dans cette direction que se trouvait la source du lien, et ce n'était pas nécessairement le train électrique en lui même. Pour confirmer ça, MaDG et b0fh ont déplacé le circuit du train électrique à l'entrée de la pièce, sans qu'Haikke ou Foryom ne bougent. Une fois replacé sur les rails, le train allait toujours à la même vitesse, même s'il était beaucoup plus près de Foryom et Haikke.

MaDG demanda à Foryom et Haikke de s'approcher de 2 pas dans la direction d'où se trouvait le circuit à l'origine, et comme MaDG le pensait, lorsqu'ils l'ont fait, le train s'est à nouveau mis à accélérer sur le circuit. C'était donc bien autre chose que le circuit du train électrique qui était la source de ce «lien». Il allait donc falloir fouiller dans cette direction.

B0fh et MaDG ont alors commencé à dégager la pièce dans la direction où était le train, à dégager les peluches et autres jouets qui étaient sur le chemin, jusqu'à atteindre le mur. Rien ne semblait anormal sur le mur, il était blanc, comme tous les autres murs de la pièce, et d'une couleur unie. A nouveau, MaDG a demandé à Haikke et Foryom de s'approcher,

Le même grondement s'est fait ressentir que lors de la précédente secousse, mais cette fois, ni le sol ni les murs n'ont réellement tremblé, on aurait plutôt dit un vrombissement menaçant au loin cette fois, et c'était tant mieux, car travailler dans les secousses aurait été plus pénible, vu que le grondement ne se calmait pas, à moins que Haikke et Foryom ne reculent.

Une fois qu'ils ont franchi l'endroit où se situait le train électrique avant de le déplacer, les choses sont devenues un peu plus étrange encore, et la perplexité pouvait encore plus se lire sur le visage de b0fh et de MaDG. Non seulement le train alors à l'autre bout de la pièce s'est mis à tourner plus vite que jamais, jusqu'à finir par sortir de la voie, mais en plus, les peluches qu'il restait sur le côté se sont mises à léviter. Haikke et Foryom commençaient à avoir très peur de ce qu'il se passait. MaDG leur demanda tout de même de faire encore un pas, on approchait de quelque chose là, même si on n'y comprenait rien.

Après ce dernier pas de leur part, le train à l'entrée qui était sorti de la voie s'est également mis à léviter, et à tourner autour du circuit qui lui aussi levitait... Mais surtout, le mur, qui jusque là était blanc et d'une couleur complètement unie, a vu un cercle lumineux d'une couleur rouge-sang se dessiner sur lui, avec des runes tout autour. Ce cercle couvrait presque toute la hauteur du mur. À ce moment là, Anttoane a à nouveau téléphoné, en panique...

<Anttoane> Putain ! Je comprends rien ! La console s'est mise à voler ! Et elle pisse le sang comme une fontaine ! Le sol commence à être recouvert de sang, et l'immense flaque de sang au sol fait des bulles ! Y se passe quoi bordel ?
<MaDG> Ouais, on a aussi des trucs qui nous dépassent ici. T'arrive encore à atteindre la console et à la prendre ?
<Anttoane> Ouais mais c'est dégueu ! Je veux pas y toucher !
<MaDG> Y va bien falloir, sinon vous allez finir par nager dans le sang qu'elle dégage ! Attrape la, et lance la dehors.
<Anttoane> Pfff ok ! Mais je commence à détester cette baraque !
<MaDG> En tout cas, ça risque encore de secouer quelques fois, on comprend rien non plus ici, mais on commence à entrevoir ce qui en est à l'origine, mais on doit en savoir plus !
<Anttoane> Ok, je comprends. Faites pas les cons quand même.

À mi-hauteur du cercle contre le mur, des formes pouvant rappeler des mains commençaient à être distinguables. MaDG s'est approché et a mis sa main sur une d'elles, et a demandé à b0fh de faire pareil avec l'autre. b0fh était hésitant, en lui demandant si il était sûr de lui, MaDG a répondu que non, mais qu'il faut bien comprendre ce qu'il se passe, et b0fh a donc fait ce qui lui a été demandé, mais il ne s'est rien passé. MaDG a donc dit à Haikke et Foryom de reculer, pour réfléchir dans une ambiance plus calme.

<MaDG> Bon, on a tous vu ce qui s'est passé je crois...
<Foryom> Oui, on peut partir maintenant ? Ça fait vraiment flipper !
<b0fh> J'ai bien vu, mais j'arrive toujours pas à croire ce que j'ai vu.
<MaDG> Ouais, je comprends, moi aussi j'ai du mal, mais je crois qu'on peut clairement affirmer qu'il est temps de laisser la science rangée au placard sur ce coup si on veut avancer, aussi contre-intuitif que ça puisse nous sembler. Là ça dépasse le cadre de la science.
<b0fh> Je suis forcé de l'admettre, mais ça ne doit pas nous empêcher de procéder de façon logique. En tout cas, je regrette pas d'avoir fait du stop et d'être tombé sur vous. Ça défie toute mes connaissances et mes certitudes sur ce monde, mais en même temps ça excite à mort ma curiosité !
<Haikke> On devrait peut-être simplement fracasser ce mur, sans ce cercle bizarre, peut-être que plus rien d'étrange quand on s'approche ne s'enclencherait.
<b0fh> Pas tout de suite, on doit d'abord trouver de quoi il s'agit. Mais après oui, je pense qu'il sera plus prudent de démolir ce mur.
<Haikke> Je suis d'accord. Je pense qu'on était sur la bonne voie quand toi et MaDG avez mis les mains contre le mur. Mais si ça n'a pas fonctionné, ça me semble évident... C'est parce que c'est moi et Foryom la clé ! C'est complètement logique que ça ne fasse rien avec vous, vu que rien ne se passe quand c'est vous qui entrez dans la pièce.
<MaDG> Oui, ça fait sens ! Mais on a tous vu le bordel que ça a déclenché quand vous vous approchiez, et vous étiez à encore 4 pas du mur. Ça risque d'être violent si vous vous approchez assez du mur pour mettre vos mains aux emplacements faits pour.

<Haikke> C'est bon, je tiendrai le coup.
<MaDG> C'est pas toi qui m'inquiète... Regarde Foryom... On peut presque voir son poulx à l'œil nu là !

(Foryom est effectivement clairement en grosse panique, il respire très vite, a les yeux grand ouverts, tremblotte, et fixe le moindre bruit de la pièce.)

<MaDG> Foryom, tu penses pouvoir tenir le coup si on fait ça ?
<Foryom> Je... J'ai pas le choix c'est ça ? Y'a que nous qui faisons ça sur la pièce..
<MaDG> J'en ai bien peur oui. Il va falloir que tu sois fort.
<Foryom> Je... vais essayer, je ferai de mon mieux !
<MaDG> Pour te remercier, quand tout ça sera fini, je t'emmène au parc Spirou !
<Foryom> Ouais ! On pourra aller sur le manège Lucky Luke et poster une story insta ?
<MaDG> Si tu veux.
<Haikke> Bon, allez... On le fait ?
<b0fh> Faites attention quand même.
<MaDG> Go, marchez jusqu'au mur cette fois, et mettez une main où c'est indiqué.

Ils ont recommencé à s'approcher lentement du mur, d'un pas de plus en plus hésitant à chaque pas. Cette fois, le doute n'était plus permis. Les mêmes phénomènes se sont produits lorsqu'ils se sont approchés. Il y avait définitivement quelque chose de paranormal dans cette pièce, et un lien entre eux et celle-ci.

Plus ils s'approchaient du mur, plus les phénomènes étaient violents. Arrivés à deux pas, un vent violent a commencé à se lever dans la pièce, et au dernier pas, on pouvait entendre la foudre à l'extérieur du manoir, non loin, et voir les éclairs illuminer la pièce. Haikke et Foryom étaient désormais à portée du mur... avec tout le vent qui leur soufflait au visage, ils étaient obligés de parler très fort pour pouvoir s'entendre... Foryom était presque trop concentré sur le fait de rester en place et résister au vent pour être effrayé.

<MaDG> VOUS ÊTES PRÊTS ?
<Haikke> OUI C'EST BON ! ET TOI FORYOM CA VA ALLER ???
<Foryom> ALLEZ FINISSONS-EN !!! JE VEUX ME BARRER !!!

Ils ont alors mis leur main aux emplacements prévus pour, et là, la pièce s'est mise à trembler plus fort que jamais, accompagnée du même vrombissement que les fois précédentes. Et tout à coup, plus rien ! Les peluches et autres jouets qui lévitaient dans tous les sens sont retombés au sol, le train électrique s'est arrêté de tourner dans le vide, le vent s'est arrêté net. Tout était redevenu calme en une fraction de seconde. Foryom et Haikke se sont regardés, tout en gardant leur main contre le mur.

<Haikke> Qu'est ce qu'il se passe ? Pourquoi tout s'est arrêté ?
<Foryom> C'est... Mieux comme ça non ? On saura jamais mais des fois il vaut mieux ne pas savoir !

Et à cet instant, Foryom et Haikke ont été propulsés en arrière par un violent coup de vent ou une force invisible quelconque, et l'intérieur du cercle au mur a commencé à s'assombrir. La fois précédente, lorsqu'ils se sont éloignés du mur, le cercle avait disparu, mais cette fois ci, leur présence ne semblait plus avoir d'influence sur le déroulement.

À mesure que l'intérieur du cercle s'assombrissait, il prenait également une texture vitreuse, comme si le mur se changeait en une sorte de vitre, tout en s'assombrissant. Au bout de quelques secondes, on pouvait voir à travers cette «vitre». L'image était d'abord floue, et impossible d'y identifier quoi que ce soit, puis est devenue de plus en plus claire.

Au bout d'une minute, on pouvait y apercevoir un décor rocheux et montagneux sur un très vaste espace, sur un ton rougeâtre, dans une ambiance très volcanique. On pouvait distinguer une cascade de lave au loin. Une chose était certaine, ce n'était pas la pièce à côté qu'on pouvait voir.

MaDG tenta de passer son bras à travers, mais le mur était toujours solide. Impossible donc de la traverser ou de passer la main au travers. C'était un peu comme si il s'était transformé en une fenêtre, et une fenêtre fermée. Et c'était plutôt rassurant quelque part, car à quelques dizaines de mètres, au bout d'un certain temps, on pouvait distinguer des créatures étranges, et à moitié translucides. Elles avaient une forme vaguement humanoïde, mais au lieu d'avoir 2 bras, elles semblait avoir 6 tentacules, d'apparence végétale.

Au bout de quelques secondes, une de ces créatures qui étaient toutes en train de se déplacer s'est arrêtée, et semblait fixer la fenêtre avec ses 3 gros yeux qu'on pouvait voir de loin. Il semblait donc clair que la fenêtre était visible également depuis l'autre côté. Après quelques secondes, la créature s'est mise à flotter, et plutôt rapidement, en direction de la fenêtre.

<Foryom> Ahh putain ! Ça nous fonce dessus !
<MaDG> Préparez-vous !

La créature s'approchait à toute vitesse et semblait bien motivée à franchir la fenêtre et probablement à attaquer quiconque se trouvait de l'autre côté. Fort heureusement, tout comme MaDG n'a pas réussi à faire passer son bras de l'autre côté, la créature s'est écrasée contre la «vitre» en fonçant dessus, et a été bloquée par celle-ci. On pouvait tout de même apercevoir ses 3 yeux nous regarder avec envie, et son immense bouche pleine de dents acérées qui salivait à notre vue. Si elle avait pu, elle aurait traversé.

<MaDG> Bordel de merde, c'est quoi ces trucs ?
<b0fh> Même en fiction, j'ai jamais rien vu ou lu qui fait penser à ça.
<Haikke> J'ai pas du tout envie de me retrouver dans la même pièce que ça.
<Foryom> Pareil putain ! Faut qu'on referme ce truc !
<MaDG> Je pensais qu'il suffirait que toi et Haikke vous éloigniez pour que ça se referme, mais depuis que ça s'est ouvert, que vous soyez loin ou près, ça ne semble rien changer. Vous n'aviez d'influence que sur l'ouverture on dirait. Il faudra encore réussir à comprendre pourquoi.
<b0fh> La créature semble tout aussi surprise que nous de ne pas pouvoir traverser. Peut-être qu'il manquait quelque chose à la procédure d'ouverture ? Ça ne semble pas être l'utilisation «standard» de cette fenêtre.
<b0fh> D'ailleurs pourquoi une fenêtre ? Ça n'a pas de sens. Un portail serait plus pertinent. À mon avis on a été sauvés par le fait qu'on a raté quelque chose, un rituel à accomplir, ou de s'y est mal pris pour ouvrir le portail.
<Haikke> Quoi qu'il en soit, faut refermer ce truc maintenant.
<MaDG> Je propose qu'on démolisse simplement le mur, le cercle sera brisé comme ça, et plus personne ne pourra ouvrir cette fenêtre, ou portail, ou quoi que ce soit supposé être.
<Haikke> J'ai une masse dans le van.
<MaDG> Ok, je vais la chercher.

Pendant que MaDG faisait l'aller-retour jusqu'au van, Foryom s'est assis dans un coin de la pièce, loin du portail, en rétractant ses genoux contre son visage. Et Haikke et b0fh ont échangé quelques unes de leurs perplexités mutuelles sur tout ce qui arrivait, et sur le fait qu'ils pensaient tous les deux tout ça impossible, même Haikke, malgré le fait qu'il ait par le passé déjà dans d'autres affaires mystérieuses vu des trucs qui pouvaient sembler improbable.

MaDG est revenu rapidement avec la masse, il a fait l'aller-retour en à peine 2 minutes, et il a commencé à fracasser le mur, sans frapper directement l'intérieur du portail. Une fois le bord du cercle entourant le portail, celui-ci s'est refermé, la fenêtre sur l'autre monde s'est «éteinte» en faisant comme un effet de fondu, et la texture de l'intérieur du cercle, alors brisé, est redevenue celle d'un mur.

Une fois le portail et le mur détruits, la présence d'Haikke et Foryom ne semblait plus avoir d'influence, et la pièce semblait être redevenue une salle de jeux normale. Le train ne bougeait plus, même en s'approchant du mur, et plus rien d'illogique ne semblait survenir. Le groupe est retourné retrouver les autres dans la salle à manger, pour leur raconter à Anttoane, Moëlle et DarkGiver ce qui s'est passé, faire le point, et décider de quoi faire ensuite.

CHAPITRE 12 : LE VÉRITABLE PROBLÈME DU MANOIR

Après avoir raconté aux autres ce qu'ils venaient de vivre, ça ne semblait faire ni chaud ni froid à Anttoane. Moëlle était réservée mais pas surprise vu ce qu'elle avait déjà vécu et la scène à laquelle elle a assisté avec la console portable, et DarkGiver était dans le déni.

<DarkGiver> Mais bien sûr... Vous avez plutôt mangé des champignons magiques avant de monter dans la pièce ouais !

<MaDG> Et donc selon toi, Anttoane a dit des conneries concernant la GameBoy™ quand il nous a appelé tout paniqué ? Il a menti ? Elle ne s'est pas mise à flotter en l'air dans cette pièce et à saigner ? T'explique ça comment ? La flaque au sol là, elle s'est fait naturellement ? Selon toi autant de sang qui sort d'un truc petit comme une GameBoy™ c'est normal et tout va bien ? Et si on vit des trucs bizarres c'est parce qu'on a pris de la drogue ? Réveille toi... Le manoir que t'as choisi pour nous piéger est étrange et nous dépasse, et que ça nous plaise ou non, il défie la logique et le bon sens.

<DarkGiver> Grmpf... C'est vrai que je peux pas le nier, c'est arrivé devant moi le coup du sang...

<MaDG> Tiens au fait, j'avais oublié un détail en t'interrogeant tout à l'heure... J'imagine que tu sais ce qu'il y a dans le placard entre les fenêtres là bas et que c'est toi qui l'a mis là ? Ça vient d'où ?

<DarkGiver> Ahh le cadavre ? ouais, c'est moi qui l'ai mis là, pour l'effet dramatique. Mon arrière-belle-grand-mère est morte il y a 6 mois, et je pouvais pas la saquer... Alors je me suis dit autant qu'elle serve à quelque chose pour une fois !

<MaDG> Okay. Heureusement que c'est moi le sans-cœur sociopathe alors...

<DarkGiver> ...

<Haikke> Bon, on fait quoi maintenant ?

<MaDG> La salle de jeux est safe maintenant, même s'il y a un gros trou dans le mur à cause de nous... Mais il reste au moins deux pièces où des trucs bizarres ont eu lieu.

<Haikke> Celle où on a trouvé Moëlle...

<b0fh> Et celle où DarkGiver a voulu m'enfermer.

<MaDG> Y'a quand même un truc qui me tracasse que j'aimerais bien résoudre avant de fouiner plus loin...

<Foryom> Savoir pourquoi y'avait pas de pq dans les chiottes du haut ?

<MaDG> Naaaaan, on s'en fout de ça. Je pensais plutôt à pourquoi la salle de jeux ne réagissait qu'à ta présence et celle de Haikke et pas à celle de moi ou b0fh, ni de Anttoane quand on y a été plus tôt.

<Anttoane> Parce qu'ils sont les deux faibles et fragiles ?

<Haikke> Mais va te faire enculer !

<DarkGiver> Hmmpf... Vous réfléchissez vraiment pas plus loin que le bout de votre nez, c'est pas possible !

<MaDG> Si t'as une idée, partage-là, mais épargne nous ton cynisme, c'est pas vraiment le moment là.

<DarkGiver> Haikke est musulman pratiquant, et pas marié... Foryom est un jeune pyj décérébré qui panique dès qu'il voit une fille à moins de 3 mètres et qui se paluche 10 fois par jour... Réfléchis... Faut vraiment que je te fasse un dessin ?

<Haikke> Ça serait parce qu'on est pu...

<Foryom> Purs ?

<DarkGiver> Exactement ! Content de voir qu'avec 2 demi-cerveaux on arrive parfois à les faire fonctionner presque comme un seul.

<MaDG> Tu veux dire que le si Moëlle allait être sacrifiée ça serait dans le cadre d'un rituel satanique et que le manoir serait utilisé par une secte satanique régulièrement ou un truc du genre ? Et que donc, les problèmes de ce manoir seraient d'ordre satanique ?

<DarkGiver> Voilà...

<Moëlle> Mais ça colle pas, je ne suis pas vierge moi !

<DarkGiver> Tes ravisseurs ont du penser que tu l'étais, et si les autres crétins ne t'avaient pas sauvé, ils t'auraient sacrifiée pour rien, et auraient du trouver une autre victime.

<MaDG> C'est moi où tu commence à t'impliquer et à t'intéresser à cette affaire ?

<DarkGiver> ...

<Haikke> Ça expliquerait pourquoi on a juste pu voir de l'autre côté, et que rien ne pouvait traverser. Il n'y a eu ni sacrifice, ni sang de vierge. Y avait sans doute besoin d'un peu plus pour ouvrir complètement le portail !

<MaDG> C'est peut être à ça que servait la pièce où était Moëlle. Mais ça avait plutôt l'air d'un bûcher, on saigne pas quand on cuit normalement il me semble.

<Haikke> Allons voir.

<MaDG> Anttoane et Moëlle, restez encore un peu avec notre ami fantôme DG, on a encore besoin de Haikke et Foryom, on sait jamais si on a encore besoin de leur «innocence» pour faire avancer l'enquête. On changera le tour de garde à la première occasion, promis. Mais là vous allez encore devoir passer un petit moment ensemble.

<Moëlle> Pas de soucis, l'humeur radieuse d'Anttoane embellit ma journée !

<Anttoane> ...

<Moëlle> Et puis entre nous, j'ai pas super envie de retourner dans cette pièce et revoir ce bûcher de près.

<DarkGiver> Rhaa, et je vais me retrouver de nouveau au milieu de Roméo et Juliette avec comme seule occupation d'estimer dans combien de temps ils vont enfin se décider à flirter... Grouillez-vous de fouiner, et invoquez Satan qu'il détruise le monde, qu'on en finisse ! Et donnez-lui Foryom à bouffer !

Les quatre mêmes membres du groupe que lors de l'inspection de la salle de jeux se sont donc rendus dans la pièce secrète où Moëlle a été découverte. Effectivement, comme l'impression laissée lors de la découverte de la pièce, ça semblait bel et bien être un bûcher. Mais comme MaDG l'avait souligné, on ne saigne pas quand on brûle, et un sacrifice satanique, de ce qu'il en savait, nécessitait du sang. Quelque chose clochait.

Le bûcher était constitué d'un large poteau métallique au centre de la pièce qui montait jusqu'au plafond, et au sol, des planches, et du petit bois prêts à être allumés.

<MaDG> Foryom, touche voir le gros poteau ? Juste pour voir si ça réagit...

<Foryom> Ok !

Rien ne se passa... Et la présence de Haikke et Foryom dans la pièce ne semblait pas influencer quoi que ce soit comme c'était le cas dans la salle de jeux. Ils étaient là en face d'un mécanisme/rituel complètement différent à l'évidence.

<MaDG> Je pense à un truc maintenant... b0fh... La pièce où y'a nos noms... Tu as bien dit que y'avait un passage caché qui t'a mené au sous-sol ?

<b0fh> Oui. Ça débouchait pas très loin, au fond du couloir principal.

<MaDG> Je suis pas super doué pour me représenter une structure en 3d, surtout quand elle fait cette taille, mais est-ce que ça te semblerait possible qu'on soit en fait juste au dessous de cette pièce ?

<b0fh> Humm, y'avait quelques contours dans le chemin de la trappe qui mène à cet étage, mais oui, c'est pas impossible ! Pourquoi ?

<MaDG> Je me demande si les 2 pièces sont pas liées et ne fonctionnent pas simplement ensemble... Tu pourrais aller voir ? Aller dans cette pièce et cogner le plancher avec un pied de chaise ou autre, qu'on entende... On doit savoir si c'est ou pas le cas !

<b0fh> Oui, pas de soucis !

<Haikke> Je viens aussi, j'aimerais bien voir ces noms, j'ai du mal à y croire.

<MaDG> Okay, et comme ça, si y'a besoin de quelqu'un de pur pour déclencher quelque chose là bas, tu y seras. Pendant ce temps, on va continuer d'inspecter ce bûcher.

B0fh et Haikke quittent donc la pièce et laissent donc Foryom et MaDG s'occuper de la pièce du bûcher pour se diriger vers le salon où b0fh a été enfermé plus tôt.

<MaDG> Ahh, enfin seuls !

<Foryom> Ferme-la ! Arrête de dire ça putain ! C'est super gênant !

<MaDG> J'espère bien, c'est le but !

MaDG a dégagé les planches et brindilles au sol pour voir si rien de spécial ou de signe de symboles de rituel satanique se font remarquer, pendant que Foryom regardait les murs. Rien n'encombraient les murs, mais il aimait bien regarder les murs, et les plafonds. Une fois le sol dégagé, aucun symbole, signe, trappe, ou quoi que ce soit de particulier n'est visible.

Tous ces efforts ont fait transpirer légèrement MaDG, et il avait les mains moites. Il s'est appuyé quelques secondes sur le poteau central le temps de réfléchir à la situation, et une goutte de transpiration a dégouliné de sa main. C'est là qu'une chose étrange s'est faite remarquer, il semblerait que la transpiration une fois en contact avec le poteau central n'a pas coulé vers le sol, mais vers le haut, en direction du plafond ! Très lentement, mais sans fléchir, et en ne ralentissant à aucun moment, comme un fleuve qui s'écoulerait à plat, mais sans être plat, d'une régularité déconcertante. Encore un détail qui défiait la logique. Comment un liquide pouvait remonter le long d'un pylône métallique ? Dans quel but ? Mis en place par qui ? Et de quelle façon ? Tant de questions qui traversaient la tête de MaDG à ce moment précis et qui ne trouveraient probablement pas de réponse, ou du moins, pas avant longtemps.

Alors que MaDG approchait son regard du poteau pour l'inspecter de plus près, c'est à ce moment là qu'il a entendu le plafond toquer 3 fois, b0fh et Haikke étaient donc arrivés à l'étage au dessus, et la pièce du dessus était bien comme MaDG le pensait celle où b0fh avait été enfermé plus tôt dans la journée.

<MaDG> OUAIISSSS ! C'EST BON ! T'ES BEL ET BIEN AU DESSUS DE NOUS ! ON T'ENTEND !

<b0fh> OK ! ON VA VOIR SI ON TROUVE QUELQUE CHOSE DANS LA PIÈCE DU DESSUS AUSSI ALORS !

<MaDG> ÇA ROULE ! ON TIENT QUELQUE CHOSE ICI DÉJÀ !

En regardant le poteau central de plus près, MaDG a cru remarquer des espèces de petites runes dessus, mais la pièce était beaucoup trop sombre pour pouvoir les voir. Il a donc sorti son briquet et l'a allumé et approché du poteau.

Alors que la flamme s'approchait du poteau, arrivé à une proximité suffisante pour éclairer les runes, on pouvait distinguer des fines pointes sortir du poteau de quelques millimètres et dans toutes les directions. MaDG a fait quelques essais en approchant brièvement la flamme du poteau, et effectivement, plus celle-ci était proche du poteau, plus les pointes étaient longues. Et elles semblaient plutôt tranchantes.

MaDG a pris un des articles de journaux qu'il avait ramassé dans l'autre pièce qu'il avait dans sa poche, et l'a frotté contre une des pointes. Non seulement celui ci s'est tranché au moindre effleurement, comme dans un cliché de film de samouraï où le samouraï frimerait en montrant à quel point sa lame est bien aiguisée, mais en plus, au moment où la pointe où il a mis le morceau de papier en contact l'a touché, une légère lumière s'est dégagée du plafond.

MaDG a donc éloigné la flamme et le papier du poteau, et les pointes ont disparu, le poteau redevenant ainsi lisse. Il a ensuite regardé le plafond avec grand intérêt et perplexité pendant quelques secondes. Foryom l'avait remarqué.

<Foryom> Ah alors toi aussi tu aimes bien regarder les plafonds ? Moi je fais ça pendant des heures quand je m'ennuie !

<MaDG> Ouais non c'est pas ça, t'as pas vu la lumière avant ?

<Foryom> Si.

<MaDG> Et tu comprends pas pourquoi je m'intéresse au plafond du coup ?

<Foryom> Je m'en bats un peu les couilles en fait.

<MaDG> Ah ok. Bon, aide-moi à entasser le bois qui était là pour faire un tas stable pour atteindre le plafond.

<Foryom> Pourquoi tu utilises toujours des mots compliqués ?

<MaDG> Rhaaa, Aide-moi à faire un escalier avec le bois assez haut pour que je puisse toucher le plafond facilement !

<Foryom> Voilà ! Là c'était clair !

<MaDG> Tu peux pas faire un effort et tâcher de comprendre ce qu'on dit ? Et enrichir ton vocabulaire ?

<Foryom> Arrête, tu recommences !

<MaDG> T'es chiant !

<Foryom> Et toi tu parles comme un bourgeois !

MaDG et Foryom ont donc entassé le bois de manière à pouvoir surélever assez pour aisément atteindre le plafond. Le bois était présent en quantité largement suffisante. Pendant ce temps, MaDG réfléchissait au fonctionnement du poteau.

(MaDG) Okay... En gros, le poteau réagit à la chaleur, et des pointes qui peuvent facilement déchirer la chair en sortent sous l'effet de la chaleur. Ça explique donc le bûcher. Effectivement on ne saigne pas quand on brûle, mais par contre, là, en brûlant, on se fait déchiqueter la colonne vertébrale et donc on saigne, et pas qu'un peu... Et le sang va remonter au plafond... Donc, y'a forcément quelque chose au plafond, mais on ne voit rien, et la lumière d'avant était assez uniforme, et c'était pas un dessin comme sur le mur de la salle de jeux.

Une fois le bois entassé, MaDG est grimpé dessus, et a commencé à tâtonner le plafond, pour rapidement s'apercevoir qu'il était doublé d'une couche de papier mal ou peu collée. Il l'a déchiré facilement, et l'a arraché de toute la surface du plafond... Dévoilant ainsi une espèce de cercle qui rappelait légèrement celui du mur de la salle de jeux, tout en étant pas mal différent, et celui ci était entouré de runes indéchiffrables, et était visible même sans être actif, contrairement à la salle de jeu où une personne vierge devait s'approcher pour que le cercle se révèle.

Pendant ce temps, dans la pièce du dessus...

<Haikke> Alors c'était vrai, y'a vraiment nos noms à tous sur les murs. Je voulais pas le croire, mais maintenant je l'ai sous les yeux. Et ça date clairement pas d'hier. C'est... Juste impossible !

<b0fh> Oui, je suis d'accord, et je continue d'espérer qu'on va trouver une explication logique à ça, parce que là ça remet en cause tout ce que je croyais savoir sur notre univers. Je peux pas me contenter de l'accepter sans broncher !

<Haikke> Mais j'ai vraiment aucune explication qui pourrait l'expliquer même très vaguement.

<b0fh> Et moi non plus, et ça me dérange beaucoup. Je te propose qu'on laisse ça de côté et qu'on réfléchisse à tout ça plus tard. Si ça se trouve, on aura plus d'éléments qui pourront nous aider à comprendre d'ici là.

<Haikke> Ouais, là on est dans une impasse pour le moment, à part nous faire perdre du temps pour le reste, ça servirait à rien de se faire des cheveux blancs en réfléchissant trop là dessus.

<Haikke> Bon, vu que tu as déjà été dans cette pièce, tu as déjà fouillé quoi ?

<b0fh> Les armoires là bas, y'avait un mécanisme planqué pour ouvrir le passage derrière le tableau, sinon j'ai fouillé autour de la table, et j'ai arraché les tapisseries avec MaDG tout à l'heure. C'est à peu près tout.

<Haikke> Ok, et quand on a cuisiné DarkGiver, t'as parlé d'une brume ? C'était bien dans cette pièce ?

<b0fh> Oui, en gros, de la fumée est sortie du sol, mais un peu de nulle part, il n'y avait aucune brèche, ou fuite de vapeur, rien. Ça a «popé» du sol quoi.

<Haikke> On va commencer par là alors. Le sol...

<b0fh> Oui, ça semble être l'approche la plus logique. Viens m'aider à dégager la table, et après on va arracher la moquette.

<Haikke> ça roule, mais je peux pousser, mais difficilement porter. J'ai encore la cheville pétée je te rappelle.

<b0fh> Ça fera l'affaire, je soulève de mon côté, et toi tu pousses.

Haikke et b0fh ont donc sorti la table de la pièce, et le sol était maintenant dégagé. Ils ont détaché la moquette du sol en commençant par un angle de la pièce, et l'ont arrachée de toute la surface, en l'enroulant d'un côté de la pièce pour qu'elle ne gêne pas leurs investigations.

En dessous de la moquette, ils ont découvert un grand pentagramme, qui contrairement aux précédents symboles trouvés dans la maison, était clairement un symbole satanique et pas juste un cercle avec quelques runes ou autre chose de beaucoup plus «neutre», un grand cercle rouge-sang avec une étoile à 5 branche tracée en son centre. Il recouvrait approximativement la moitié de la taille de la pièce, qui elle même était plutôt grande, 8 à 10 mètres de long et de large à vue de nez. Le pentagramme devait faire environs 5 mètres de diamètre.

B0fh a marché autour, un peu perplexe, en observant le cercle. Le cercle était en fait double. Un cercle intérieur sur lequel les branches de l'étoile venaient s'appuyer, et un cercle extérieur, formant ainsi une bande, bande qui contenait à distance très régulière, des runes indéchiffrables.

Haikke s'est accroupi au bord du cercle. Sa couleur rouge-sang l'intriguait, une couleur similaire aux noms écrits sur le mur, mais qui semblait légèrement plus «vive» ou «authentique», ou peut être plus simplement moins usée par le temps. Il a frotté son index contre le cercle, pour voir si c'était vraiment incrusté, et en espérant pouvoir sentir l'odeur, pour voir si ça sentait une odeur ferreuse comme le sang.

Ru moment où il l'a touché, une petite vibration du même style que celles qu'ils ont ressenti plus tôt et dans la salle de jeux s'est faite sentir.

<b0fh> T'as fait quoi ?

<Haikke> Je sais pas, j'ai juste touché le cercle !

<b0fh> Mauvaise idée ! Tu as déjà oublié l'effet que tu produisais sur le mur de la salle de jeux ?

<Haikke> J'y ai pas pensé, mais c'est trop tard là... Et puis ça a l'air de s'être calmé !

<b0fh> Oui, heureusement. Tu devrais peut-être t'éloigner du pentagramme, et me laisser l'inspecter moi.

À cet instant, rien de violent ne s'est passé, mais une chose surprenante... 5 petites flammes sont apparues à 20 centimètres du sol sur l'extérieur du cercle, aux pointes des 5 branches de l'étoile, comme si des bougies invisibles étaient posées à ces endroits là.

Haikke s'est donc éloigné du cercle, mais avait à l'évidence involontairement activé quelque chose, ou réalisé une étape du rituel prévu par cette mise en place. B0fh quant à lui a essayé d'éteindre une des flammes, sans succès. Qu'il souffle dessus, qu'il l'écrase, qu'il crache dessus, ou qu'il tente de l'étouffer en mettant quelque chose par dessus, celle ci ne bougeait jamais, comme si elle n'existait pas, mais elle existait bel et bien, elle dégageait bel et bien de la chaleur, et était capable d'enflammer du papier qu'elle toucherait (b0fh a essayé d'enflammer un morceau de tapisserie qu'il avait arraché).

Encore une chose qui défiait l'esprit terre-à-terre de b0fh à rajouter à la liste. Il commençait vraiment à remettre en question ce qu'il savait du monde qui nous entoure, mais en même temps, ça l'excitait, car ça lui offrait tout un nouveau panel de choses à étudier et à comprendre leur fonctionnement, même s'il savait qu'il n'arriverait pas à comprendre une bonne partie de celles ci avant un bon moment. Il était tout de même ravi d'être tombé sur cette bande de chasseurs de mystères, qui lui ont fait voir le monde sous un angle certes dangereux et contredisant la science, mais nouveau, et potentiellement riche en découvertes à faire.

<b0fh> On devrait arrêter de jouer aux cons dans cette pièce, on en a déjà trop fait. Ça serait plus prudent si on descendait retrouver MaDG et Foryom.
<Haikke> Oui, en espérant qu'eux n'aient pas fait une autre connerie.

Ils sont donc redescendus rejoindre les deux autres. Pendant qu'ils redescendaient, MaDG était en train d'essayer d'identifier les runes qu'il voyait sur le cercle au plafond, laissant ainsi Foryom sans surveillance... Son attention a été soudainement interrompue par des coups de briquet qu'il entendait et quelques petits gloussements de rire de la part de Foryom.

(*tchkt*) (*tchkt*)
<Foryom> Haha, c'est marrant !

MaDG vit alors Foryom s'amuser à allumer très brièvement la flamme de son briquet contre le poteau central, et à se retirer avant que les pointes ne le blessent.

<MaDG> Mais putain mais qu'est ce que tu fous ? T'es cinglé ???
<Foryom> Quoi ? Regarde, c'est marrant !

Et là, Foryom l'a refait une dernière fois, sauf que cette fois, il n'a pas réussi à retirer sa main à temps sans être blessé.

<Foryom> Aïe !
<MaDG> Putain t'es fier de toi ? T'as la moindre idée de ce que tu viens de faire ?

Effectivement, la pointe qui avait percé un doigt de Foryom était enduite de sang désormais... Et comme la transpiration de MaDG précédemment, lorsque la pointe s'est rétractée, le sang s'est lentement mis à remonter en direction du plafond, à l'instant même où Haikke et b0fh sont revenus dans la pièce. Chose encore moins rassurante, une fois de plus, des vrombissements se sont fait ressentir à nouveau, et ceux ci semblaient persister.

Qu'est ce que Foryom avait bien pu déclencher ? Est-ce que ça allait rendre les efforts de b0fh et Haikke de prendre des précautions complètement inutile ? Est-ce que à cause de ce qu'eux ont fait de leur côté, quelque chose de vraiment grave allait se produire ? En tout cas, il semblait clair que Foryom venait de faire une grosse bêtise et que des choses critiques étaient sur le point d'arriver. L'heure n'était plus aux précautions où à la demi-mesure, ni aux chamailleries ou aux règlements de compte.

CHAPITRE 13 : ALLIANCE DE CIRCONSTANCE

Pendant ce temps, à la salle à manger, Anttoane et Moëlle ont finalement commencé à s'adresser la parole. DarkGiver avait du mal à garder son calme dans de telles circonstances mais il savait bien qu'il n'avait pas vraiment de moyen d'agir et que donc s'énervier ne ferait pas avancer les choses.

<Moëlle> Dis, pourquoi tu l'as aussi mal pris que je repousse tes avances ? Je peux comprendre que tu sois déçu, mais pourquoi au point d'être devenu aussi agressif ?

<Anttoane> ...

<Moëlle> Allez, arrête de faire la tête.

<Anttoane> J'ai pas envie d'en parler.

<Moëlle> On est tous dans le même bateau, et il se passe des trucs moches dans ce manoir. Tu veux vraiment pas vider ton sac pendant qu'on le peut encore ?

<DarkGiver> Hmpf.. Et ça y'est, c'est parti...

<Anttoane> ... C'est que... En fait, j'en ai marre... C'est toujours pareil... Depuis qu'on était à l'école ensemble, avec Haikke, c'est toujours la même chose quand une fille me plaît. A chaque fois, la fille me dit qu'elle préfère Haikke, et ça me tend.

<Moëlle> Pourquoi ? Tu sais, tout le monde plaît à quelqu'un...

<Anttoane> C'est surtout que lui il en joue et il se fout de ma gueule après, et au final, lui il est jamais intéressé, il s'en fout des filles qui ne sont pas musulmanes, ce qui l'intéresse c'est de se marier selon les traditions de sa religion, et à chaque fois, les filles qui me plaisent, ça les intéresse pas, et au final personne a ce qu'il veut dans l'histoire, et lui, ça le fait marrer !

<DarkGiver> C'est pas nouveau, il a toujours été dans ses délires, et il traîne avec des racailles qui le radicalisent.

<Anttoane> Mais tg ! Tu le connais pas, et moi non plus tu me connais pas !

<Moëlle> Oui mais tu sais, faut pas le prendre comme ça ! Si tu restais sympa avec les filles qui le préfèrent, t'aurais peut être plus de chances que quand elles sauront qu'il est pas intéressé, elles se tournent vers toi, et voient les qualités qu'elles avaient du mal à voir en toi ! Je suis sur que t'es un gars bien ! T'avais même l'air plutôt sympa avant de devenir agressif quand je t'ai dit que j'étais pas intéressée. Peut-être un chouilla relou, mais ça avait un petit côté attachant...

<Anttoane> ... Je sais pas trop...

La conversation s'est arrêtée alors qu'ils ont commencé à entendre des bruits inquiétants en provenance de la direction de la pièce où le groupe était supposé être.

De retour du point de vue du reste du groupe après la boulette de Foryom, MaDG s'est précipité vers le pylône central, en essayant d'intercepter la goutte de sang en mettant son doigt comme obstacle et en essayant de frotter au moment où celle-ci passe à sa hauteur, mais la goutte de sang s'est scindée en deux arrivée à la hauteur du doigt et a glissé sur celui ci, pour continuer sa route, sans même ralentir. Rien ne pouvait empêcher cette goutte d'atteindre le cercle runique au plafond à l'évidence...

MaDG a alors reculé, en emportant Foryom avec lui en le poussant en arrière avec son bras tendu, rejoignant ainsi bDfh et Haikke à l'entrée de la pièce.

<Haikke> Zebi ! Y se passe quoi là ? Qu'est ce que vous avez foutu ?

<MaDG> Foryom a joué au con, et il a gagné... En gros il a réussi à se blesser contre le pylône en s'amusant avec un briquet.

<Haikke> Aïe, t'as merdé grave cette fois frerot !

<Foryom> Je sais, mais en rajoute pas, j'ai encore mal au doigt ! Je suis déjà bien puni !

Tous les membres du groupe fixaient la gouttelette monter relativement lentement mais sûrement vers le plafond et le centre du cercle tout en l'éclairant avec une lampe-de-poche de téléphone, avec une certaine appréhension et un peu de peur dans le regard... Une fois arrivée au niveau du plafond, la gouttelette s'est étalée sur tout le pourtour du pylône au niveau plafond, puis s'est scindée en 5, en se regroupant en 5 gouttelettes plus petites qui se sont alors éjectées en direction de l'extérieur du cercle.

Au moment où elles ont touché l'extérieur du cercle, le dessin du cercle ainsi que les runes qui l'entourent se sont mises à briller en s'allumant et en s'éteignant, alternant leur état constamment, et au bout de quelques secondes, des tremblements, plus violents que les fois précédentes, se sont fait ressentir dans la pièce.

<Haikke> Je crois que c'est dans la pièce du dessus que ça se passe, mais c'est pas bon du tout !
<MaDG> Oui, allez-y, je vous rejoins, je vais chercher les autres avant. C'est pas le moment de faire bande à part. Quoi que ce soit qu'il va se passer, il va falloir qu'on soit tous ensemble pour y faire face.

Haikke, bDfh et Foryom se sont alors dirigés vers le passage que bDfh avait utilisé pour s'échapper de la pièce du dessus, tandis que MaDG a pris le chemin normal pour remonter à la salle à manger et prévenir les autres, alors que le manoir entier semblait continuer à vibrer.

MaDG est arrivé dans la salle-à-manger et s'est immédiatement dirigé, d'un pas pressé, vers DarkGiver.

<Anttoane> Y se passe quoi ? C'est quoi tout ce bordel ?
<MaDG> Pas le temps d'expliquer en détail... Mais en gros, c'est la méga-merde. Il faut qu'on se regroupe, et DarkGiver, je vais te détacher, tu vas venir avec nous. L'heure n'est plus aux querelles, et il va falloir que tu laisses de côté tes idées de vengeance envers nous quelque temps.
<DarkGiver> Ça doit VRAIMENT être une situation qui craint pour que tu en arrives là. Et qui te dit que je vais pas m'en prendre à vous à la première occasion si tu me détaches ?
<MaDG> Promets-moi d'au moins ne rien tenter jusqu'à ce qu'on arrive vers les autres. Une fois sur place, ça m'étonnerait que tu sois assez stupide pour ne pas réaliser la gravité de la situation. Et crois-moi, tu auras mieux à faire que de penser à à quelle sauce tu vas nous manger. On est tous en danger là, si il se passe ce que je pense, c'est une situation de vie ou de mort. Et pas uniquement pour nous sept, il ne faut pas que ça puisse s'étendre en dehors du manoir !
<DarkGiver> C'est... à ce point là ? Bon admettons... Je vous suis, on verra bien.

MaDG a alors coupé les liens de DarkGiver et s'est dirigé vers l'aile est pour rejoindre les autres dans le salon, en invitant Moëlle, Anttoane et DarkGiver à le suivre. Anttoane n'était pas du tout rassuré, et inquiet de ce qu'il se passe, et pas rassuré non plus vis à vis du fait que DarkGiver les accompagne et préférerait avancer en restant derrière lui.

Arrivés dans la pièce, ils ont retrouvé Foryom, bDfh et Haikke, qui étaient tous les 3 la bouche et les yeux ouverts en grand en assistant à ce qu'il se passait. Haikke a tourné la tête en voyant les quatre autres arriver, et a vu DarkGiver. Tout en le regardant, il a demandé à MaDG si il pensait vraiment que c'était une bonne idée, ce à quoi MaDG a répondu que vu la situation, il n'avait pas vraiment le choix.

DarkGiver, qui découvrait la pièce pour la première fois, avait comme les autres son regard concentré sur le centre de la pièce. On pouvait y voir le pentagramme que bDfh et Haikke avaient découvert sous la moquette, mais celui ci brillait, comme le cercle du plafond de la pièce d'en dessous, mais ce n'est pas tout, en plus de briller, celui ci, ainsi que les motifs entre les 2 cercles à l'extérieur du pentagramme, tournait, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le sol lui ne tournait pas, c'était vraiment les motifs qui étaient dessinés dessus qui tournaient, ainsi que les cinq flammes qui flottaient au dessus du sol que Haikke avait accidentellement fait s'allumer, alors que la pièce continuait de trembler.

<DarkGiver> Qu'est-ce que c'est que ce bordel ?

<Haikke> Je crois qu'on n'en sait pas plus que toi. Mais il semblerait qu'on ait accidentellement accompli les étapes d'un rituel et que quelque chose s'apprête à se passer.

<b0fh> C'est... Complètement dingue !

<Foryom> Je... Suis désolé... Tout ça c'est ma faute, si j'avais pas joué au con avec le pylône, on n'en serait pas là.

<Haikke> Te tracasse pas trop frerot, c'est fait, c'est fait... et nous lamenter sur ce qu'il s'est passé ça va pas arranger les choses. En plus, je suis autant coupable que toi. Ok, toi t'as merdé dans la pièce en dessous, mais moi j'ai merdé ici. C'est moi qui ai déclenché ces flammes qui volent au dessus du cercle là.

<DarkGiver> Donc, c'était pas des conneries quand vous avez fait le debrief sur la salle de jeux tout à l'heure ? Vous avez vraiment trouvé des trucs paranormaux ?

<MaDG> Comme tu peux le voir par toi même... Oui...

Et à ce moment là, Haikke a remarqué quelque chose d'inquiétant... La vitesse de rotation du pentagramme et des flamme semblait aller plus vite que lorsqu'ils sont arrivés. Le phénomène semblait donc s'accélérer.

<DarkGiver> En gros il s'est passé quoi ?

<MaDG> b0fh et Haikke ont retiré la moquette et trouvé un pentagramme au sol, Haikke l'a touché pour voir si c'était bien du sang séché comme ça en avait l'air, et quand il l'a touché, les flammes que tu vois tourner en l'air sont apparues, mais elles étaient immobiles à ce moment là. Et de notre côté, dans la pièce du dessous (celle où on a trouvé Moëlle), on a découvert que le bûcher où Moëlle était attachée réagissait à la chaleur, de façon à faire saigner la personne qui était en train de brûler via des pics tranchants qui émergent du pylône central, et que le liquide au lieu de tomber contre le sol, coulait vers le plafond. Pendant que j'inspectais le plafond, Foryom s'est amusé avec un briquet à être plus rapide, et à force de jouer au con, il a gagné, il s'est fait saigner le doigt, et son sang a déclenché tout ce bordel.

<DarkGiver> Humm... C'est la merde.

<Haikke> C'est le moins qu'on puisse dire.

<MaDG> Je sais pas ce qu'il va se passer, mais quoi que ce soit, ça risque de pas être bon du tout. Et si c'est un portail comme dans la salle de jeux, celui là est beaucoup plus gros. Et vu qu'il a été nourrit au sang, si celui de la salle de jeux ne fonctionnait pas complètement et que rien ne pouvait passer au travers, je ne pense pas qu'on aura cette chance avec celui là. Si les créatures qu'on a vu à travers celui de la salle de jeux arrivent à en sortir et à entrer dans notre monde, ça va être la méga merde, et c'est le monde entier qui sera en danger.

<DarkGiver> Okay... Je comprends mieux pourquoi tu m'as détaché. Effectivement, là, on a vraiment mieux à faire que de régler nos comptes.

Pendant qu'ils discutaient, la rotation du pentagramme et des flammes continuait à s'accélérer. La fin du processus s'approchait à grand pas. Il tournait maintenant tellement vite que les 5 flammes qui flottent au dessus du sol ne semblaient plus former qu'un unique cerceau de flamme au dessus du pentagramme.

Moëlle semblait vraiment très effrayée par ce qu'elle voyait, son regard était pétrifié de peur, et on pouvait la voir trembler. Tout le groupe était effrayé évidemment, mais elle n'était pas préparée à ça, et n'avait pas l'esprit terre-à-terre de b0fh qui l'aidait à garder son sang froid. Sans oublier que le traumatisme de sa capture et de ce qu'elle a vécu avant qu'on la retrouve n'était pas complètement oublié, même si elle donnait le change en apparences. Sa peur plus intense que celle des autres était donc parfaitement compréhensible.

Anttoane l'a bien remarqué, et a mis sa rancœur vis-à-vis d'elle de côté vu la situation, et lui a pris la main pour la rassurer, et lui a dit quelques paroles rassurantes, même si il savait très bien qu'il mentait un peu pour la rassurer, mais il essayait aussi de se rassurer lui-même, ce qui peut également se comprendre.

<Anttoane> Ne t'inquiète pas, on va s'en sortir. On en est pas à notre première affaire bizarre, et on en a vu d'autres.
<Moëlle> Je... J'espère...
<Anttoane> Mais oui, t'inquiète, quand tout ça sera fini, on ira se manger une glace, faire un tour à moto, et après on ira se prendre une mine avec mes potes !
<Moëlle> Si on s'en sort, c'est ma tournée !

Et elle s'est mise à serrer la main d'Anttoane fort en retour pour qu'il ne la lâche pas.

Tout à coup, la pièce s'est arrêtée de trembler et le pentagramme s'est arrêté de tourner, et les flammes flottantes se sont immobilisées, ne donnant plus l'impression de former un cercle de feu au dessus du sol. On aurait pu croire que les choses n'étaient pas si graves que ça et que c'était en train de s'interrompre, après tout, il n'y avait qu'une petite goutte de sang, c'était peut-être insuffisant, mais non.

À peine le temps d'envisager cette éventuelle accalmie, que les flammes flottantes se sont mises à s'étaler et à se diriger contre le sol, allant recouvrir le dessin de l'étoile du pentagramme et les runes. C'est désormais tout le motif du pentagramme qui était enflammé.

Les flammes se sont alors aplaties, et ont recouvert toute la surface du cercle, et ont perdu leur texture de flamme, pour prendre une texture plus aqueuse. Elles ne semblaient également plus dégager de chaleur, la température de la pièce semblait avoir légèrement baissé (elle avait bien augmenté lors de l'accélération de la rotation du pentagramme).

Une fois cette texture aqueuse uniformisée sur tout le cercle, celui ci commençait à devenir translucide et on pouvait voir au travers. Haikke, MaDG, b0fh et Foryom ont rapidement reconnu le même genre de paysage qu'ils ont pu voir à travers le portail de la salle de jeux, mais celui ci était beaucoup plus grand, et très différent.

MaDG a pris un des articles de journaux qu'il avait dans sa poche, et l'a chiffonné en une boule, puis l'a lancé à l'intérieur du cercle pour voir si, comme celui de la salle de jeux, celui-ci n'était qu'une fenêtre d'observation, mais malheureusement, il n'en était rien.

Le papier est tombé au travers du cercle. C'était bien un portail pouvant servir de passage qui s'était ouvert cette fois. Et on pouvait observer plusieurs créatures similaires à celle observée précédemment au loin, beaucoup plus qu'ils n'avaient pu en observer à travers le précédent portail.

Le portail de la salle de jeux était vertical, et au niveau du sol des deux côté, hors, celui-ci est horizontal, et semble situé en hauteur de l'autre côté, à une quinzaine de mètres de haut. Comme ces créatures ne semblaient pas pouvoir voler, peut-être que ça allait faire gagner un peu de temps, mais leur traversée semblait tout de même imminente, c'était une question de minutes. Les créatures semblaient avoir remarqué le portail, et commençaient à s'agglomérer en bas, et à s'empiler les unes sur les autres afin de pouvoir l'atteindre.

Tout le groupe était on ne peut plus perplexe en observant au travers du passage, pris entre un sentiment de panique interne et une réflexion sur un moyen d'arrêter tout ça pendant qu'il en est encore temps...

<Haikke> On dirait qu'on a un sursis de quelques minutes, mais on n'a pas toute la nuit. Qu'est-ce qu'on peut faire pour réparer tout ce merdier ?
<DarkGiver> Jetez-leur Foryom, peut être que ça leur suffira et qu'ils nous laisseront tranquilles !
<MaDG> DG... C'est pas le moment ! Si c'est pas pour être constructif, autant te taire !
<Foryom> Je suis... désolé. Vraiment.

<MaDG> C'est pas le moment non plus pour être désolé. On n'a pas beaucoup de temps, il faut qu'on l'utilise pour se préparer au mieux !

<Anttoane> Comment ?

<Haikke> Il faut qu'on referme ce truc ! Mais ça va pas être facile.

<MaDG> On pourra pas juste casser le mur comme pour l'autre. Là si on donne des coups de masse, ça va juste passer au travers.

<Haikke> Je vais quand même vite chercher la masse dans l'autre pièce, on sait jamais. Et si on arrive à refermer le portail, on fracassera le sol et on saccagera la pièce du dessous pour que plus personne ne puisse l'ouvrir.

<MaDG> Bonne idée, mais tu peux toujours pas courir avec ton pied. B0fh, vas-y toi plutôt. Et tâche de faire au plus vite !

<b0fh> Okay, je vois pas trop en quoi je pourrais être utile ici pour le moment de toutes façons.

A ce moment là, DarkGiver, sans dire un mot, s'est précipité contre le passage que b0fh avait utilisé pour s'échapper qui va vers l'étage en dessous.

<MaDG> NON MAIS T'ES SÉRIEUX ??? TU VAS VRAIMENT T'ENFUIR COMME ÇA ?

<Haikke> Je me doutais qu'on ne pouvait pas compter sur lui.

<MaDG> Bon, j' imagine donc qu'il va falloir qu'on se démerde sans lui.

<Haikke> Au moins il ne nous a pas mis de bâtons dans les roues et ne nous a pas trahit en en profitant pour terminer sa vengeance en profitant de la situation, c'est déjà ça.

CHAPITRE 14 : LA CONFRONTATION FINALE !

MaDG a regardé vers la sortie en se disant que si b0fh se dépêche de revenir, au moins ils auraient une masse pour se défendre et essayer de faire rester ces choses de l'autre côté. En y pensant, il a aperçu la table que b0fh et Haikke avaient déplacé précédemment. Celle ci était longue, et si sa surface ne suffirait certainement pas à boucher l'entrée et empêcher les créatures d'entrer, elle pourrait au moins, si on la fait glisser sur le portail, servir de «pont», pour pouvoir se balader au dessus du portail sans tomber dedans, ce qui, si ils ont à se battre contre ces créatures, pourrait s'avérer très utile.

<MaDG> Foryom ! Viens m'aider à bouger la table qui est là bas, à la ramener dans la pièce !
<Foryom> Ok ! On l'amène où ?
<MaDG> Au bord du trou !

Foryom et MaDG ont donc déplacé la table, amenant celle-ci au bord du trou. Comme MaDG le pensait, la longueur de la table dépassait le diamètre du portail, c'était parfait !

<MaDG> Maintenant va à l'autre bout de la table, on la soulève en même temps, et on la déplace DANS le trou, en restant au bord. Et tu poses le bord de la table au bord du trou.
<Foryom> Pourquoi faire ?
<MaDG> Ça fera un pont comme ça ! On va en avoir besoin dans pas très longtemps, si on veut pas tomber dans cet espèce d'enfer là en dessous.
<Foryom> Ahh Ok !
<Haikke> Ça me fait penser, à ce prix là, on pourrait pas simplement remettre la moquette en place pour boucher le trou ?
<MaDG> Tu crois vraiment qu'un bout de tissu va les empêcher de passer ? Ça servirait à rien...
<Haikke> Alors pourquoi la table ? Ok, faire un pont pour pas tomber dedans... Mais pourquoi on voudrait se balader au dessus du trou ?
<MaDG> Je sais pas, par exemple si on doit taper sur quelque chose qui en sort pour le faire retourner dedans...
<Haikke> Ah ouais bien vu !
<Anttoane> Taper dessus avec quoi ?
<MaDG> C'est vrai, on n'a pas d'armes... b0fh va revenir avec une masse, mais je suis pas sur que ça suffise.
<Haikke> Anttoane, va avec Moëlle à la cuisine et à la salle-à-manger, et ramenez-nous tout ce que vous pourrez porter qui pourrait servir d'arme de près ou de loin... Des couteaux de cuisine par exemple ! Ou même des rouleaux à pâtisserie, tout sera bon à prendre, on n'a rien là, ça peut que être mieux !
<MaDG> Ouais bon plan ! Et à la salle à manger, y'a un placard à balais, ramenez-en quelques uns aussi, ça sera pas de trop.
<Anttoane> Ok, on fait aussi vite que possible !
<Foryom> J'y vais aussi ! Je veux être utile à quelque chose pour rattraper ma connerie !
<MaDG> Bonne idée, 2 mains en plus pour porter du matos ça sera très utile !

Même si il essayait de ne pas le laisser paraître, Anttoane était quand même ravi de pouvoir s'éloigner, ne serait-ce qu'une ou deux minutes, de tous ces trucs glauques qui se passent dans cette pièce, et pouvoir respirer au calme au moins un tout petit moment.

<MaDG> Bon, il reste plus que nous deux là, et y'a plus grand-chose à faire à part croiser les doigts pour qu'on s'en sorte bien... Et pour qu'ils reviennent avant que ces choses aient atteint la hauteur du portail.

<Haikke> Y'a rien qu'on puisse faire pour essayer de gagner du temps ? Y'a quoi dans les armoires là bas ? On trouvera peut-être quelque chose d'utile.
<MaDG> Oui, allons voir.

Le contenu des armoires n'avait pas changé depuis le passage ce b0fh... Une avec des trophées sportifs, une avec des poupées en porcelaine, et l'autre des bouteilles de liqueur, en bonne quantité. Les poupées étaient trop légères pour pouvoir espérer servir à quoi que ce soit. Les trophées en revanche étaient relativement lourds.

MaDG a pris le plus gros des trophées et a été marcher sur la table suspendue sur le portail. Plus bas, les créatures progressaient peu à peu en direction du portail, et avaient déjà atteint, en s'empilant les unes sur les autres, un tiers de la hauteur environs. Elles étaient agglomérées pile en dessous du portail, et s'empilaient méthodiquement. MaDG a estimé la bonne position, et a laissé tomber le trophée sur les créatures, en espérant leur faire mal ou les assommer.

Le trophée a traversé le portail sans difficulté, et a continué sa chute, pour finir par atteindre les créatures, arrivant de plein fouet sur le tête de celle qui était, à ce moment là, le plus haut. Malheureusement, l'effet n'était pas aussi flagrant que MaDG ne l'espérait. La créature a semblé ressentir une gêne et légèrement reculer, mais le trophée l'a au final traversée, à peine gêné par sa présence dans sa chute. Il a énormément ralenti dans sa chute mais il est passé au travers de la créature, comme une espèce de tas de gelée. Et après avoir traversé celle ci, la créature du dessous a subit la même chose. Elle s'est un peu rétractée temporairement comme en ayant l'air de subir une gêne, mais ne semblait pas avoir mal pour autant, et le trophée a finit par atteindre le sol. L'expérience n'a donc pas été concluante, ce n'est pas ça qui leur ferait gagner du temps en attendant les autres. Et c'était plutôt même inquiétant en pensant au risque que le matériel que les autres allaient ramener s'avère au final inutiles en guise d'armes.

<Haikke> Alors, ça donne quoi ?
<MaDG> Pas terrible... ça passe au travers de ces choses. Elles ont à peine l'air de le sentir.
<Haikke> On tente un cocktail Molotov ?
<MaDG> Y reste que ça... Passe moi la bouteille du truc le plus fort que y'a la dedans.

Pendant qu'Haikke comparait les bouteilles d'alcool de l'armoire, MaDG a été arracher un bout de moquette, et a tâché de l'effiloche en plusieurs couches, pour le rendre plus «semblable à un mouchoir».

<Haikke> Tiens, ça devrait faire le taf.
<MaDG> Humm, c'est quoi ? De l'eau de vie d'abricot ! C'est parfait, ça va le faire. Reste à voir si ça va être efficace.

MaDG a goûté 2 gorgée de cette eau de vie avant de préparer la chose, et s'est dit qu'elle n'était pas dégueu, et que c'est dommage de devoir la sacrifier comme ça, mais il le fit quand même. Le morceau de moquette qu'il a séparé en fine couche semblait trop peu «combustible» pour être efficace, et dans le doute, il l'a mélangé à des morceaux de papier des articles de journaux qu'il lui restait dans sa poche et qu'il a coupé en franges, pour donner un bon compromis à ce niveau. Il a donc imbibé ce mélange de moquette-papier d'alcool au bout, et l'a utilisé pour boucher la bouteille d'eau de vie. Il s'est remis au même endroit que pour lancer le trophée, a mis le feu au papier, et envoyé la bouteille, en visant légèrement à côté pour que la bouteille s'éclate par terre, sans qu'elle ne soit ralentie en passant au travers des créatures.

La bouteille s'est brisée devant les créatures, et l'eau de vie enflammée a giclé au travers des créatures. Les flammes leur ont passé au travers, mais lentement, comme l'avait fait le trophée. Et fait intéressant, les flammes sont restées allumées une fois à l'intérieur du corps des créatures ! Elles n'ont pas bougé dans le sens où elles ne se sont pas dispersées comme le ferait un animal qui se ferait immoler de la sorte, mais par contre, elles se sont brièvement arrêtées de bouger, les créatures qui ont été arrosées par l'eau de vie enflammées se sont immobilisées, et ont poussé des immenses cris. À défaut de les faire réagir assez pour les disperser, il semblerait qu'au moins, elles ont senti le feu, même si ça ressemblait plus à un cri de gêne ou une faible douleur qu'à un cri d'agonie.

<Haikke>	Si j'en juge à ce que j'entends, ça marche ?
<MaDG>	Déjà un peu mieux que le lancer de trophées, mais ça les ralentit vraiment très peu, et pas longtemps. Si on avait vraiment beaucoup d'alcool inflammable, ça pourrait donner quelque chose mais je sais pas combien on en a ?
<Haikke>	Y'a pas des tonnes de bouteilles d'alcool vraiment assez fort pour servir de Molotov et bien cramer.
<MaDG>	C'est ce que je pensais. Du coup on ferait mieux de les garder pour quand elles seront près de nous. On pourra mieux les arroser, et plus les cramer, et du coup, elles réagiront peut être un peu plus cette fois là.
<b0fh>	Voilà, j'ai la masse. Où sont les autres ?
<MaDG>	À la cuisine et la salle-à-manger, ils vont ramener tout ce qu'ils trouvent qui pourrait servir d'arme improvisée, ça risque de nous être utile. Ils devraient plus tarder maintenant.

MaDG a résumé à b0fh le résultat des tests en lançant des trucs sur les créatures, et b0fh semblait très intrigué par leur aspect «à moitié intangibles». Se battre contre elles s'annonçait problématique. Les créatures étaient maintenant à mi-hauteur entre le sol de leur monde et le portail.

Après ce petit résumé, il s'est dirigé vers l'armoire à alcools pour se choisir quelques bouteilles d'alcool le plus fort possible pour en faire des cocktails Molotov qu'il garderait pour des situations de dernier recours, vu que c'était relativement peu efficace, bien que pas complètement inefficace. Il s'en est pris 3 pour lui, et en a laissé 4 de côté qui feraient également le taf en encourageant les autres à s'en préparer également au cas où. Haikke et b0fh s'en sont préparé 2 chacun.

Anttoane, Moelle et Foryom sont alors remonté de la cuisine, les mains et les poches pleines de divers objets qui pourraient servir d'armes de fortune. Malheureusement, l'utilité de celles-ci risquerait d'être limitée, MaDG a fait part des résultats des quelques tests qu'ils ont fait. Le fait que ces créatures semblent être en partie intangible semblait fortement inquiéter Foryom, qui assimilait ça à des fantômes.

Néanmoins, ils espéraient pouvoir plus tard pouvoir trouver une faille dans leur intangibilité et trouver un moyen de les rendre tangibles, au moins temporairement, et de pouvoir les blesser, car s'ils ne trouvaient rien dans ce sens, la situation était alors critique. Il serait alors impossible d'agir contre ces créatures, et à terme, l'humanité entière risquait fort d'être condamnée.

Les créatures étaient désormais presque à la hauteur du portail et capables de l'atteindre, elles étaient à 3 quarts de la hauteur. MaDG a jeté un cocktail Molotov pour les ralentir sur le dernier bout, cette fois, en sachant que le feu continuait de brûler une fois à l'intérieur de la créature, en s'arrangeant pour que la bouteille soit le goulot (enflammé) par le bas, et soit à l'intérieur d'une créature, voulant tester l'effet d'une explosion directe à l'intérieur d'une créature. La créature étant beaucoup plus proche qu'à la première tentative, viser et s'arranger pour que la bouteille finisse dans la position voulue était très facile. On pouvait après le lancer voir la bouteille avec le goulot en feu traverser le corps de la créature la plus haute et proche du portail. MaDG s'est alors éloigné pour s'abriter d'une explosion, au cas où cela fonctionne.

L'explosion s'est faite attendre un peu plus que prévu, à croire que l'intérieur du corps de la créature bien que n'éteignant pas la flamme, en réduisait l'efficacité, ou la vitesse à laquelle elle se propage le long de la mèche et de l'alcool, mais une explosion finit par se faire entendre, accompagnée d'un cri strident et animal. Un morceau de tentacule et de chair de la créature est ressorti du portail, pour aller s'écraser contre les murs de la pièce. En se rapprochant pour regarder le résultat, MaDG a pu constater que l'explosion avait fonctionné et semblait bel et bien avoir éliminé une créature ! Malheureusement, si cette stratégie a montré que ces bestioles ne sont pas invulnérables, et qu'il y a tout de même moyen de les atteindre, et même de les anéantir en provoquant une explosion depuis l'intérieur de leur corps, il ne restait clairement pas assez de bouteilles d'alcool fort pour en faire suffisamment pour pouvoir toutes les éliminer de cette façon, d'autant qu'il est impossible d'estimer combien elles sont de l'autre côté du portail. La solution «cocktail Molotov» devait donc rester un moyen de dernier recours pour se tirer d'une situation de danger de mort ou sauver quelqu'un. Il ne fallait donc pas les gaspiller.

Il était également intéressant de noter que l'explosion du cocktail Molotov a l'intérieur de la créature avait été fortement atténué par le corps en lui même, et hormis des morceaux de ce corps qui ont giclé, on n'a ressenti aucun souffle ou brûlure due à l'explosion, alors qu'on aurait dû, ne serait-ce que constater un tremblement de la table, c'était à moins de 2 mètres. Par conséquent, en cas de besoin, on devait pouvoir aisément utiliser un cocktail Molotov même à bout portant sans risquer beaucoup plus qu'une grosse éclaboussure, à condition que celui ci se trouve à l'intérieur d'une créature au moment d'exploser.

Alors que les créatures parcouraient les derniers mètres pour atteindre le portail, pour se préparer, les six personnes présentes la pièces se sont mises à l'extérieur du portail, à distances à peu près équivalentes, répartis autour du cercle, en posant derrière eux préventivement une partie du matériel ayant été préparé, sauf les cocktails Molotov, ceux qui s'en sont préparés préférant les garder sur eux en cas de besoin. Derrière chaque personne on trouvait donc un petit tas de matériel, des couteaux, des balais, mais aussi une pelle, et la masse de Haikke. Le groupe se tenait prêt à en découdre, bien qu'étant tous incertains du résultat.

La tension était palpable dans le groupe, mais tous étaient déterminés à se battre jusqu'au bout, même Moëlle qui n'était pas préparée à ça. Chacun avait pris conscience du danger que représentait ce portail et les créatures de l'autre côté.

Ça avait commencé ! Un tentacule a émergé sur un des côtés du portail, puis un autre à l'opposé. Haikke, qui était le plus proche du premier, a saisi un couteau dans son tas de matériel, et a immédiatement tenté de trancher le tentacule, sans succès. Il avait l'impression de trancher un bloc de gélatine en enfonçant le couteau, mais aucune coupure n'était faite sur le tentacule. Il tenta également de le saisir à mains nues, mais même chose, sa main passait au travers du tentacule, et au final, il arrivait à peine à le soulever avant que sa main ne le retienne plus.

Anttoane, qui lui était proche du second tentacule qui est apparu, a sorti une bonbonne de déodorant en aérosol et un briquet, et a tenté de s'en servir de lance-flamme pour faire brûler le tentacule. Sous l'effet de la flamme, le tentacule s'est mis à gigoter dans tous les sens, comme s'il était gêné, mais ne souffrait pas. Comme ce que MaDG avait pu observer avec le premier cocktail Molotov qu'il avait lancé au sol quand les créatures commençaient à peine à grimper.

Anttoane a alors tenté de mettre l'aérosol à l'intérieur du tentacule, en s'arrangeant pour que le bouton pour l'activer soit à l'intérieur, mais l'ouverture par laquelle le contenu était sprayé soit en dehors. Une fois en place comme souhaité, il a passé un doigt à l'intérieur du tentacule, la sensation était très étrange... C'était comme pénétrer à l'intérieur d'une brume très très épaisse... Avec son doigt, il a été presser le bouton de la bonbonne d'aérosol, en espérant que grâce à la pression de l'intérieur du tentacule, il reste pressé après qu'il se retire, et c'était effectivement le cas ! Mais pour combien de temps ? Il a alors sans tarder allumé avec son briquet le déodorant qui sortait de la bonbonne.

Comme lorsqu'il a sprayé le tentacule de flammes tout à l'heure, celui-ci semblait dérangé par le feu, et commençait à s'agiter. En s'agitant, l'ouverture du spray a finit par passer à l'intérieur du tentacule, mais comme pour la flamme du cocktail Molotov précédemment, ça n'empêchait pas le spray de brûler à l'intérieur du tentacule, ce qui le faisait s'agiter encore plus... Et au bout d'une dizaine de secondes, ce qui devait arriver arriva, et la bonbonne explosa. L'explosion a arraché le tentacule, et la créature a qui il appartenait a poussé un immense cri. Anttoane avait réussi à la blesser.

Immédiatement après avoir poussé un cri et perdu une moitié de tentacule, deux autres tentacules ont émergé du portail près des précédents, celui endommagé ne pouvant plus servir de point d'appui, trois des quatre tentacules pouvaient servir à la créature, qui s'est ensuite hissée avec ses 3 points d'appui, jusqu'à avoir sa tête et ses deux derniers tentacules (pour rappel, ces créatures en ont six en tout, et également 2 jambes ou pattes arrière) qui s'agitaient derrière sa tête. Ses 3 yeux avaient l'air très en colère, et elle poussait des cris en menaçant de sa bouche pleine de dents acérées en direction d'Anttoane.

Lorsque sa tête a émergé, effrayé par son visage cornu et décharné, Foryom s'est emparé de la pelle sur le tas de matériel derrière lui, et a foncé sur la table posée sur le portail. Il se trouvait alors juste en face de la créature, à quelques centimètres. Il l'a regardée dans les yeux pendant que celle-ci concentrait son attention sur Anttoane, qui lui avait détruit un tentacule, et a hésité quelques secondes, puis a sauté en l'air, et a tapé de toutes ses forces sur la tête de la créature.

Malheureusement, la pelle ne faisait pas plus d'effet que les autres objets tangibles, et la pelle a pénétré le visage de la créature en relative douceur, tout en procurant une légère gêne à la créature qui avait à peine l'air de sentir la pelle et en aucun cas d'en souffrir. Un des deux tentacules qui virevoltaient derrière la tête de la créature s'est emparé de Foryom au vol, en l'entourant et en faisant plusieurs tours autour de son corps, comme un serpent lorsqu'il veut étouffer sa proie.

Contrairement à lorsqu'ils ont fait des tentatives d'attaquer la créature qui ont été infructueuses, là, le tentacule qui s'est emparé de Foryom semblait bel et bien être tangible. Ce qui pouvait vouloir dire deux choses... Soit deux de ses six tentacules étaient tangibles et pas les autres ni le reste du corps, soit, et ça semblait plus logique et probable, la créature était capable de contrôler, du moins en partie, sa propre tangibilité, et pouvait se rendre palpable au moment d'attaquer. Foryom semblait souffrir, et la créature semblait chercher à le broyer dans son tentacule, et serrer de plus en plus fort.

En voyant ça, MaDG a saisi un couteau et a foncé en direction de Foryom, en essayant de trancher le tentacule par le bas, car celui ci avait agrippé Foryom de bas en haut, mais là, c'était tout le contraire de quand Haikke a tenté de trancher le tentacule. Il était dur comme de l'acier et impossible d'y faire entrer la lame du couteau ou quoi que ce soit. Si ça continuait à ce rythme, la créature allait tuer Foryom. MaDG n'a donc pas perdu plus de temps, et a allumé un de ses deux cocktails Molotov restants, et l'a lancé dans la bouche de la créature, en disant à Foryom de tenir bon. 6 ou 7 secondes plus tard, comme la précédente, la créature s'est faite anéantir par l'explosion du cocktail Molotov depuis l'intérieur de son corps. Foryom est retombé sur la table, alors toujours emballé dans son tentacule. Cela dit, n'étant plus relié à la créature et étant en train de mourir, le tentacule est redevenu intangible, et par conséquent, Foryom a rapidement arrêté de souffrir et de se faire écrabouiller, et quelques secondes après, le tentacule qui l'entourait a finit par lui traverser le corps, puis la table qui était en dessous de lui. MaDG l'a aidé à se relever.

<MaDG>	Ça va aller ?
<Foryom>	Ouais je crois... J'ai encore un peu mal partout et un peu de mal à respirer... Mais ça devrait aller.
<MaDG>	Essaie de rester à distance, ne prends plus de risques comme ça. Là c'était bien tenté, la créature était distraite par Anttoane et tout, mais on sait que ça sert pas à grand-chose maintenant...
<Foryom>	D'accord.
<Haikke>	Il va falloir qu'on trouve un moyen plus efficace de riposter, sinon on va pas tenir 30 minutes à ce rythme !

<MaDG> Si t'as une idée, ne te gêne pas pour la partager !
<Foryom> On est dans une putain de merde ouais ! Une bonne grosse diarrhée !
<Anttoane> Mais non, on va trouver une solution ! On est invincibles !

À peine ces quelques mots échangés que la créature suivante émergeait. Un de ses tentacules s'est dirigés en direction de Moëlle, en cherchant à l'entourer comme Foryom précédemment, mais comme Moëlle n'était pas en l'air à ce moment là, le geste est moins direct et prend plus de temps. Moëlle a le temps de paniquer, de chercher à se débattre et de s'éloigner. Anttoane essaie de l'aider, mais il se prend une énorme biffe par un second tentacule de la même créature, ce qui le plaque contre le mur.

Au même moment, des bruits d'entrechoquement de morceaux de métal se font entendre depuis l'extérieur de la pièce. Tous, sauf Anttoane qui était légèrement sonné à ce moment là, ont tourné la tête dans la direction de l'entrée de la pièce en entendant ces bruits se rapprocher, et à leur grande surprise, ont vu DarkGiver franchir le seuil de la porte !

Il s'était changé, il n'avait plus son déguisement de fantôme. Il s'était équipé d'un mélange entre une tenue militaire Suisse et une armure de Samouraï. Il portait un fourreau de katana à sa ceinture, ainsi que pas mal d'autres trucs. On pouvait apercevoir quelques grenades prêtes à être dégoupillées et lancées attachées à sa ceinture, et il tenait un fusil à pompe dans sa main gauche.

<MaDG> Alors... Tu ne t'es pas enfui en fait ?
<DarkGiver> Pour qui tu me prends ? Je suis pas comme ça. Ce qui se passe ici ça va bien au-delà de vos petites personnes, et je l'ai bien compris. Je pouvais pas juste vous laisser crever et m'en laver les mains et partir sous les tropiques, même si j'aurais bien aimé.
<MaDG> Au fond, tu nous détestes moins que tu veux le faire croire...
<DarkGiver> Les retrouvailles larmoyantes on verra ça plus tard. Écartez-vous ! Et va chercher ton pyj assommé contre le mur là bas, avant qu'il se fasse bouffer.
<MaDG> Cinq sur cinq, mon capitaine !

MaDG a directement foncé vers Anttoane, lui met quelques claques en lui disant «Allez, debout !» pour tenter de le réveiller, mais il ne se réveille pas. Un seau d'eau lui aurait fait reprendre ses esprits, mais là, il va falloir se contenter d'attendre qu'il revienne à lui. MaDG l'a donc porté sur son dos jusqu'à l'extérieur de la pièce, qu'il ne soit pas en danger (enfin, dans la mesure du possible) tant qu'il n'aurait pas repris connaissance.

Les autres pendant ce temps se sont tous écartés du chemin de DarkGiver et mis contre le mur le plus proche. DarkGiver mis la créature en joug, en visant la base du tentacule qui était en train de saisir Moëlle, et a tiré. Le tentacule a lâché prise brièvement, laissant le temps à Moëlle de dégager une partie de ses jambes, mais la créature a rapidement repris sa prise. DarkGiver jeta son fusil par terre, a regardé la créature avec détermination et a prononcé :

<DarkGiver> Omae wa mou shindeiru !¹

Il a ensuite foncé en direction de Moëlle, en dégainant son katana, et a frappé d'un coup sec le tentacule ! Mais comme lors des précédents essais que les autres ont fait dans ce sens, rien ne s'est passé. À ce moment là, Haikke ouvre grand les yeux comme si il était frappé par une idée de génie, et a couru vers DarkGiver.

<Haikke> J'ai une idée. Je suis sûr de rien, mais on n'a rien à perdre, il faut essayer. Plante ton sabre dans le plancher.
<DarkGiver> C'est un katana.
<Haikke> On s'en fout, fais-le !

¹ «Tu es déjà mort mais tu ne le sais pas encore !» en japonais.

DarkGiver a accédé à la demande d'Haikke. Il a alors saisi la lame par le haut, a commencé à la serrer fort, en plissant les yeux, et en faisant la grimace, en se retenant de crier de douleur, et a frotté la lame de haut en bas, tout en serrant. Foryom qui assistait à la scène n'a pas pu s'empêcher de pouffer de rire. La lame du katana de DarkGiver était maintenant enduite de sang d'homme vierge. Vu que ce type de sang a eu une influence sur d'autres éléments rituels trouvés au cours de la journée, Haikke s'est dit que si quelque chose pouvait avoir une chance de parer à l'intangibilité de la créature, c'était bien ça.

Haikke a ensuite retiré son t-shirt, et s'en est servi comme bandage sur sa main, qui pissait le sang.

<MaDG>	Tu crois vraiment que c'est le moment de jouer les exhibitionnistes ?
<Haikke>	T'as déjà vu ce que mon sang de puceau peut faire dans cette baraque, tu veux vraiment que je le laisse couler n'importe où ?
<MaDG>	Mouais, un point pour toi.
<Haikke>	Voilà, DarkGiver, réessaie de trancher le tentacule avec ton katana maintenant ?

DarkGiver a repris son katana, désormais maculé du sang de Haikke, et après quelques gestes qu'il a fait juste pour frimer en montrant qu'il savait faire des figures avec un sabre, il a redonné un coup de sabre au tentacule, et cette fois, ça a fonctionné ! Le tentacule était tranché, et la créature a poussé un hurlement. Elle a immédiatement tenté de riposter, et DarkGiver sautait à chaque coup de tentacule pour esquiver.

<MaDG>	Distrains-la une trentaine de secondes ! Et on vient se joindre au combat après !
<MaDG>	Haikke. Ta main saigne encore donc sous ton t-shirt ?
<Haikke>	Ouais, j'y ai pas été de main morte pour l'entailler. Ça va me laisser une cicatrice, obligé. Ça fait assez mal d'ailleurs, c'est horrible.
<MaDG>	Alors tant qu'à faire... Tu pourrais aller verser de ton sang de puceau sur les couteaux qui sont dans le tas là bas ? Comme ça on va pouvoir tous aller s'amuser un peu aussi.
<Haikke>	Ouais, bien vu, j'y vais !

Haikke a donc été enduire la lame de tous les couteaux qui ont été ramenés de la cuisine de son sang, tous les membres du groupe ont alors pris un couteau.

<MaDG>	Faudrait pas que ça s'infecte... Tends ta main, ferme les yeux, et serre les dents...
<Haikke>	Tu vas faire quoi ?
<MaDG>	Y vaut mieux pas que tu le saches... Mais prépare-toi à avoir très mal.

MaDG a alors débouché son cocktail Molotov restant, c'était de l'eau de vie à 90°, ça suffirait largement pour désinfecter une plaie, et en a généreusement versé sur la plaie plutôt profonde de la main de Haikke.

<Haikke>	AHHHHHHHHHHH PUTAIN ! Fils de pute !
<MaDG>	Ouais je sais, c'est atroce... Mais c'est mieux qu'une infection, et de devoir amputer plus tard, non ?
<Haikke>	C'est vrai, merci frère.
<MaDG>	Remets-toi ton t-shirt comme bandage, mais assure-toi que le bout qui viendra s'appuyer contre la plaie soit impeccablement propre, sinon on aura désinfecté pour rien. Et attache-le en serrant le plus possible, pour couper l'hémorragie jusqu'à ce que ça cicatrise. Et tu devrais éviter de conduire ton van avant quelques jours, mais bon, ça on a le temps d'en parler plus tard.

Désormais, à chaque fois qu'une créature posait ses tentacules sur les bords du portail, les membres du groupe les découpaient à mesure. Une fois tous équipés d'un couteau, DarkGiver s'est concentré sur l'attaque frontale de la créature, et finit par lui trancher la tête, ce qui, comme pour une créature de notre monde, semblait fatal pour ces créatures. On pouvait donc entrevoir une lueur d'espoir, et ils avaient désormais un moyen efficace de les éliminer désormais. Mais leur nombre était quand même beaucoup trop grand et impossible à estimer pour envisager de simplement toutes se les faire à mesure qu'elles franchiraient le portail. Il fallait donc trouver une solution pour le refermer.

Après avoir éliminé deux créatures de cette façon, MaDG lança son dernier cocktail Molotov sur la créature suivante, pour gagner un peu de temps avant le prochain assaut.

<MaDG> Bon, il faut qu'on arrive à refermer ce truc..
<DarkGiver> Est-ce que l'autre côté du portail a une existence physique là bas ?
<MaDG> Tu veux dire quoi ?
<DarkGiver> Est-ce que si on tâte de l'autre côté, on arrive à sentir quelque chose de bien physique ? Genre si c'était pas un autre monde mais l'étage d'en dessous, est-ce qu'on sentirait le plafond de l'étage d'en dessous depuis ici ? Ohh et puis attends, je vais aller voir moi-même..

DarkGiver s'est rendu au bord du portail, et passe la main de l'autre côté, et tâte un peu les bords de l'autre côté. En le faisant, il finit par avoir un grand sourire qui se dessine sur son visage, et hoche un «oui» de la tête.

<DarkGiver> C'est parfait ! Alors je pense avoir ce qu'il faut..

Il a alors sorti de sa poche 4 bon gros morceaux de C-4... Et une télécommande.

<DarkGiver> Je les place de l'autre côté, 2 ou 3 devraient largement suffire... ensuite on s'écarte tous du cercle, et j'appuie sur ce bouton... et *BOOM* ! L'entrée du portail est détruite de l'autre côté, et il se referme de notre côté. Fin de l'histoire.

Sans perdre de temps, DarkGiver a été à deux points autour du portail placer un morceau de C-4 de l'autre côté, effectivement, celui-ci arrivait à s'attacher de l'autre côté, et ça l'arrangeait bien. Mais alors qu'il s'apprêtait à placer le troisième et dernier, une nouvelle créature a attaqué. DarkGiver lança le C-4 à MaDG en lui disant de le placer pendant que lui affronte la créature au sabre. Celle ci était plus grosse que les précédentes.

MaDG a dû tâtonner pour trouver où le C-4 pouvait s'accrocher de l'autre côté, mais il a fini par y arriver. DarkGiver, avec l'aide des autres qui tranchaient les tentacules à mesure que la créature s'accrochait, a réussi à en venir à bout comme les précédentes. Foryom a toutefois remarqué qu'un autre morceau de C-4 de l'autre côté du portail s'était à moitié détaché. Il a donc grimpé sur la table pour se rendre utile, et s'est couché à plat-ventre dessus, et a tendu le bras pour atteindre le C-4 et l'accrocher correctement. Il s'est alors relevé, fier de lui, et content d'avoir pu être utile et sans faire de connerie. DarkGiver se trouvait alors juste en face de lui.

<DarkGiver> Ne bouge surtout pas !

Et il a alors donné un coup de sabre très rapide qui a effleuré le bras de Foryom, il a senti le vent l'effleurer sur toute la longueur. contre la bouche d'une créature qui avait tenté de furtivement s'accrocher derrière Foryom, et s'apprêtait à lui dévorer le bras.

<DarkGiver> Bon maintenant, éloignez-vous tous du portail, avant qu'une autre créature n'attaque.

DarkGiver a sorti sa télécommande, et au moment où il a vu 2 gros tentacules franchir le portail, il a pressé sur le bouton. L'explosion a bien eu lieu de l'autre côté, comme prévu, et la pièce a à nouveau tremblé, mais cette fois à cause de l'explosion. Après quelques secondes, de nouveaux vrombissements comme lors du déclenchement du rituel se sont faits sentir. Les tentacules qui dépassaient du portail sont tombés raid morts sur les côtés, et la table qui servait de pont et d'appui pour pouvoir se battre au dessus du portail s'est fendue en deux, pour se faire aspirer par le portail.

Le portail s'est mis à rétrécir petit à petit. Foryom et DarkGiver se sont approchés, en regardant le portail rétrécir jusqu'à disparaître complètement, et le sol de la pièce est redevenu un sol normal. Foryom et DarkGiver se trouvaient au centre de la pièce, et un sourire de soulagement décorait le visage de tous les membres du groupe. Y compris celui DarkGiver qu'on n'avait plus vu sourire depuis de très longues années, même si une légende invérifiable raconte qu'une fois il a sourit à une blague de Carlos en étant bourré.

<Foryom> Ahh putain, on a vraiment eu chaud cette fois, j'ai cru qu'on allait tous y passer !

Et là, en regardant dans la direction de Foryom, le sourire de DarkGiver s'effaça. Il avait remarqué une tache de sang au niveau du bras à l'emplacement où il l'a effleuré avec sa lame. Il semblerait qu'il a fait un peu plus que l'effleurer. DarkGiver a observé le sol, et bien que le portail soit refermé, il a constaté que le pentagramme lui était toujours dessiné. Il a relevé les yeux en direction de la blessure de Foryom, qui ne semblait même pas s'être aperçu qu'il saignait, et a vu un filet de sang dégouliner de sa manche. A ce moment là, DG a poussé Foryom de toutes ses forces contre le mur le plus proche pour le faire sortir du cercle, mais il était trop tard... Foryom est bel et bien sorti du cercle du pentagramme, mais sous l'impulsion du choc, la goutte de sang était en train de tomber sur le sol. DarkGiver a tenté de l'intercepter avant qu'elle ne touche le sol, mais a raté. Est-ce que tout ça avait servi à rien et tout allait être à refaire ?

La goutte de sang de Foryom a touché le sol, et le pentagramme s'est remis à briller. Un portail s'est ouvert sous les pieds de DarkGiver, et l'a emporté, DarkGiver a donc été aspiré par un portail, qui s'est refermé immédiatement derrière lui. La magie noire omniprésente dans la pièce s'était-elle affaiblie ?

<MaDG> PUTAIN NONNNNNN ! DG ! PAS MAINTENANT ! PAS COMME ÇA !

MaDG court vers Foryom, le traîne de force dans le cercle, et lui presse le bras pour faire couler son sang à nouveau sur le pentagramme, espérant pouvoir faire revenir DarkGiver ou pouvoir aller le chercher, mais rien ne se passe. Il a également tenté avec le sang d'Haikke, mais rien. C'est comme si tout le paranormal de cette pièce avait définitivement disparu, et il était impossible de pouvoir ouvrir un portail pour aller sauver DarkGiver.

<MaDG> Putain c'est injuste ! Il s'est comporté en sale con avec nous tous, mais à la fin, il nous a quand même tous sauvé ! Sans lui on s'en serait pas sortis ! On doit bien pouvoir faire quelque chose !

A ce moment là, le groupe a pu entendre des coups de klaxon. Haikke a sans difficulté reconnu le klaxon de son van. MaDG se demandait si ça pouvait être DarkGiver, que le portail aurait juste envoyé devant le manoir... Tous se sont donc précipités dehors, et quelqu'un avec un chapeau et un imper les attendait à côté du van, mais ce n'était pas du tout la silhouette de DarkGiver malheureusement.

<Inconnu> Bonsoir Messieurs-dames. Vous êtes bien Haikke, MaDG, Moëlle, Anttoane, Foryom et b0fh ? C'est bien vous ?

CHAPITRE 15 : ÉPILOGUE

A lors que DarkGiver vient de disparaître à travers un portail juste quand le problème semble enfin être résolu et que le monde est désormais sauvé de ces créatures mystérieuses et effrayantes, un mystérieux inconnu fait son entrée en semblant connaître le nom de chacun.

<MaDG> Euh... oui, bonsoir ! C'est bien nous ! Qui êtes-vous ?
<Inconnu> Je travaille au bureau de poste du village voisin. Et je dois dire que je ne m'attendais pas du tout à ce que vous soyez aussi jeunes.
<MaDG> Que voulez-vous dire ?
<Postier> J'ai une lettre pour vous tous. Nous avons reçu un gros cachet pour vous la remettre en main propres à cette date précise, à cet endroit précis, après avoir klaxonné avec un van situé devant ce manoir. On nous a remis cette lettre il y a presque 40 ans, elle est dans nos bureaux depuis 1982.
<MaDG> Pardon ?
<Postier> Nous aussi ça nous a interpellé. Enfin voilà, voici la lettre, j'ai fait ma part du boulot. Il me faudrait juste une signature de la part d'un de vous.

MaDG signe donc le reçu, et le postier repart sur son scooter après avoir remis la lettre à MaDG. Il ne peut cacher aux autres sa perplexité.

<Haikke> C'était qui ce type ? Qu'est ce qu'il voulait ?
<Anttoane> Comment il connaît nos noms ?
<Moëlle> Comment il savait que j'étais avec vous ?
<b0fh> Même question pour moi !
<MaDG> C'était le facteur. Il m'a donné une lettre, qui nous est adressée à tous.
<b0fh> Mais whaaaaaaaaaat ?
<MaDG> Attends... Tu connais pas la meilleure encore... Il dit qu'elle leur a été remise en 1982.
<b0fh> Hmmm. Si je comprends bien, si je continue de traîner avec vous, je suis pas près d'avoir fini de me triturer les méninges à essayer de comprendre le pourquoi du comment de ce qu'il se passe quand on est ensemble.
<Haikke> Bon, assez de simagrées. Ouvre-la !
<MaDG> Posons-nous à la cuisine ou à la salle-à-manger pour l'ouvrir...
<Haikke> Ouais on sait jamais, si on est assis au moins, si c'est encore des bizarreries, et ça a l'air parti pour, ça nous évitera de tomber le cul par terre.

L'équipe va alors s'installer à la table de la salle à manger, où il y a assez de chaises pour tout le monde. Foryom marche accidentellement sur une balle de golf restant du piège destiné à DarkGiver et se casse la figure en tombant sur ses fesses, sans se blesser, heureusement, ce qui fait rire tout le monde et a le mérite de détendre l'atmosphère. Anttoane profite de devoir traverser la cuisine pour prendre les bières qu'il restait au frigo. Il en reste six, soit une pour chacun. Foryom refuse la sienne, parce que boire c'est mal, et c'est avec grand plaisir que Anttoane la prend à sa place.

Une fois tout le monde installé et les bières ouvertes, MaDG ouvre la lettre, se rue sur la signature pour savoir de qui elle vient et là, sa mâchoire tombe et ses yeux s'ouvrent grand d'étonnement.

<MaDG> BORDEL DE MERDE ! C'est une lettre de DarkGiver !!!
<Les autres> QUOI ???

Salut, bande de gamins dégénérés !

Je regrette de ne pas être avec vous pour voir vos têtes d'ahuris en voyant que je vous ai envoyé cette lettre et à ne rien comprendre au pourquoi du comment ! J'aurais payé cher pour voir ça ! MaDG a dû avoir envie de se cogner la tête contre un mur en voyant la signature !

Si la poste a respecté mes instructions, et ils ont intérêt vu le bonus que je leur ai donné pour le faire, vous devriez avoir reçu cette lettre juste après m'avoir vu tomber dans un portail qui s'est refermé juste derrière moi.

Je tiens à vous rassurer, je m'en suis bien sorti. Le portail ne m'a pas envoyé dans le monde d'où venaient les choses qu'on a affronté, mais m'a renvoyé dans le passé, en 1965. Je me suis retrouvé dans la pièce en dessous de celle où on était, et à l'époque, elle n'était pas dissimulée, c'était juste une extension de la cave à vin. J'ai mis un petit moment à me rendre compte de ce qui s'était passé. Le manoir était déjà abandonné à cette époque.

Quand je me suis rendu compte que j'avais voyagé dans le temps et que j'étais tombé juste avant la pire période de l'histoire dans laquelle j'aurais tout sauf voulu me retrouver, j'ai complètement perdu l'esprit, et j'ai sombré dans la folie. J'ai passé des semaine à errer dans le manoir et me nourrir des animaux de la forêt environnante, et ma haine contre vous s'est réveillée, et fortement intensifiée. Sachant qu'à cause de vous j'allais devoir me taper les années hippies, j'avais juste envie de revenir à notre époque et de vous faire la peau à tous ! Dans ma folie, je me suis même scarifié et ai écrit vos noms dans la pièce où j'ai disparu de votre époque avec mon propre sang (MaDG, tu m'avais demandé si parmi les articles de journaux un ne m'a pas semblé bizarre, je suppose qu'un article a été écrit au sujet de ces noms trouvés sur le mur. Je ne les avais moi même pas remarqués quand on s'est battus dans cette pièce, mais sur le moment, mon attention était plutôt sur le combat et le centre de la pièce). Avec le recul, je pense qu'inconsciemment j'espérais que ça fasse se rouvrir un portail vers notre époque et pouvoir venir vous zigouiller.

Au bout de quelques mois, j'ai réussi à surpasser cette folie, ou tout du moins à la contenir, et je me suis dit qu'il était temps d'admettre que je ne pourrais pas revenir à votre époque, et qu'il était temps d'aller de l'avant et de faire ma vie là où j'étais. Je suis donc retourné à la civilisation et j'ai essayé de m'y faire une vie, sous une nouvelle identité évidemment. J'ai même rencontré une charmante jeune fille du nom d'Annabelle avec qui j'ai passé les 3 mois les meilleurs de ma vie, elle était si douce et si gentille. J'ai joint une photo de nous ensemble à la lettre, ça vous fera un souvenir de moi. J'ai quand même, avec regrets, dû la quitter, car j'ai fini par réaliser que comme je ne venais pas de cette époque, je devais intervenir le moins possible dans la vie de cette nouvelle époque à laquelle je n'appartenais pas, et je devrais donc finir mes jours discrètement et seul, d'une certaine façon, ça serait ma pénitence pour ce que je vous ai fait subir... Sans elle, je ne pense pas que j'aurais pu tirer un trait sur le passé, ou plutôt ici, le futur, et j'aurais sans doute continué à cultiver ma haine envers vous. Au lieu de ça, j'ai pris du recul et ai relativisé sur la situation, et j'ai réalisé que ce qui s'est passé à votre époque était de ma faute, et que c'est moi qui vous ai entraîné dans tout ce bordel, et que ce qui m'est arrivé n'était qu'uniquement de ma faute à moi. Je vous ai donc pardonné, et j'espère que vous arriverez à en faire de même.

Voilà, je veux que vous sachiez que même si les débuts de cette nouvelle vie dans le passé n'ont pas été faciles, et que traverser les années hippies a été une rude épreuve pour moi, au final, j'ai eu une bonne vie, et je suis heureux de comment ça a fini, et aussi de n'avoir pas réussi à arriver à mes fins quand je voulais me venger de vous.

Surtout n'essayez pas de rouvrir un portail ou de trouver un autre moyen de venir me récupérer, les forces obscures auxquelles on a eu à faire lors de cette affaire sont trop dangereuses pour risquer ça juste pour moi, et puis, je ne veux pas perdre le temps que j'ai passé dans ce passé, et surtout, ça pourrait foutre la merde dans l'espace-temps, ça finit jamais bien en fiction ces conneries, ne touchez pas au temps. Oubliez-moi, et faites votre vie. Gardez juste les bons souvenirs nous concernant. De mon côté, j'espère être encore en vie à votre époque, mais si c'est le cas, je serai très vieux, et j'aurai une nouvelle identité. Je n'appartiens plus à votre

ligne temporelle, donc n'essayez pas de me retrouver. C'est mieux pour tout le monde. À ce jour, on approche de décembre 1982, et je m'apprête à partir m'installer au japon, sous ma nouvelle identité, pour y finir mes jours heureux et sans faire de vagues.

Continuez vos enquêtes, mais essayez autant que possible de rester en dehors de ces trucs paranormaux qui risqueraient de détruire le monde en cas de fausse manip. Et j'espère que vous aurez une vie aussi épanouie que j'ai pu avoir lors de mon exil dans le passé.

Pour finir, quand vous aurez lu cette lettre, allez dans le jardin derrière le manoir. Vous y trouverez... Ma tombe. Rassurez-vous, je ne suis pas mort, du moins je l'espère, mais c'est une cachette dans laquelle vous trouverez un petit quelque chose pour chacun de vous. C'est ma façon à moi de me faire pardonner de m'en être pris à vous, j'ai été beaucoup trop loin. Vous y trouverez également un titre de propriété du manoir que j'ai mis au nom de MaDG, après avoir boursicoté un peu avec ce que je savais de l'évolution du marché, je me suis payé le manoir, pour vous le transmettre, pour vous permettre de le détruire complètement sans que vous n'ayez d'ennuis juridiques. Considérez ceci comme ma dernière volonté. Récupérez le cadeau que je vous ai laissé sous cette fausse tombe, et détruisez ce maudit manoir, pour empêcher quiconque de recommencer ce qui était en train de s'y tramer.

Vivez longtemps et heureux.

DarkGiver

<Foryom> PUTAIN ! Annabelle ??? Fais voir la photo !
<MaDG> Qu'est ce que t'as tout d'un coup ?
<Foryom> Fais voir cette PUTAIN DE PHOTO !
<MaDG> Ça va, calme-toi ! Voilà.
<Foryom> C'est... pas... possible !
<MaDG> Dis-nous ce qu'il y a bon sang...
<Foryom> Cette fille ! On dirait ma grand-mère en plus jeune ! La mère de mon père !
Ça se peut pas ! Non !

Foryom saute sur son téléphone portable, prend la photo en photo, et l'envoie à sa grand-mère, accompagné d'un message... «Mamy, tu sais qui est le gars sur cette photo ?»

Les membres du groupes se taisent et attendent la réponse avec impatience ! Malgré l'heure (il est pas loin d'une heure du matin), après 2 petites minutes, Foryom reçoit une réponse.

«Oh mon dieu ! Où tu as trouvé cette photo ? Je l'avais perdue ! C'est ton papy ! Le soir où on s'est rencontrés ! Je suis si heureuse ! Merci !»

<MaDG> Bordel de merde ! Ça veut dire que...
<Foryom> DG est mon grand-père !
<MaDG> Si il l'avait appris, il aurait fait une syncope ! Mais c'est... Wow !
<Haikke> Mais ? Tu connaissais pas ton grand-père ?
<Foryom> Non, je l'ai jamais connu ! Quand j'ai demandé à mon père, il m'a dit que Mamy lui a raconté que quelques semaines après qu'ils se sont connu, un jour, il est parti en disant qu'il allait acheter des cigarettes, et il n'est jamais revenu, et qu'elle n'a jamais su pourquoi ! Mais maintenant nous on le sait, il avait une très bonne raison.
<MaDG> Foryom... est... DarkGiver Junior... W-O-W !
<Foryom> Et il le sait même pas ! Il faut que je lui dise ! On doit le retrouver !
<Haikke> C'est pas une bonne idée, tu as vu ce qu'il a dit dans la lettre, il veut pas qu'on le retrouve, et il a une nouvelle identité ! On sait juste qu'il est au japon, et il n'est peut-être même plus en vie.
<MaDG> Et puis, entre-nous, là il a l'air d'être redevenu sain d'esprit en lisant la lettre. J'ai peur que SI on le cherche et qu'on le retrouve, et qu'on lui apprend ça, ça puisse le faire rechuter. Crois-moi, c'est mieux comme ça Foryom. Laisse-le. Fais ce qu'il a demandé...
<Foryom> Mais... Je veux revoir Papy DG !

Foryom verse une larme en réalisant que ses amis avaient raison, et qu'il valait mieux pour tout le monde ne pas donner suite à cette information certes importante.

<MaDG> Bon, allons voir cette fameuse tombe.

MaDG va chercher la pelle restée dans la pièce où le combat a eu lieu, et les autres le suivent jusqu'au jardin. Ils trouvent effectivement comme DarkGiver l'avait indiqué dans la lettre, une tombe à son nom. MaDG creuse légèrement, et finit rapidement par trouver un obstacle au bout de la pelle. Il déterre alors une boîte.

Dans la boîte, ils trouvent des enveloppes, une pour chaque membre du groupe. L'enveloppe de MaDG contient comme annoncé un titre de propriété à son nom pour le manoir, et toutes les enveloppes, y compris celle de MaDG contiennent un bout de papier avec un nom de banque, un numéro de compte et de quoi y accéder, ainsi qu'un mot indiquant que chaque compte contient des actions en bourse pour Microsoft et Apple, deux sociétés dont l'action ne valait pas très cher à l'époque où DarkGiver a écrit la lettre, mais qui maintenant valent cher.

B0fh sort son téléphone et lance une application de calculatrice, et comme chacun avait le même nombre d'actions pour les 2 sociétés, il regarde la valeur actuelle des actions, et calcule la somme correspondant.

<b0fh> Alors, à ce qu'il semble, on a chacun pour 49'562'235.70\$ d'actions répartis entre MS et Apple !
<MaDG> Bordel, vraiment ? Tous les 6 ? il nous a offert pour 300 millions en tout ???
<b0fh> Ouais, on dirait bien !
<Haikke> Je sais bien qu'il les a de loin pas payées autant à l'époque, mais putain, lui quand il se fait pardonner, il le fait pas à moitié !

Foryom à ce moment là ne peut plus retenir ses larmes et se met à pleurer comme une madeleine.

<MaDG> Bon, je ferai ce qu'il a demandé. La semaine prochaine je vais m'assurer que tout est en règle avec le titre de propriété, et je vais ensuite faire raser cet endroit.
<Haikke> C'est la moindre des choses oui. Et je crois qu'on n'a plus rien à faire dans cet endroit.
<Anttoane> On va se bouffer une pizza et boire quelques bières ? Je connais une pizzeria qui est encore ouverte à cette heure à à peine une dizaine de kilomètres !
<Haikke> Ça marche, frerot ! Mais avant je passe juste chez moi pour prendre de quoi m'habiller et me faire un bandage propre à la main, je vais pas y aller torse nu !

Et l'équipe se dirige vers le van, fiers d'avoir résolu l'affaire, heureux d'être riches et que DarkGiver soit redevenu gentil et ait eu une vie heureuse, et Foryom ravi et triste à la fois d'avoir appris qui est son grand-père. B0fh est à la fois frustré de n'avoir pas eu toutes les réponses, et heureux d'avoir trouvé une nouvelle bande d'amis avec qui il allait pouvoir trouver de nouveaux défis à la logique et en apprendre plus sur la face cachée du monde... Quant à Moëlle, arrivés à la hauteur du van, avant de s'installer dedans, Anttoane prend chacune des deux mais de Moëlle dans les siennes, et l'embrasse sous le clair de lune. Foryom, qui entre temps a enfin contenu ses larmes, les voit faire et s'exclame :

<Foryom> Beuuuuuuurk ! Il embrasse une fille ! C'est dégueu !
(MaDG) Humm, en fait... Si il a gardé son téléphone... Sa carte SIM doit fonctionner ! Et même si il est au japon ! Il ne pouvait pas l'allumer avant parce que ça aurait fait un conflit réseau, mais il sait quel soir on est ! Si il est encore en vie, il a forcément pensé à ça !
(MaDG) Il faut que je tente ! Mais je peux pas faire ça devant les autres, Foryom tiendrait pas...
<MaDG> Avant qu'on y aille, faut que j'aille pisser un coup. Et puis, Foryom, t'avais dit que les écrans te plaisaient ? Tu devrais en prendre 1 ou 2 en souvenir !
<Foryom> Oh ouais putain ! Bien vu ! Je vais en chercher 3 !
<MaDG> Laisse, j'y vais, j'ai besoin de faire le point seul 2 minutes en plus... C'est bien la pièce du fond à gauche ?
<Foryom> Ouais !

MaDG se dirige donc à l'intérieur du manoir une dernière fois, en allant en direction de la pièce en question, et une fois hors de portée auditive des autres, il sort son téléphone et appelle DarkGiver. Ça sonne ! 1 fois... 2 fois... Et ça finit par décrocher.

<MaDG> C'est... C'est toi ?
<DarkGiver> Non, c'est le plombier !
<MaDG> Comme je pensais, tu as gardé ton téléphone pour ce soir...
<DarkGiver> Je me doutais que tu appellerais, tu es avec les autres ?
<MaDG> Non, je me suis éloigné en prétextant d'aller looter tes écrans dans le manoir, je voulais pas que Foryom puisse entendre.
<DarkGiver> Ah ? Pourquoi ?

<MaDG> Je... C'est une longue histoire... Ça va toi ? Toujours la forme après autant d'années ? J'étais même pas sûr que tu serais encore en vie !

<DarkGiver> Faut pas me demander de faire des exercices militaires ou du paintball, mais globalement, ma fois, ça pourrait être pire ! Ha, ha, ha ! (*tousse*)

<MaDG> T'es vraiment satisfait de la situation ? Tu veux toujours pas qu'on essaie de corriger ça ou revenir passer quelque temps avec nous dans ton bon vieux pays ? T'es sûr de toi ?

<DarkGiver> Ouais, j'y ai longuement réfléchi, ça vaut vraiment mieux pas. J'ai plus ma place dans cette vie là, j'aurais déjà pas du rallumer mon téléphone ce soir, mais je me suis dit... Juste une fois... et la nostalgie l'a emporté ! Ça va vous ? Vous avez tenu le coup après mon départ ?

<MaDG> Oui, plus aucune trace de bizarrerie dans le manoir, j'ai essayé de rouvrir le portail juste après qu'il se soit refermé derrière toi pour te récupérer en utilisant le sang de Foryom, mais rien ne s'est passé.

<DarkGiver> Tant mieux, tant mieux. Fais quand même ce que je t'ai demandé, détruis cette baraque pourrie, c'est mieux pour tout le monde.

<MaDG> Oui, ne t'en fais pas. Merci, merci pour tout ! On a tous regretté ton départ, malgré les circonstances, et on a eu très peur pour toi avant de recevoir ta lettre. Tu vas énormément manquer à Foryom, il a chialé après avoir lu la lettre !

<DarkGiver> Chialé ? Je le voyais pas aussi pleurnicheur...

<MaDG> Ohh, il avait une très bonne raison... Personne ne s'est moqué de lui.

<DarkGiver> Comment ça une très bonne raison ?

MaDG se tait pendant 30 bonnes secondes, hésitant à cracher le morceau, et DarkGiver reprend...

<DarkGiver> C'était pas un mauvais bougre finalement ce petiot. J'ai été trop dur avec lui. J'étais sévère à cette époque, j'étais encore jeune et con ! Ha, ha !

<MaDG> Une jeune con de 43 balais ! Haha ! Mais oui, t'as raison. Et t'imagines pas à quel point ça le toucherait de t'entendre dire ça maintenant ! Il voulait qu'on te retrouve à tout prix. On a dû l'en dissuader.

<DarkGiver> Rhaaa mais qu'est ce qu'il a à s'être entiché de moi à ce point tout à coup ?

<MaDG> Il a ses raisons. Bon... J'imagine que c'est la dernière fois qu'on se parle. Tu vas probablement résilier cet abonnement.

<DarkGiver> Il va bien falloir, et puis le roaming c'est pénible.

<MaDG> Alors, bonne continuation, et profite de la vie un maximum de ton côté !

<DarkGiver> Vous tous aussi !

<MaDG> Allez, adieu ! Et encore merci pour tout !

Après avoir raccroché, DarkGiver est très perplexe, et se demande pourquoi cette insistance avec l'attachement de Foryom. Il se met derrière son ordinateur et décide de faire quelques recherches sur lui.

(DarkGiver) Tiens, c'est ça son nom de famille ? Pourquoi ça me dit quelque chose ? Voyons voir... Je suis sûr d'avoir déjà vu ce nom quelque part... Peut-être que j'ai été à l'armée avec son père ? Voyons si je peux dégouter son arbre généalogique pour voir... Ahhh, voilà !

<DarkGiver> NANI !???¹

Et après avoir visiblement découvert la raison de tout ce mystère autour de Foryom que MaDG a fait, DarkGiver est si surpris et choqué qu'il laisse échapper de sa main son verre de Saké, qui se brise au sol.

MaDG va comme promis récupérer des écrans pour Foryom, il arrive à en empiler 4 l'un sur l'autre pour les transporter, puis retourne au van avec.

¹ «Quoi ?» en japonais.

<**Foryom**> Trop bien ! Merci !
<**Haikke**> T'as mis long, t'as du démêler les câbles ?
<**MaDG**> J'ai dit que je devais aller pisser aussi. Disons que j'en ai profité pour faire la grosse commission.
<**Foryom**> Ah, t'as trouvé du PQ ? Y'en avait pas là bas !
<**MaDG**> Ou-oui... j'en ai trouvé dans la salle des ordis...

MaDG et les autres montent dans le van, Haikke laisse exceptionnellement Anttoane prendre le volant vu sa blessure, et Anttoane démarre.

<**Foryom**> Squalalah ! Nous sommes partis !
<**b0fh**> Il la sort à chaque fois ?
<**MaDG, Foryom, Anttoane et Haikke**> Oui !

Anttoane roule pendant trois kilomètres, tranquillement, et alors que la maison d'Haikke n'est plus qu'à un peu plus d'un kilomètre, le téléphone de MaDG se met à vibrer. Il le sort, et c'est un appel entrant, de la part de... DarkGiver !

FIN

POSTFACE ET BONUS

La rédaction de cette histoire a pris entre deux et trois semaines, et a fini par s'étaler sur plus de 70 pages alors qu'à la base c'était prévu d'en faire une petite histoire toute simple de 5 à 10 pages. Je me suis légèrement pris au jeu.

Si les personnages sont inspirés de véritables personnes, il ne faut pas perdre de vue ici que ce sont des personnages. Certes, leurs personnalités véritables ont servi de base au développement de celles des personnages leur correspondant dans cette histoire, mais ont au passage été (et parfois très fortement) exagérées.

Merci à eux d'avoir joué le jeu, et particulièrement à Moëlle de m'avoir régulièrement harcelé pour avoir le chapitre suivant.

Merci à b0fh d'avoir joué le pinailleur de service sur les codes rédactionnels à respecter et à m'avoir poussé à rester cohérent au niveau de la concordance des temps, et à corriger le tir sur certains points, jusqu'à envisager une réécriture complète du chapitre d'introduction.

Merci à Haikke pour m'avoir permis d'utiliser la photo de la première page, même si celle-ci n'est plus toute récente, et à Anttoane d'avoir été un chouette « Personnage d'animé » (c'est du moins l'impression qu'il a eu sur son personnage en lisant. Probablement parce qu'il « chope la fille à la fin », ce qui est au fond une victoire pour lui, vu que comme décrit dans le chapitre zéro, c'est le rôle qu'était supposé avoir Haikke.)

Pour ceux qui se poseraient la question, aucune suite à cette histoire n'est prévue pour le moment. Déjà parce qu'écrire n'est pas spécialement ma tasse de thé et qu'au final c'était plutôt long à faire, surtout avec mon côté pinailleur à toujours vouloir modifier un truc, en rajouter un autre, et ainsi de suite, mais également car cette histoire est supposé être conclue. La fin est laissée ouverte, mais plus dans une optique « que chacun puisse se faire sa propre interprétation de la suite des événements », pas dans une optique de faire une suite plus tard. Aussi cette fin ouverte est plus à voir simplement comme une fin ouverte que comme un cliffhanger servant d'annonce de suite. L'intrigue est conclue proprement, et c'est bien une fin conclusive en dehors du dernier point. Bien évidemment, il se peut que je revienne sur ce choix, mais si ça se fait, ça ne sera pas avant longtemps, mais je ne peux objectivement exclure la possibilité qu'une nouvelle « lubie d'écriture » me prenne et d'avoir un jour envie de pondre un éventuel Tome 2.

En guise de « bonus de fin », les pages suivantes contiennent des fiches de personnages des protagonistes (par ordre d'apparition dans l'histoire), à la façon d'un jeu de rôles. Encore une fois, il s'agit ici de personnages, et les statistiques qui y sont indiquées ne sont pas à prendre au premier degré.

Age : 17

Profession : Dropshipper

Passion : Fitness



Force	15
Dextérité	14
Espièglerie	8
Intelligence	14
Sagesse	10
Vitalité	14

Capacités spéciales

Négociations	60	Conduite 4 roues	60		
Audition accrue	40				
Persuasion	20				
Conduite 2 roues	70				

Inventaire

Smartphone	5 poulies	
Clé du van	Un sachet d'élastiques	
Jeu d'échecs portatif	Crochet à serrures	
1 bobine de ficelle		

Description du personnage

C'est le fondateur du groupe. L'idée lui est venue quand après avoir défié MaDG de trouver son adresse, celui-ci lui fit remarquer que le van parké devant sa maison visible sur Google StreetView ressemblait étrangement à la Mystery Machine.

Il a fait une partie de son école obligatoire dans la même classe qu'Anttoane.

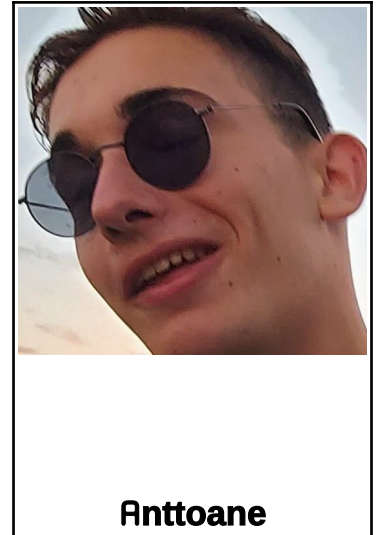
Il aime bien les challenges logiques aidant à garder son esprit vif et affuté et saisira toute occasion légale de se faire de l'argent facile : des concours pour gagner des téléphones à l'achat et revente de scooter, en passant par la bourse de cartes à collectionner rares... Mais son rêve en matière d'économie est de monter sa propre boîte de dropshipping et de devenir millionnaire grâce à ça.

Une autre de ses passions est la planification et la mise en œuvre de pièges. Il a commencé jeune en fabriquant des pièges à lapins particulièrement efficaces, et maintenant, il fabrique des pièges pour attraper des gens qui se font passer pour des créatures surnaturelles afin de les démasquer.

Age : 17

Profession : Fromager

Passion : La bière et les gros nibards



Force	13
Dextérité	10
Espièglerie	13
Intelligence	12
Sagesse	8
Vitalité	11

Capacités spéciales

Embobinage	40	Vie en nature	60		
Décapsuler une bière avec n'importe quoi	60	Conduite 2 roues	60		
Emballage de colis	20	Conduite 4 roues	40		
Vision nocturne	50				

Inventaire

Smartphone	1 peigne	Soutien-gorge de son ex (sac)
Carte d'identité de son grand frère majeur	Clé de la jeep de sa soeur	
1 briquet	Sac à dos	
1 paquet de préservatifs	Tenue de motard (sac)	

Description du personnage

Fêtard et bon vivant, certains le qualifieront de « yeslife ». Il ne refusera jamais une soirée arrosée ou enfumée et adore leur aspect « contacts sociaux rapprochés », surtout avec les personnes de sexe opposé.

Il a facilement tendance à aimer se la couler douce et à n'être que peu entreprenant, sauf quand il s'agit de séduire une fille ou de trouver à boire.

Il a toutefois une fâcheuse tendance à s'avérer imprudent et à être peu précautionneux avec le matériel et à cause de ce travers, il doit régulièrement se racheter un smartphone, mais ce n'est pas vraiment un problème, car acheter et vendre, il adore ça. Il serait capable d'acheter et revendre un même produit qu'il utilise des dizaines de fois pour le simple plaisir d'effectuer des transactions.

Age : 38

Profession : Informaticien

Passion : Les débats non-constructifs



Force	14
Dextérité	14
Espièglerie	16
Intelligence	13
Sagesse	15
Vitalité	8

Capacités spéciales

Organisation	50	Conduite 4 roues	60		
Persuasion	50	Anticipation	30		
Détecteur de mensonges	40	Sang-froid	50		
Conduite 2 roues	70				

Inventaire

Smartphone	1 carte de fidélité Subway™	1 dé à 20 faces
1 briquet	1 Powerbank	2 dés à 10 faces
1 paquet de clopes	1 câble USB type C	
1 clé usb bootable	1 carte Magic porte-bonheur « Birds of Paradise »	

Description du personnage

Il est beau, fort, et intelligent et il sait tout faire. Toutes les filles sont à ses pieds, et il n'a qu'à claquer des doigts pour que tout le monde se démène pour lui. Il a découvert un remède contre le cancer et a éliminé la faim dans le monde. Il est également riche, et adoré des foules. Son nom est synonyme de « Virilité » et de « Bonheur » dans plus de 56 langues à travers le monde !

Il est un peu la « voix de la raison » du groupe. En cas de désaccord, il essaiera, même si c'est souvent impossible au final, de trouver des compromis qui conviennent aux deux partis. Il arrive assez aisément à garder son sang froid dans le feu de l'action lorsque des choses imprévues se produisent, et agit en conséquence.

Il est assez doué pour déceler qui est capable de quoi et ainsi, a naturellement pris le poste de celui qui répartit les tâches dans le groupe. En revanche, il a facilement tendance à être flemmard, et si il a l'occasion de se tourner les pouces pendant que les autres bossent sans que ça n'ait de conséquences, il ne s'en privera pas, surtout si il peut se goinfrer un peu au passage.

Age : 15

Profession : Informaticien

Passion : Les trucs rigolos qui font du bruit



Force	10
Dextérité	12
Espièglerie	18
Intelligence	11
Sagesse	5
Vitalité	16

Capacités spéciales

Faire du bruit	50	Changer de sujet	30		
Faire diversion	40	Détecter les imperfections d'un plafond	60		
Faire le poirier	60	Digestion d'indigeste	40		
Rater l'évidence	40	Résistance aux bruits	40		

Inventaire

Smartphone	1 paquet de mouchoirs	1 joli dessin
Carte de crédit de sa mère	1 berlingot de lait vide et plié	1 boîte à meuh
1 rouleau de PQ	2 chewing-gums usagés	
3 capsules de bouteilles	1 crayon	

Description du personnage

Jeune et plein d'énergie, Foryom est le cadet de la bande. Il a été recueilli il y a de ça bientôt 1 année par le groupe lorsqu'il courait dans tous les sens et disait des horreurs sans aucun filtre. MaDG et Haikke ont vite remarqué un potentiel en lui, bien que celui ci soit encore loin d'être exploité à l'heure actuelle.

Il a facilement tendance à prendre les choses à la légère et à vouloir avant tout s'amuser, ce qui n'est pas un mal en soi, mais qui parfois risque de compliquer la tâche lors des enquêtes du groupe, du fait qu'il le fera parfois au détriment du bon sens ou des précautions à prendre.

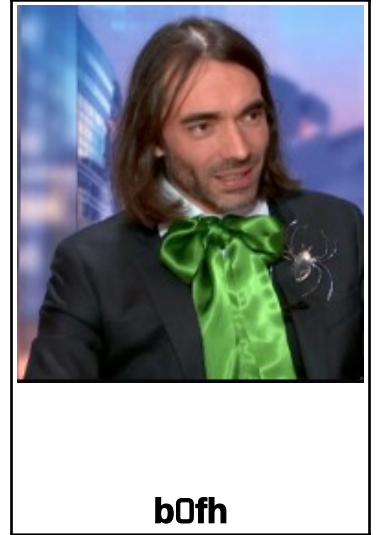
Il a une forte tendance à la spontanéité, voire à agir parfois sans réfléchir aux conséquences mais lorsque ça arrive, il regrette toujours après, et fait tout pour s'améliorer !

Il est champion régional de chifoumi et a obtenu une médaille d'or grâce à une technique de triche ancestrale transmise dans sa famille de génération en génération depuis des temps immémoriaux.

Age : 36

Profession : Agent de cybersécurité

Passion : La physique et la cryptographie



Force	13
Dextérité	14
Espièglerie	12
Intelligence	17
Sagesse	17
Vitalité	12

Capacités spéciales

Reconnaître un algo	60	Résistance à l'occulte	30		
Décrypter un message	50				
Détecter une panne	60				
Débunker l'improbable	60				

Inventaire

Smartphone	1 calculatrice scientifique	
1 clé usb avec ses clés privées	1 Tamagotchi™ (décédé)	
1 multimètre digital	1 câble USB type C	
1 boîte à outils de poche de secours	1 Powerbank	

Description du personnage

Très terre-à-terre de nature, il s'attache au concret et au palpable. Il aime bien les défis et la difficulté, et a donc parfaitement trouvé sa place dans ce groupe grâce à qui sa logique et son attachement au réel risquent d'être souvent remis en question et où toujours tout expliquer ne s'avèrera pas une chose facile.

Il est très attaché à la sécurité informatique et ainsi il préférera toujours garder sur lui ses clés d'authentification à ses divers systèmes, au travers d'une clé usb, lui permettant ainsi d'avoir des clés bien plus sécurisées que des mots de passe et d'être sûr qu'on ne les lui pique pas en les gardant toujours sur lui. Jamais vous ne le verrez utiliser un WiFi public avec un appareil lui appartenant sans prendre 5 couches de précautions.

Il travaille en secret sur l'élaboration d'une variante du jeu d'échecs en 5 dimensions avec un système de leveling pour les pions, trouvant la version traditionnelle trop simpliste.

Age : 18

Profession : Pharmacienne

Passion : La lecture et le stalking



Force	11
Dextérité	13
Espièglerie	12
Intelligence	15
Sagesse	14
Vitalité	14

Capacités spéciales

Faire un bandage	40	Premiers secours	50		
Recommander un médicament	60	Influence Astrologique	30		
Déchiffrer l'écriture d'un médecin	80				
Se faufiler discrètement	40				

Inventaire

--	--	--

Description du personnage

D'une personnalité assez discrète, on ne sait au fond pas grand-chose d'elle. Elle préfère en apprendre sur les autres que d'en apprendre aux autres à son sujet. Elle est d'une nature plutôt patiente mais n'hésite pas à mettre les points sur les I lorsque c'est nécessaire.

Elle a été victime d'un enlèvement et a été séquestrée dans le manoir en vue d'un sombre rituel, et a été dépouillée de ses vêtements et de ses biens.

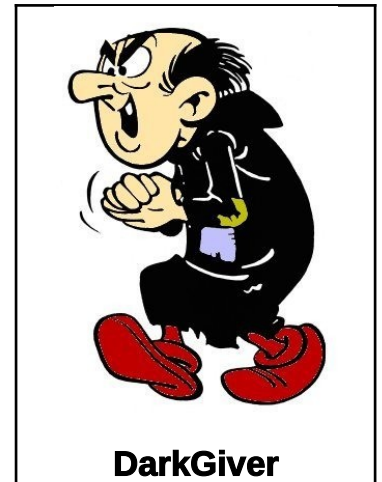
Elle a la particularité d'arriver à jouer à 3 jeux vidéo en multijoueur simultanément tout en étant en chat vocal sur les 3 sans que ses coéquipiers ou adversaires ne le remarquent. Elle se sert parfois de ce talent pour jouer au même jeu dans deux équipes qui s'affrontent, et ainsi toujours réussir à être dans l'équipe gagnante, ce qui tend à agacer ses adversaires, et comme elle joue également avec eux, elle s'en agace avec eux et s'insulte elle même avec eux.

Age : 43

Profession : Technicien

Passion : Le bricolage et le maquettisme

Force	13
Dextérité	17
Espièglerie	17
Intelligence	14
Sagesse	14
Vitalité	18



Capacités spéciales

Réparation (électrique)	50	Vie en nature	60	Débrouillardise	40
Réparation (électronique)	60	Anticipation	40	Détection de pièges	20
Bricolage	60	Résistance à l'ébriété	60		
Survie	60	Ami des animaux	50		

Inventaire

Smartphone	Katana à lame bien aiguisée	1 couteau de chasse
Couteau Suisse	Tenue de l'armée Suisse	4 morceaux de C-4
Boîte à outils	1 flacon de gel hydroalcoolique	1 détonateur de C-4
Rations de survie	1 flasque de Saké	

Description du personnage

Dynamique et déterminé, prudent mais téméraire, et prévoyant, il fait tout pour aller au bout de ses idées. Il est toutefois parfois impulsif et sait prendre du recul, mais ça lui prend parfois du temps.

Adeptes du survivalisme, il est généralement apte à survivre en toute situation quelque soit l'environnement et est généralement bien équipé pour faire face à n'importe quelle situation.

D'une hygiène de vie stricte, il s'impose une alimentation saine et une forme physique stricte. Bien que tolérant la présence de gens n'étant pas dans son cas, il aura facilement tendance à leur souligner les points négatifs de leur façon de vivre en espérant les faire changer.

Ce qu'il déteste par dessus tout ? La jeunesse et la culture hippie et ce qui en découle.

Il est également un fin stratège. Lorsqu'il travaille en équipe, il vaut nettement mieux l'avoir de son côté que de s'opposer à lui. Il est parfois sollicité par des généraux de différents pays pour de l'aide à planifier une attaque militaire, mais il n'est jamais retenu car il facture trop cher ses services.

BARRIÈRE ANTI-SPOIL !!!

Si tu as scrollé à la fin pour voir les bonus, sache avant de remonter qu'ils spoilent un élément de l'histoire.

Si tu ne veux pas te faire spoiler, reviens les voir quand tu auras lu au moins jusqu'à avoir terminé le Chapitre 10.