

ALONE IN THE DARK 2



INFOGRAMES



ALONE ^{IN} THE DARK 2

Edward CARNBY contre
ONE EYE JACK

ou

Comment sortir vivant de Hell's Kitchen



ALONE IN THE DARK 2

INTRODUCTION

24 décembre 1924. Hell's Kitchen. Californie.

La nuit recouvrait progressivement le sinistre manoir. Un violent vent du nord balayait de lourds et sombres nuages. Dans le ciel, quelques parcelles de clarté menaient un combat dérisoire contre l'obscurité les repoussant inexorablement aux limites de l'horizon. Les derniers rayons de soleil qui tentaient désespérément de percer cet océan de ténèbres étaient immédiatement étouffés, broyés. Toute la rage d'une force inconnue mais gigantesque, semblait maintenant se concentrer sur ces terres maudites et rien, absolument rien, ne pouvait s'y opposer.

Dans ce climat de tempête, l'arrivée de ce taxi jaune aux chromes rutilants prenait presque des allures de provocation. Il stoppa net à une centaine de mètres de la grille d'Hell's Kitchen et redémarra aussitôt que son passager fut descendu. Edward CARNBY le regarda s'éloigner dans l'allée un peu comme le rescapé d'un naufrage, perdu sur l'océan, regarde son bateau

ALONE IN THE DARK 2

sombrer dans les profondeurs. Le véhicule disparut derrière la butte, les lueurs de ses phares s'accrochèrent encore quelques instants aux branches des pins bordant l'allée comme si, dans un dernier sursaut, la lumière pouvait encore reprendre l'avantage. En vain, elle fut irrémédiablement engloutie. Carnby prit une longue inspiration puis se dirigea vers le portail du manoir.

A cet instant, le détective privé ne se doutait pas que chacun de ses pas le rapprochait un peu plus de l'une des plus terribles expériences de toute son existence.

Ce qu'il savait, par contre, c'est à quel point il était seul, livré à lui-même. Si les choses tournaient mal, aucune sirène de police ne résonnerait, aucun complice ne viendrait l'épauler. Et cette nuit là, les choses tournèrent mal...

Les événements exceptionnels qui survinrent, en cette nuit du 24 décembre 1924, dans cet endroit perdu de Californie, représentent encore aujourd'hui, à l'aube de l'an 2000, une énigme troublante. A l'occasion de la réédition des mémoires d'Edward Carnby aux éditions INFOGRAMES, nous vous proposons de revivre quelques extraits de cette aventure.

CHAPITRE I

JARDINS ET SOUTERRAINS

ENTREE DANS HELL'S KITCHEN

Mon entrée dans Hell's Kitchen fut...comment dire...fracassante.

L'explosion de ma bombe avait soufflé le portail et la sentinelle avait effectué un vol libre qui semblait l'avoir quelque peu "barbouillée". Sans attendre qu'elle reprenne ses esprits, je l'expédiai délicatement dans l'autre monde à coups de peinture 44. Curieusement très discipliné, le truand se rendit de lui-même six pieds sous terre ! En ramassant sa Thompson, le chargeur et la fiole, il me vint à l'esprit que ma pauvre mère n'aurait certainement pas approuvé une telle brutalité. Mais la fin ne justifie-t-elle pas quelques moyens ?

Après ce petit échauffement, je m'avançai dans l'allée. Au niveau d'un banc, deux gangsters, certainement alertés par le tic-tac de ma bombe, s'approchèrent pour me souhaiter la bienvenue. Le protocole d'accueil

ALONE IN THE DARK 2

fut assez classique dans l'ensemble. L'essentiel de la "cérémonie" fut constitué d'un échange cordial de rafales de mitraillettes qui laissa mes hôtes assez...froids.

Objets trouvés : 1 Thompson, 1 chargeur, 1 fiole

LE JARDIN

Je fis bon nombre de rencontres dans les jardins d'Hell's Kitchen. Toute la lie de l'humanité semblait s'être donnée rendez-vous dans ce labyrinthe de végétation aussi impénétrable que soigneusement entretenu. La seule personne digne d'intérêt dans cet endroit était peut-être le jardinier mais je n'eus pas le loisir de le rencontrer. Celles dont je fis connaissance portaient chapeau et fusil à pompe et semblaient obsédées par l'idée de me transformer en passoire. Je dus leur expliquer de façon un peu brutale ma légère divergence à ce sujet.

Outre des chargeurs pour ma Thompson, je découvris une corde, quelques fioles et un grappin. A côté de ce dernier, une énigme singulière m'attendait : quatre cartes géantes étaient retournées, présentant un carré à l'as. L'as de carreau me rappella immédiatement One Eye Jack. Cette couleur était son emblème. Une illumination qui me sauva probablement la vie car je n'ose imaginer quels pièges monstrueux dissimulaient les autres cartes. Je m'avançai donc sur l'as de carreau en prenant les précautions d'usage : croiser les doigts. Précautions aussi enfantines qu'inefficaces puisque la

ALONE IN THE DARK 2

carte se déroba malgré tout sous mes pieds et je fis, quelques mètres plus bas, une réception impeccable...sur le postérieur.

Objets trouvés : 1 corde, 1 grappin, 1 photo,

DANS LE SOUTERRAIN DU JARDIN

La douleur que je ressentis dans le bas du dos fut légèrement atténuée par le plaisir d'avoir trouvé un passage secret. Mon père avait donc raison, tout se mérite dans ce bas monde ! Sans perdre un instant, je m'avançai dans le couloir et tombai très rapidement nez-à-nez avec un étrange personnage. Etait-il subitement tombé amoureux de moi ? Avait-il un problème affectif ? Toujours est-il qu'il ne manifestait aucun signe d'agressivité à mon égard. Au contraire, il me suivait partout comme un chien bien dressé. Même si cette attitude revêtait un caractère gênant, j'aurais fait l'effort de la supporter, mais vraiment, son odeur...c'en était trop. Dans un geste de colère incontrôlé, je le saluai d'un coup de tête qui me débarassa à la fois du bougre et de sa puanteur pour l'éternité.

Je fis rapidement le tour des galeries, n'y trouvant rien d'autre qu'une fiole, un fragment de carnet illisible et un coffre en bois vermoulu. En-dessous de celui-ci, je crus discerner l'éclat d'un objet métallique. Histoire de m'en assurer, je poussai le coffre. Bientôt, un raclement se fit entendre derrière moi. Instinctivement ma main se porta à ma Thompson. Fausse alerte, je venais seulement d'actionner un méca-

ALONE IN THE DARK 2

nisme et un autel sortait maintenant du sol. En poussant encore un peu le coffre, je découvris un valet de carreau métallique. Ne voyant pas l'utilité d'un tel objet, je décidai de m'en débarrasser et le posai sur l'autel. A ma grande surprise, des barreaux d'échelle jaillirent du mur opposé. C'est alors qu'apparut une créature translucide et sans forme. Un instant hésitant, je me ruai sur elle et la bourrai de coups de poings. Elle disparut bien vite, me laissant un vieux sabre de pirate rouillé.

Sans demander mon reste, je délaissai cet endroit glauque en empruntant l'échelle nouvellement apparue.

Pour être tout à fait franc, je m'attendais à déboucher à l'intérieur de la maison par un passage secret habilement dissimulé dans une cheminée. Je fus donc un tantinet déçu en ressortant à l'endroit où j'avais trouvé une corde un peu plus tôt. Tout n'était pas toujours rose dans la vie d'un détective privé, aussi talentueux fut-il. Quoi qu'il en soit, toute cette chlorophylle commençait à me sortir par les yeux et il fallait absolument que je trouve une issue à ce labyrinthe avant que des boutons d'urticaire n'envahissent mon visage. Je pris donc la direction de la statue de One Eye Jack dont j'apercevais le sommet.

*Objets trouvés : 1 valet de carreau métallique,
1 fragment de carnet, 1 fiole, 1 sabre de pirate.*

DEVANT LA STATUE DE ONE EYE JACK

L'accès à la statue n'était pas des plus faciles, une énorme racine barrant le chemin. Je parvins à me frayer un passage grâce au sabre de pirate trouvé dans le souterrain.

Cette première difficulté écartée, je pus constater que la statue était décidément très bien gardée. Un nabot la couvait du regard comme s'il s'agissait de la Vénus de Milo. En l'observant discrètement à travers le feuillage, je reconnus sans peine le gros Shorty Leg avec sa jambe de bois. Dans le milieu du grand banditisme, ce type-là était connu pour une raison bien particulière, mais, malgré une intense réflexion, je ne parvins pas à m'en souvenir. La réponse m'arriva rapidement sous forme de projectiles, calibre 44, qui, partant de sa jambe de bois, avaient une fâcheuse tendance à me frôler les esgourdes. Malgré son handicap, le truand faisait preuve d'une adresse peu commune et, pour le toucher, il me fallait lui tirer dessus à l'instant où il levait la jambe. Avant de disparaître, il laissa tomber un fragment de journal que je lus avec grand intérêt. Il s'agissait, en fait, du pacte d'immortalité d'un certain Music Man, plus connu sous le nom de Sean O'Leary. Bien utilisé, ce papier pouvait certainement se révéler bien plus efficace que toutes les Thompsons de la terre.

En observant attentivement la statue de ONE EYE JACK, j'aurais aimé être un pigeon pour pouvoir lui exprimer tout mon mépris ; mais le temps n'était pas à l'amusement et je décidai de quitter les lieux. Pourtant, alors que je tournais les talons, un détail m'arrêta.

Histoire d'en avoir le coeur net, j'extirpai fébrilement la photo que l'un de ces truands miteux m'avait laissée en héritage. Elle représentait ONE EYE JACK posant devant sa statue avec plusieurs de ses acolytes. Tandis que je remarquais à quel point la sculpture était, hélas, très ressemblante, un déclic se fit dans mon esprit : LE BRAS. Il n'avait pas la même position sur la statue !

Sans m'énervier, je mis en pratique mes connaissances de scout et nouai la corde au grappin. Ceci fait, je jetai le tout sur le bras de la statue. Je fis mouche du premier coup. Sans m'attarder sur cet exploit, je tirai comme un ours sur la corde. Le bras s'abaissa, il y eut un léger craquement et un passage secret s'ouvrit sous la statue. La nuit était fraîche. Je pris une longue inspiration en regardant une dernière fois le ciel, puis me faufilai dans ce trou à rats.

Objet trouvé : 1 fragment de journal.

LE SOUTERRAIN SOUS LA STATUE DE ONE EYE JACK

L'échelle qui s'enfonçait sous la statue aurait donné des sueurs froides à un singe. Le puits dans lequel disparaissaient les barreaux rouillés, semblait interminable. A mesure que je descendais, une odeur de pourriture me parvenait de plus en plus forte. Les barreaux devenaient glissants, l'air suffoquant. Brutalement, un barreau rendit l'âme. Sous le choc mes mains lâchèrent prise et, malgré mes efforts désespérés

pour me rattraper, je fis une chute libre suffisamment longue pour entrevoir la fin de mon aventure. Mes ongles raclèrent longuement les parois du puits mais ce système de freinage ne fut pas des plus efficaces. L'arrivée sur le sol fût, comme prévu, assez désagréable. Pourtant, je n'entendis aucun os craquer. Il y a certainement un Dieu pour les héros. Malheureusement, ce léger faux pas m'avait fait perdre mes armes et m'interdisait tout retour en arrière. Je pris donc le temps d'observer l'endroit. Je me trouvais sur une plate-forme en pierres au milieu d'une immense salle souterraine. Tout autour de moi, un gouffre sans fond n'autorisait pas le moindre faux pas. Un peu plus loin, une autre plate-forme s'enfonçait dans l'obscurité. Pour y accéder, une minuscule planche de bois faisait office de pont. Avant de m'y engager, je découvris une manivelle, une pièce de cinq cents et un sac en papier.

Sur l'autre plate-forme, je ne tardai pas à buter contre quelque chose de mou qui faillit me faire trébucher à nouveau. Très énervé par cette obstination des choses à me projeter à terre, je regardai l'objet de plus près. Je crus défaillir en reconnaissant mon ami de toujours, Ted Striker. Après m'être accordé quelques instants, je me résolus à fouiller son corps dans l'espoir de découvrir quelques indices. Je ne trouvai qu'un fragment de son carnet d'enquête, mais en le juxtaposant avec le morceau de carnet trouvé dans le souterrain du labyrinthe, j'obtins un petit texte, écrit à la hâte, me fournissant de précieux renseignements sur le gang et ses activités. Il disait ceci :

Carnby, si tu lis ces lignes, c'est que je suis mort, la fille Saunders a été enlevée par One Eye Jack.

ALONE IN THE DARK 2

Malgré ce qu'a écrit un journal, cet homme est un monstre, obsédé par le jeu et la mort. Hell's Kitchen est truffée de passages secrets. Je suis sûr que pour l'un d'eux, la solution se trouve dans les cartes. Souviens-toi de nos parties de poker. Je peux te dire aussi que le gang distille de l'alcool dans la cave et l'achemine par bateau à marée haute à partir d'une caverne à flanc de falaise. Carnby, descends cette ordure et ramène la fille, tu en es capable. Maintenant, l'élève doit dépasser le maître...

Pauvre Ted, il avait horreur d'être tenu en échec. A sa grande époque, il était l'un des détectives les plus renommés de la côte Ouest des Etats-Unis. Cette enquête avait été pour lui une bouffée d'air frais. Cela changeait des sempiternelles histoires de couples adultères en mal d'exotisme. Pourtant, cette fois, il s'était heurté à des ennemis beaucoup trop puissants. Il venait d'en payer le terrible prix.

Avant de quitter le corps de celui qui fut mon ami, je pris son cure-pipe pensant que son épouse m'en serait reconnaissante.

La seule issue était maintenant cette porte blindée et apparemment fermée, ce que j'entrepris de vérifier sur le champ. Le contraire aurait été étonnant, la dite porte était effectivement verrouillée. Bien sûr, il était inutile de chercher un quelconque pot de fleurs ou autre paillason qui aurait bêtement dissimulé la clé. Pourtant, il était ridicule d'imaginer que cette malheureuse porte, toute blindée qu'elle fut, allait empêcher Edward Carnby de sauver le destin d'une jeune enfant. C'était sans compter sur mon sens de l'improvisation

qui m'avait tant de fois sauvé la vie. Calmement, je fis donc glisser mon journal sous la porte. Puis, tout aussi calmement, j'introduisis le cure-pipe de Ted dans la serrure. Un doux cliquetis se fit entendre suivi d'un bruit de ferraille étouffé. Le sourire aux lèvres, je retirai le journal et saisis la clé. En poussant la porte, le grincement macabre qu'elle émit me rappella étrangement Derceto ; j'en frémis...

Objets trouvés : 1 pièce de cinq cents, 1 manivelle, 1 sac en papier, 1 cure-pipe, 1 fragment de carnet.

LA SALLE CLANDESTINE

En entrant dans la salle clandestine, je me découvris rapidement un point commun avec la sentinelle : nous avions, semble-t-il, la même passion pour la musique d'Opéra. J'en conclus immédiatement que ce type devait avoir en lui une parcelle d'humanité qu'il avait du mal à exprimer. J'aurais aimé pouvoir parler musique avec lui.

Malheureusement, dans le cas présent, il possédait également un fusil à pompe de gros calibre qui m'incita à l'aborder d'une autre manière.

Mon esprit brillant élaborait rapidement un plan d'action. Saisissant mon sac en papier, je le gonflai discrètement puis le fis éclater bruyamment, retrouvant un bref instant mes joies de potache. La sentinelle se leva instinctivement et braqua son fusil dans ma direction. Nos regards se croisèrent mais je ne décelai pas la moindre lueur d'intelligence dans ses yeux. Très déçu,

je n'eus aucun scrupule à abaisser le levier qui le reliait à la vie. Le tonneau l'entraîna inexorablement vers la falaise et le hurlement hideux qu'il émit en tombant me confirma qu'il n'avait finalement aucun respect pour l'Opéra.

Je ne manquai pas de récupérer son fusil ainsi que la fiole et le manuscrit qu'il avait lâchés.

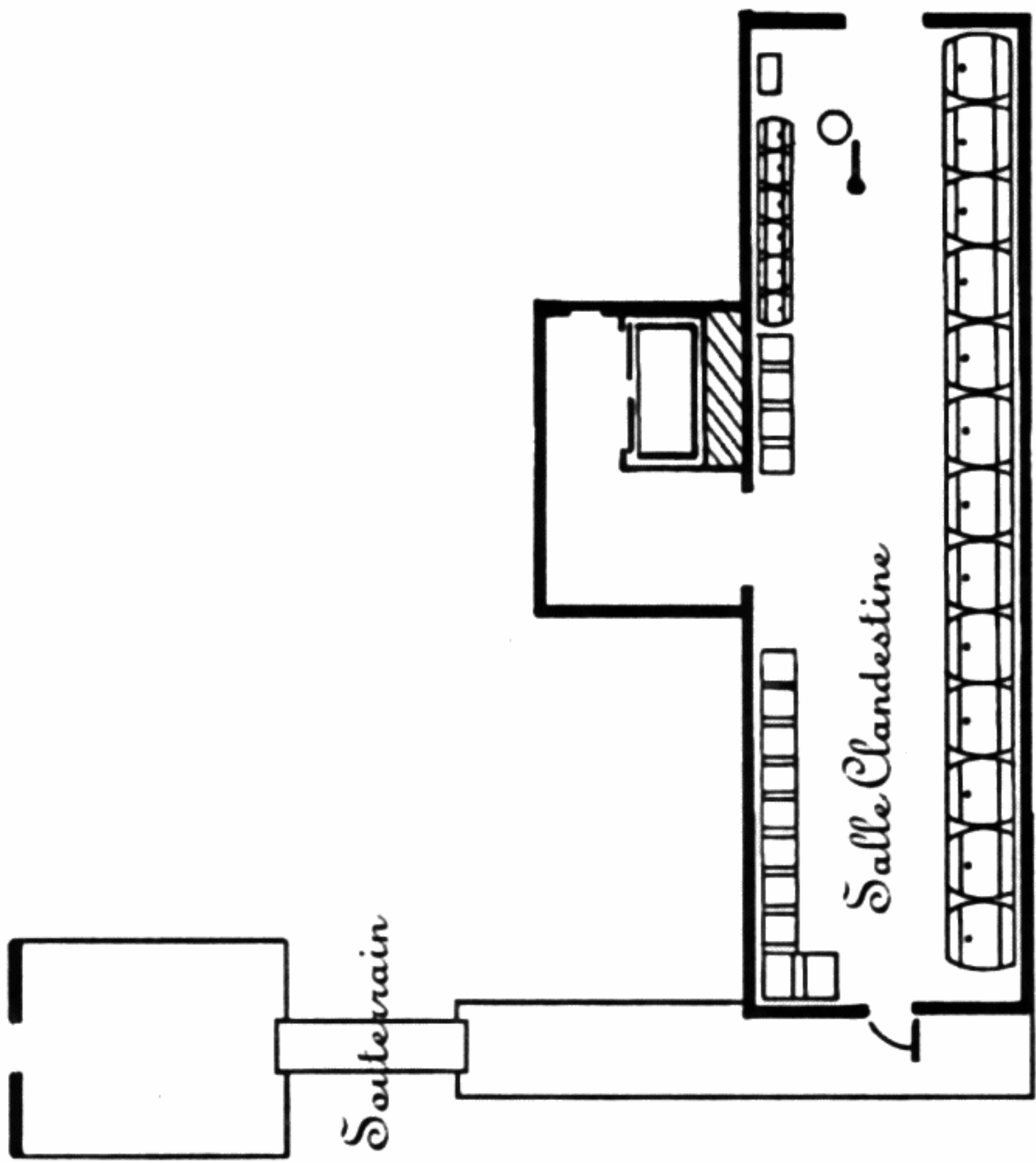
Explorant les lieux, mon attention fut ensuite attirée par la pendule. La présence insolite d'un tel objet dans cet endroit m'intrigua beaucoup. Sur le côté, je découvris un petit orifice qui correspondait parfaitement au diamètre de ma manivelle. Il s'agissait certainement du mécanisme de remontage de l'horloge. J'introduisis la manivelle à l'intérieur...Ce qui se produisit était au-delà de toutes mes espérances : un passage secret, dissimulé par des tonneaux, apparut immédiatement !

Je m'y engageai sans demander mon reste, trop pressé de mettre le plus de distance possible entre mes rhumatismes et cette horrible humidité...

Devant la porte du monte-charge, je découvris une boîte de cartouches pour mon fusil à pompe. Puis, alors que je les faisais amoureusement glisser dans la culasse, la porte du monte-charge se referma et j'entendis le moteur se mettre en marche.

*Objets trouvés : 1 fusil à pompe, 1 fiole,
1 boîte de cartouches*

Salle Clandestine



CHAPITRE II HELL'S KITCHEN

LA CAVE

Dans la cave, je fus accueilli par un personnage assez particulier. Celui-ci disposait d'une arme aussi ridicule que meurtrière : un accordéon. En remarquant son crochet à la place de la main gauche, j'eus un peu de difficulté à imaginer le genre de musique qu'il était capable de jouer avec son instrument. Pour l'heure, le morceau qu'il interprétait avait ceci de désagréable qu'il creusait des trous de 10 centimètres de diamètre un peu partout autour de moi.

L'homme n'était autre que Sean O'Leary mieux connu sous le nom de Music Man. Son passé singulier me revint subitement en mémoire. Né à Dublin, son talent le destinait à une brillante carrière de claveciniste. Elle fut radicalement interrompue le jour où trois invités eurent la mauvaise idée de critiquer son interprétation du 3ème concerto de Mozart. Il fut chassé du pays aussitôt après les avoir défenestrés ! Par dépit, il

ALONE IN THE DARK 2

s'engagea dans le troisième Highlander s'accommodant bien mal de la discipline militaire. Pour comble, il perdit une main au siège de Gibraltar. Logiquement, il déserta avant de perdre la deuxième. La pratique du clavecin lui posant dorénavant quelques problèmes, il se mit à étudier l'accordéon auprès de Sancho Fernandez, l'armurier fou. Réfugié aux Iles sous le Vent, où il exécutait les basses oeuvres, il manqua d'être lynché lors de la nuit rouge. Il se réfugia alors chez One Eye Jack et devint l'un de ses lieutenants lors du massacre de Cao Bang.

Malgré mon grand respect pour la musique, je dus me résoudre à le réduire au silence. Au moment où j'allais le farcir de plomb, il me vint une idée : plutôt que de gaspiller mes précieuses cartouches, je saisis le pacte d'immortalité de Music Man et le déchirai sous ses yeux horrifiés. Avant de disparaître, le truand laissa échapper son crochet que je récupérai sans grand enthousiasme. Brusquement des coups de feu éclatèrent. Ils semblaient si proches qu'un instant je crus qu'on me canardait. J'arrêtai ma prière en constatant qu'aucune balle ne crépitait autour de moi... Puis, prudemment, j'ouvris la porte d'où provenaient les détonations.

Objet trouvé : 1 crochet.

LA BUANDERIE

A l'intérieur de la buanderie, un large escalier permettait l'accès au premier étage mais pour l'heure, je préférais me cantonner au sous-sol. Les coups de feu me parvenaient maintenant de façon très nette et provenaient certainement de la pièce d'à côté. Avant d'ouvrir la porte, je saisis le battoir à linge qui traînait là.

Objet trouvé : 1 battoir à linge

LE STAND DE TIR

Je n'eus aucun mal à pénétrer discrètement sur le stand de tir. Le vacarme que produisaient les deux tireurs aurait couvert le bruit d'une charge de mam-mouths mâles.

La vision du monde de ces deux demeures semblait s'arrêter aux quatre murs de la pièce. Je me demandai même un instant s'il ne s'agissait pas d'automates. Ne remarquant aucun interrupteur, je décidai de les arrêter d'une autre façon. Mais j'étais seul et ils étaient deux, armés jusqu'aux dents, bien entraînés et monstrueusement musclés. Pas besoin de s'appeller Einstein pour deviner que j'avais autant de chance de m'en sortir que King Kong à New York.

Je saisis ma chance au moment où l'un de ces deux acharnés du pétard rechargeait son arme. J'abattis l'autre truand avec mon fusil à pompe et profitai de l'effet de surprise pour vider le reste de mes cartouches dans l'épaisse couche de graisse du premier. Hélas, le

ALONE IN THE DARK 2

drôle était robuste et je dus le finir avec le battoir à linge. Je n'aurais jamais imaginé qu'un tel instrument puisse être aussi efficace en de telles circonstances. D'ailleurs, le gangster eut certainement la même pensée au moment où j'écrasai le battoir sur son rire moqueur et qu'il avalait ses dents.

Je récupérai ensuite la boîte de cartouches pour mon fusil. Histoire de me dérouiller les doigts, je décidai d'en sacrifier quelques-unes sur les cibles. Par je ne sais quelle chance incroyable, les cartes se positionnèrent de façon à former un carré d'as à carreau. Je crus rêver en voyant le passage secret qui s'ouvrait. Une sentinelle tirant des coups de feu en tout sens me ramena à la triste réalité et piétina ma joie sans vergogne. Une fois de plus, le battoir à linge me permit de nettoyer la pièce de sa présence. Je l'expédiai en enfer avec grand plaisir avant de m'avancer dans le passage.

Objet trouvé : 1 boîte de cartouches

LA DISTILLERIE CLANDESTINE

Le passage secret que je venais de découvrir en tirant sur les cibles débouchait, en fait, sur une distillerie clandestine. Toutes les émotions précédentes m'avaient donné grand soif et la vue de ces bouteilles me donna le tournis. Je ramassai une bouteille de whisky mais, sagement, décidai de ne pas la boire. Les circonstances ne se prêtaient pas tout à fait à un état d'ébriété avancé... Je décidai, malgré tout, de la conserver pour boire à la santé de mon ami Ted lorsque toute

ALONE IN THE DARK 2

cette histoire serait terminée. Par contre, une fiole posée sur les étagères me fit le plus grand bien et restitua mes forces.

En poussant plus avant mes recherches, je découvris un livre me renseignant sur les activités de l'un des truands. Sa biographie n'était pas des plus reluisantes, loin de là ! Originaire de Inisfree, Tom Flaherty était plus connu sous le nom de T-Bone. Après avoir incendié l'auberge de Donovan, il bourlingua en mer de Chine. A Yen T'ai, il se lia d'amitié avec deux spécialistes du sushi fascinés par l'or : les Cookies. On leur attribua le sac de la maison de jeu tenue par Madame Jojo. Après une retentissante évasion du bagne de Macao, les trois hommes furent engagés par Jack. A force de trahisons, T-Bone élimina le manchot maître coq du Jolly Rogers et obtint sa place. T-Bone maniait avec dextérité la sarbacane abandonnant les joies du découpage à ses deux commis.

Charmantes rencontres en perspective...

Enfin, je mis la main sur un manuel de billard écrit par l'honorable sénateur Grandt. Après l'avoir lu, mes connaissances sur le billard n'avaient pas beaucoup évolué mais une allusion au "bandit manchot" accroché au mur m'incita à sacrifier ma fortune...de cinq cents. Après avoir introduit la pièce, j'obtins deux jetons.

Les émanations d'alcool commençant à me tourner la tête, je décidai de quitter les lieux et de retourner au stand de tir.

*Objets trouvés : 1 bouteille de whisky, 1 fiole,
2 manuscrits, 2 jetons.*

LE STAND DE TIR

Une surprise m'y attendait. Elle se matérialisait sous la forme d'une grosse outre en caleçon affalée devant la porte du stand et buvant une sorte de liquide dans lequel je n'aurais pas osé tremper un orteil. Les yeux de ce souldard n'étant plus synchronisés depuis longtemps, j'imagine qu'au moins l'un d'eux m'avait repéré. Pourtant, aucune agressivité n'émanait de la loque. Je lui aurais joyeusement envoyé une salve de plomb mais, de peur de la voir exploser, j'évitai consciencieusement de provoquer la moindre étincelle ! Il était plus judicieux de s'en débarrasser sournoisement en lui offrant ma bouteille de whisky. L'effet fut aussi rapide qu'efficace et l'alcoolique tomba à la renverse. J'en profitai pour jeter un coup d'oeil à l'intérieur de son sac. J'y trouvais un costume de Père Noël. Penser que ce type ivre mort était peut-être le Père Noël que des tas de gosses vénèrent me fit froid dans le dos ! Se pouvait-il que cet homme si respectable soit tombé si bas ? Chassant cette idée saugrenue de mon esprit, j'enfilai le costume puis quittai les lieux. Il fallait maintenant que je gagne le rez-de-chaussée.

Objet trouvé : 1 costume de Père-Noël.

LE HALL DU REZ-DE-CHAUSSEE

Apparemment, ces gangsters semblaient habitués à croiser le Père Noël car le cookie que je rencontrai en arrivant devant la cuisine ne parut pas surpris le moins du monde. Il est vrai que nous étions la veille de

ALONE IN THE DARK 2

Noël. En l'observant sortir de la cuisine, le soin qu'il apportait à ne marcher que sur les dalles blanches me frappa. Prudemment, je l'imitai. Mais, alors que j'allais pénétrer dans la cuisine, l'expression "faire un faux pas" m'apparut dans toute sa splendeur. Mon pied droit se posa sur une dalle rouge, un déclic se produisit dans l'angle de la pièce et je vis le trident de la statue de Neptune jaillir dans ma direction. Instinctivement, je fis marche arrière, plaçant involontairement le cookie sur la trajectoire de l'arme. Celle-ci harponna le cuistot avant de s'évaporer ; juste retour des choses après tout pour quelqu'un qui, toute sa vie, n'avait pas hésité à embrocher de pauvres animaux sans défense ! Avant de pénétrer dans la cuisine, je saisis la couronne de la statue.

Objet trouvé : 1 couronne.

LA CUISINE

Dès que j'entrai dans la cuisine, le maître des lieux, qui n'était autre que T-Bone, me fit signe de m'asseoir et me proposa de manger les oeufs posés sur la table. J'appréciai cette délicatesse bien que la cuisson laissât à désirer... Mon Dieu, était-il possible de rater des oeufs au plat ? Enfin, j'en pris mon parti et les ingurgitai poliment.

Remarqua-t-il mon fusil à pompe sous mon déguisement ? Avais-je l'air trop honnête ? Toujours est-il que T-Bone ne mit pas longtemps à comprendre que je n'étais pas un Père-Noël très conventionnel. Il saisit sa sarbacane et commença à m'envoyer des dards

ALONE IN THE DARK 2

empoisonnés. N'ayant jamais été très courageux face aux piqures, j'attrapai le premier objet que je trouvais pour me protéger. Ce fut heureusement une poêle à frire. Encore aujourd'hui, je frémis en pensant que cela aurait pu être une passoire ! Ceci dit, les munitions du cuisinier furent rapidement épuisées et nous nous retrouvâmes finalement face-à-face dans un duel pathétique...à la poêle à frire. Certes, ce combat manquait de panache mais après tout nous étions dans une cuisine, pas dans un salon XVIIIème !

Le fait est que mes connaissances en escrime ne me furent d'aucune utilité. Par contre, mes notions de tennis me permirent de placer une volée de coups droits impeccables sur le nez du cuistot. Je comptai jusqu'à dix puis m'adjugeai le K.O. Le calme qui s'abattit alors sur la pièce me fit prendre conscience du raffut que nous avions engendré. Je m'attendais à tout moment à voir des truands surgir de la pièce voisine. A mon grand soulagement, des rires gras me signifièrent que l'alerte n'avait pas été donnée.

J'inspectai ensuite la pièce, trouvant une petite fiole de poison que j'eus l'idée de verser dans une bouteille de vin à moitié vide. Avant de partir, je remarquai la présence d'un monte-plats qui se déclenchait au son d'une clochette. J'étais hélas trop grand pour m'y faufiler. Dommage...

Je quittai la cuisine et m'approchai de la double porte battante qui devait s'ouvrir sur le poste de garde.

*Objets trouvés : 1 assiette d'oeufs, 1 poêle à frire,
1 bouteille de vin, 1 fiole de poison.*

LE POSTE DE GARDE

Le passe-plats de la double porte à côté de la cuisine étant ouvert, je pus apercevoir deux gardes en train de se tourner les pouces.

M'assurer de la coopération de ces deux fainéants fut d'une facilité déconcertante. Je posai délicatement ma bouteille empoisonnée sur le passe-plats. Immédiatement, la porte s'entrouvrit et la bouteille disparut. Peu de temps après, la porte s'ouvrit à nouveau. Les deux gardes semblaient ne pas avoir apprécié le breuvage, à moins que ce ne fût le résultat d'huîtres plus ou moins fraîches. Toujours est-il qu'ils s'écroulèrent sans aucune élégance sur le pas de la porte. Alors que je m'apprêtais à entrer dans la pièce, une vieille connaissance se rappela à mon bon souvenir. L'alambic en caleçon, que j'avais vu tantôt ivre mort dans le stand de tir, semblait avoir repris du poil de la bête. Je m'apprêtais à accepter ses remerciements pour la bouteille que je lui avais si gentiment offerte, mais il m'invita immédiatement à réviser ma position en extirpant un revolver de son caleçon. Ecoeuré par tant d'ingratitude je lui réglai définitivement son compte à coups de poêle à frire.

D'un point de vue strictement mobilier, la salle de garde était d'un dépouillement quasi religieux. Un orgue de barbarie tentait de lutter contre la solitude en compagnie d'un lit escamotable ; pas de quoi réveiller un antiquaire, même fauché. Au fond de la pièce, une porte était verrouillée. Par curiosité, j'introduisis dans le monnayeur de l'orgue les deux jetons trouvés à

l'intérieur de la distillerie clandestine. Le premier, de couleur jaune, déclencha une musique puissante qui fut suivie d'un léger tintement sur ma droite. En tournant la tête dans cette direction, je remarquai un doublon or tourbillonnant sur le plancher. Je le ramassai en pensant à ma collection de pièces de monnaie. Très encouragé, j'introduisis le second jeton, le marron. Tant pis pour ma collection ! Aucune pièce ne tomba du ciel. Par contre, la porte du fond s'ouvrit. Ce n'était pas si mal...

Objet trouvé : 1 doublon or.

LE DORTOIR

Pénétrer dans le dortoir relevait de l'exploit au même titre qu'escalader l'Everest ou fumer sous la douche ! L'odeur de renfermé qui y régnait avait eu raison de la tapisserie qui se décollait par endroit. Nul doute que seule une tendance suicidaire ou inconsciente pouvait pousser quelqu'un à dormir dans cette atmosphère. Et encore, je n'avais pas soulevé les draps !

Pourtant, le jeu en valait la chandelle car je découvris trois objets d'une importance décisive pour la suite de mon aventure. Un gilet pare-balles avait été jeté sur le lit à l'entrée, une Thompson et un chargeur étaient posés négligemment sur le sol. Je pouvais maintenant envisager l'avenir avec un peu plus de sérénité en me dirigeant vers l'escalier du premier étage.

*Objets trouvés : 1 gilet pare-balles, 1 Thompson,
1 chargeur.*

LE HALL DU PREMIER ETAGE

En arrivant dans le hall du premier étage, je fis connaissance avec un adversaire pour le moins coriace. Je reconnus immédiatement le célèbre et redouté tireur d'élite : BLACK HAT. Né Alister Fein, Black Hat avait entamé sa carrière criminelle dès l'âge de 8 ans. Pour délivrer son père, il avait placé un nounours bourré de poudre devant les geôles de Killarney. Neuf morts avaient été retirés des décombres... Nostalgique, il conserva le chapeau noir du capitaine Dickson et le fit garnir de lames. Embarqué comme clandestin, il fut chassé à Trinidad où il devint expert en armes à feu et spécialiste de la chasse à l'homme. Un tel destin devait immanquablement attiré l'attention de Jack qui l'enrôla dans son bande.

Etrangement, notre confrontation ne lui fut pas très profitable. Je parvins à l'éliminer avec la Thompson juste avant qu'elle ne s'enraye. Sa réputation en prit ombrage... Je me dirigeai fièrement vers la salle de billard.

Objet trouvé : aucun

LA SALLE DE BILLARD

En entrant dans la salle de billard, je remarquai immédiatement l'absence de boule sur le tapis de jeu. Je remarquai également un grand type qui me fixait, la main droite tendue dans ma direction. Alors que je m'avançais pour la serrer chaleureusement, je constatai avec un brin d'amertume qu'elle contenait un derringer.

ALONE IN THE DARK 2

L'homme le jeta dédaigneusement sur le billard. Le message était clair et sans appel : il me proposait un duel. J'étais, bien sûr, un excellent tireur mais ce genre de prestations n'était pas ma tasse de thé ; je leur préférais largement les grandes rafales de mitraillettes ou les bâtons de dynamite. Chacun sa sensibilité...

Nous étions, semble-t-il, entre gentlemen et, logiquement, je m'attendais à ce qu'il me propose de tirer le premier coup. Après tout, c'est lui qui m'avait provoqué, non ? Apparemment, notre éducation de gentilhomme divergeait sur ce point de détail car il fit feu sur moi le plus naturellement du monde ! Pas très fair-play le bonhomme. Un peu énervé, je choisis l'instant où il rechargeait pour faire feu à mon tour. Visant juste au dessus du coeur pour sectionner l'aorte, ma première balle eut finalement un effet désastreux sur...sa boîte crânienne. Les autres ne furent pas très brillantes non plus et je me promis de reprendre quelques cours de tir quand tout serait fini. Lorsqu'il s'écroula définitivement, ce sale tricheur laissa échapper sa canne-épée. Je l'emportai en prévision de mes vieux jours.

En faisant le tour de la pièce, je mis la main sur un demi parchemin mais, comme n'importe quel parchemin coupé en deux, il était totalement incompréhensible. Je le fourrai dans ma poche en blasphémant allègrement. Un livre attira également mon attention. Il relatait les exploits criminels d'une partie de la bande de One Eye Jack. Il y était question de De Witt, que je venais de battre en duel, Black Hat, qui avait subi le même sort, et de deux personnalités jusqu'alors incon-

ALONE IN THE DARK 2

nues. A la vue de leurs biographies, je n'étais pas spécialement pressé de les rencontrer ! Je refermai le livre et tournai les talons en direction de la chambre.

*Objets trouvés : 1 Derringer, 1 canne-épée,
1 demi parchemin, 1 manuscrit.*

LA CHAMBRE DU PREMIER ETAGE

Il émanait de la chambre une atmosphère pesante, lourde de pouvoirs malsains et inconnus. Si la nature ne m'avait pas pourvu d'un courage légendaire, j'aurais certainement quitté les lieux immédiatement. Pourtant, alors que mon regard balayait la pièce, je remarquai deux bras armés d'épées sortant du mur. Etant donné la taille de leurs biceps, les provoquer en bras de fer frôlait l'inconscience. Pourtant, je devais absolument m'emparer de l'objet qu'ils protégeaient. J'optai donc pour un duel avec ma canne-épée qui tourna rapidement à mon avantage. Les bras leur en tombèrent...si j'ose dire. Saisissant le parchemin, je faillis devenir vulgaire en constatant qu'il était à nouveau incompréhensible. Pourtant, juste avant d'en faire des miettes, j'eus l'idée de le superposer avec celui trouvé dans la salle de billard. Le texte que j'obtins était celui-ci :

*"Si reine blanche brigue le trône,
Que le roi lui donne pouvoir.
Que l'amulette posée au centre du signe
Ouvre la porte qui donne sur l'espace.
Telle est la clé du gambit royal."*

ALONE IN THE DARK 2

Dans un premier temps, ce texte me renseigna autant que si j'avais relu l'Évangile en Latin... Puis, en le parcourant plusieurs fois, je parvins à faire le rapprochement entre la reine blanche et le buste de femme en ivoire que j'avais en face de moi. Mais que pouvait signifier "donner le pouvoir à la reine blanche" ? Soudain, cette image me rappella le célèbre tableau de David représentant l'Empereur français Napoléon 1er en train de couronner son épouse toute de blanc vêtue. C'était évident ! Pour donner le pouvoir à une reine, il suffisait de la couronner ! Je coiffai donc respectueusement le buste en ivoire avec la couronne noire trouvée sur la statue de Neptune gardant l'entrée de la cuisine. La magie opéra aussitôt et un léger tintement se fit entendre dans la salle de culte attenante. Je m'y avançai prudemment. La pièce était sombre et exigüe. Sur le sol, au centre d'une grosse dalle en pierre, une amulette brillait de mille éclats. Je la saisis sans réfléchir aux conséquences... Soudain, au moment où je la serrais dans mes mains, un éclair me paralysa totalement. Je ne parvenais plus à contrôler un seul de mes muscles. Une sensation horrible m'envahit, je perdais le contrôle de mon corps. Je fus tout entier soulevé de terre, lentement je vis le plafond se rapprocher, une pression de plus en plus forte s'exerça sur ma poitrine, le souffle me manquait, je sus que j'allais mourir. Alors que je rendais mon dernier soupir, un voile noir passa brutalement devant mes yeux comme si l'on venait de rabattre une couverture sur ma tête. Puis, d'un seul coup, la pression se relâcha, l'envoûtement prit fin et je pus contracter tous mes muscles. Heureusement d'ailleurs, car, à cet instant, je me trouvais environ à

ALONE IN THE DARK 2

deux mètres de hauteur et le sol était recouvert de carrelage...Au moment où je m'étais sur ce dernier, quitte à être ridicule, j'aurais préféré être déguisé en tortue plutôt qu'en Père Noël !

Objets trouvés : 1 demi parchemin, 1 amulette.

LA SALLE DE TELEPORTATION DU GRENIER

La salle où je fus "emmené" après avoir saisi l'amulette était vide de tout mobilier. Les seuls objets que je pus récupérer furent une fiole et un message adressé à One Eye Jack. La société "Christmas Acme Limited" s'excusait de ne pouvoir lui fournir une boule de billard rouge. En dédommagement, elle lui avait fait parvenir une caisse de Champagne. Commercialement, c'était plutôt valable.

La porte de la pièce n'était pas fermée. En tournant la poignée, je dois bien avouer que je m'attendais au pire.

Objets trouvés : 1 message, 1 fiole.

LE HALL DU GRENIER

Le hall du grenier était désert. La première chose que je remarquai fut un vieux coffre de pirate, en bois. A l'intérieur, mieux qu'un trésor, se trouvaient une Thompson et un chargeur. Un doux frisson me parcourut en effleurant le métal froid.

ALONE IN THE DARK 2

Subitement, une espèce d'acrobate surexcité, sorti d'on ne sait où, se mit à gesticuler autour de moi. Il s'agissait du redoutable Buble Blade, le Second de One Eye Jack. En d'autres circonstances, dans un gymnase ou un cirque par exemple, je l'aurais certainement applaudi des deux mains. C'est vrai, ce type était vraiment formidable. Pourtant, dans le cas présent, il avait plutôt tendance à me chatouiller les nerfs. Tout en l'évitant adroitement, je lui adressai quelques rafales de Thompson bien placées. Alors que notre petite explication battait son plein, une sorte de pachyderme vint se joindre à la fête. Vu son poids, ce type devait certainement dormir debout pour être sûr de se relever. Pas de risque, en tout cas, de le voir tourbillonner comme son collègue car, pour lui, la gymnastique était sans nul doute de la science-fiction ! Lorsqu'il commença à me canarder, je compris immédiatement à quel point il était jaloux de mon corps svelte et harmonieusement musclé. Détestant autant la jalousie que la vantardise, je le truffai de plomb et il s'écroula terrassé par un arrêt du coeur. Tant pis pour lui, les médecins l'avaient certainement prévenu des dangers d'un tel excès de poids. Tout ce qu'il laissa fut une clé. Sur ma lancée, j'en profitai pour faire subir le même sort à l'espèce de danseuse étoile qui laissa échapper une grenade. Cette dernière trouvaille me fit l'effet d'un cadeau de Noël. J'allais pouvoir m'amuser un peu ; mais, avant tout, il me fallait inspecter le débarras d'où était sorti le gros truand.

Objets trouvés : 1 clé, 1 grenade.

LE DEBARRAS DU GRENIER

Ce dernier se trouvait être, comme tout débarras digne de ce nom, un immense amoncellement d'objets aussi inutiles qu'encombrants. Pourtant, par ses couleurs vives, l'un d'eux se détachait du lot. Il s'agissait d'un classique "Jack in the box", mais celui-ci possédait un je-ne-sais-quoi d'insaisissable, de vivant. L'étrange impression qu'il m'observait ne me quitta pas durant tout le temps où j'inspectais le débarras. Puis, par je ne sais quelle inspiration, l'idée me vint d'insérer le doublon or trouvé près du dortoir à l'intérieur du "Jack in the box". Sans grande surprise sa tête retenue par un ressort fut propulsée hors de la boîte. Par contre, un objet m'atteignant en plein visage faillit m'arracher un cri. Fausse alerte, il s'agissait d'un simple pompon de clown. Je le fourrai dans ma poche et me dirigeai vers la porte fermée.

Objet trouvé : 1 pompon.

LA CHAMBRE DU GRENIER

La pièce, dans laquelle je pénétrai, était meublée, en tout et pour tout, d'un lit d'enfant. Appuyé contre un mur, un pantin désarticulé ajoutait une touche de gaieté à ce triste tableau. Soudain, alors que j'allais inspecter la pièce attenante, un bruit me fit faire volte-face. Le pantin était debout et m'observait. Cette vision me glaça le sang. D'un seul coup, ce pantin ne me sembla plus tellement gai, même plutôt sinistre !

Pourtant, il ne semblait pas décidé à m'attaquer. Au contraire, il prenait, semble-t-il, un malin plaisir à danser autour de moi. Cela ne me gênait pas particulièrement, si ce n'est qu'il m'empêchait de réfléchir. Je trouvais la solution idéale pour me débarrasser de ce boulet dans la pièce contiguë. Il s'agissait, en fait, d'un petit jardin intérieur laissé à l'abandon. Et pour cause ! Habilement dissimulés dans les buissons, plusieurs serpents gardaient férocelement les lieux. Le moindre faux-pas pouvait être fatal. M'approchant de la porte, toujours suivi du pantin, je saisis le pompon et le lançai au milieu du noeud de reptiles. Aussitôt le pantin courut le chercher. La scène qui s'ensuivit me fit détourner la tête...

Lorsque tout fut terminé, les serpents se désintéressèrent de ma présence pour ne plus s'occuper que du pompon. Je pus donc profiter de ce répit pour mettre à exécution une idée qui me trottait dans la tête depuis un certain temps. D'après mon sens de l'orientation exceptionnel, le jardin intérieur devait se trouver juste au-dessus de la salle à manger. Les deux pièces avaient en commun, outre la crasse, un conduit de cheminée. C'est donc avec un brin d'émotion que je dégoupillai la grenade et que, en Père-Noël "consciencieux", je la laissai glisser dans la cheminée. Aaaaah, quel bonheur de distribuer ainsi des cadeaux à des enfants émerveillés ! Ma surprise fit son petit effet quelques secondes plus tard et me débarrassa facilement et rapidement de plusieurs ennuis potentiels... La voie étant ouverte et dégagée, je m'engageai dans le conduit de cheminée.

Objet trouvé : aucun

LA SALLE A MANGER DU PREMIER ETAGE

La grenade que j'avais laissé tomber par la cheminée avait très nettement éclairci le terrain. Il ne restait plus que trois malfrats que ma Thompson se fit un plaisir de remettre dans le droit chemin.

Lorsque la fumée se dissipa, un détail amusant frappa mon esprit : ces truands sans foi ni loi avaient pris la peine de décorer un sapin de Noël comme des gosses en bas-âge. Comme quoi, même les assassins les plus endurcis gardent enfoui au fond d'eux, bien au fond, un coeur d'enfant.

L'éclat inhabituel d'une boule rouge ornant le sapin attira mon attention. La branche qui la supportait pliait sous le poids. En saisissant l'objet, je constatai qu'il s'agissait, en fait, d'une boule de billard. Etrange. Cette découverte me rappella ce message trouvé dans la salle de téléportation du grenier dans lequel la société "Christmas Acme Limited" annonçait à One Eye Jackson l'impossibilité de livrer une boule de billard rouge. Mais il y avait autre chose : ce manuel de billard trouvé dans la distillerie clandestine et l'absence de boule sur le tapis de billard. Décidément, beaucoup d'énigmes tournaient autour de ce jeu. Suffisamment en tout cas pour que je m'y intéresse de plus près. Plus je réfléchissais, plus il me semblait évident que la salle de jeu ne m'avait pas livré tous ses secrets. Bon sang ! Se pouvait-il que les trous du billard renferment un mécanisme ? Surexcité par cette hypothèse, je me ruai hors de la salle à manger. Manquant de justesse de me

rompre le cou sur le carrelage du hall, je montai quatre à quatre les escaliers menant à la salle de billard.

Aussitôt arrivé devant le billard américain, je mis en application ma théorie selon laquelle la boule rouge devait déclencher l'ouverture d'un passage secret. Je plaçai donc la dite boule sur le tapis de jeu mais rien ne se produisit lorsqu'elle roula dans les trous.. Ma déception fut terrible, mais de courte durée. Alors que j'allais baisser les bras, j'aperçus le billard chinois. Deux secondes plus tard, je laissai tomber la boule rouge à l'intérieur. Miracle de la technique, la bibliothèque émit un raclement significatif en laissant apparaître une porte secrète. Si ce billard avait été une jolie fille, je l'aurais certainement embrassée...La porte était fermée mais je pus l'ouvrir grâce à la clé trouvée sur le "pachyderme" dans le grenier.

Objet trouvé : 1 boule de billard

LA CHAMBRE SECRETE DE ONE EYE JACK

En entrant dans la pièce secrète, mon flair fonctionna à merveille. Je pressentis immédiatement un danger. Hélas, cette pièce était aussi éclairée que l'intérieur d'une baleine et mon appendice nasal fit brutalement connaissance avec un objet froid. Autant dire que mon flair en prit un sacré coup ! Un rire glacial me figea sur place. La lumière jaillit m'aveuglant quelques instants. Plissant les yeux, je reconnus sans peine le personnage qui me tenait en respect avec son revolver : ONE EYE JACK !

ALONE IN THE DARK 2

Soyons franc, l'effet de surprise était maintenant largement compromis d'autant plus que je me trouvais dans une sorte de cage à moineaux qui m'autorisait une liberté de mouvement somme toute assez limitée... Bref, je n'étais pas très bien dans ma peau et cela empira gravement lorsque j'aperçus la petite Grâce jouant tranquillement aux côtés du malfrat. Sa vie dépendait de moi et je m'étais fait berner comme un débutant. J'en aurais crié.

One Eye Jack ne semblait pas décidé à m'abattre tout de suite. Je n'étais pas très pressé non plus de toute façon. Il adopta l'attitude du chat qui s'amuse avec la souris avant de la mettre à mort, en décidant de me raconter une histoire : celle de sa vie.

Par Belzébuth, le Flying Dutchman m'appelait comme le miel attire la guêpe. L'ennemi voulait en finir, ses canons crachaient la mort.

Qu'importe... Mon bateau coulait mais le pont de ma proie ruisselait de sang.

En ce Noël 1724, les cris de douleur sonnaient comme le plus doux des cantiques ! Le capitaine, un certain Nichols, m'envoya au diable... Il mourût en me maudissant : "Seule mon épée pourra te tuer, Jack !"

Dès lors, son épée resta plantée dans le pont du Flying Dutchman. Avides, mes lieutenants firent sauter les verrous de la cale. L'équipage était déçu... Mais je sus que nous possédions un fabuleux trésor. Je lisais dans le regard d'Elisabeth notre destinée.

La mort devint un leurre. Je signai le pacte, mes hommes aussi. Le Dutchman devint notre navire.

ALONE IN THE DARK 2

Dès lors, naquirent mille légendes. Nous nous cachâmes ici en 1824, mais la falaise s'écroula sur le bateau.

Cette terre se gorgea de sang et notre conquête fut baptisée Hell's Kitchen !

Ce monde sans passé s'offrait à nous pour assurer notre avenir.

Et depuis, nous régnons !

Un silence lourd de conséquences s'installa subitement. Tandis que One Eye Jack levait tranquillement son arme dans ma direction j'eus un dernier regard pour cette petite fille que je n'avais pu sauver. Une grande tristesse mêlée de honte s'abattit sur moi.

Soudain, tout se passa très vite. Au moment où One Eye Jack allait appuyer sur la détente, la petite Grâce prit ses jambes à son cou et sortit de la chambre. Le bandit sembla hésiter entre l'envie d'en finir avec moi et la nécessité de rattraper la fillette. Il décida finalement de remettre mon exécution à plus tard et prit le pas de la petite fille.

Trop heureux que le ciel m'offre une deuxième chance, je crochetai la porte avec le crochet de l'accordéoniste, saisisai mes armes et me ruai au secours de Grâce.

Dévalant les escaliers plus vite que de raison, j'entendis la porte d'entrée se refermer. Si une voiture attendait les truands, tout était perdu. Pourtant rien de tel ne se produisit...

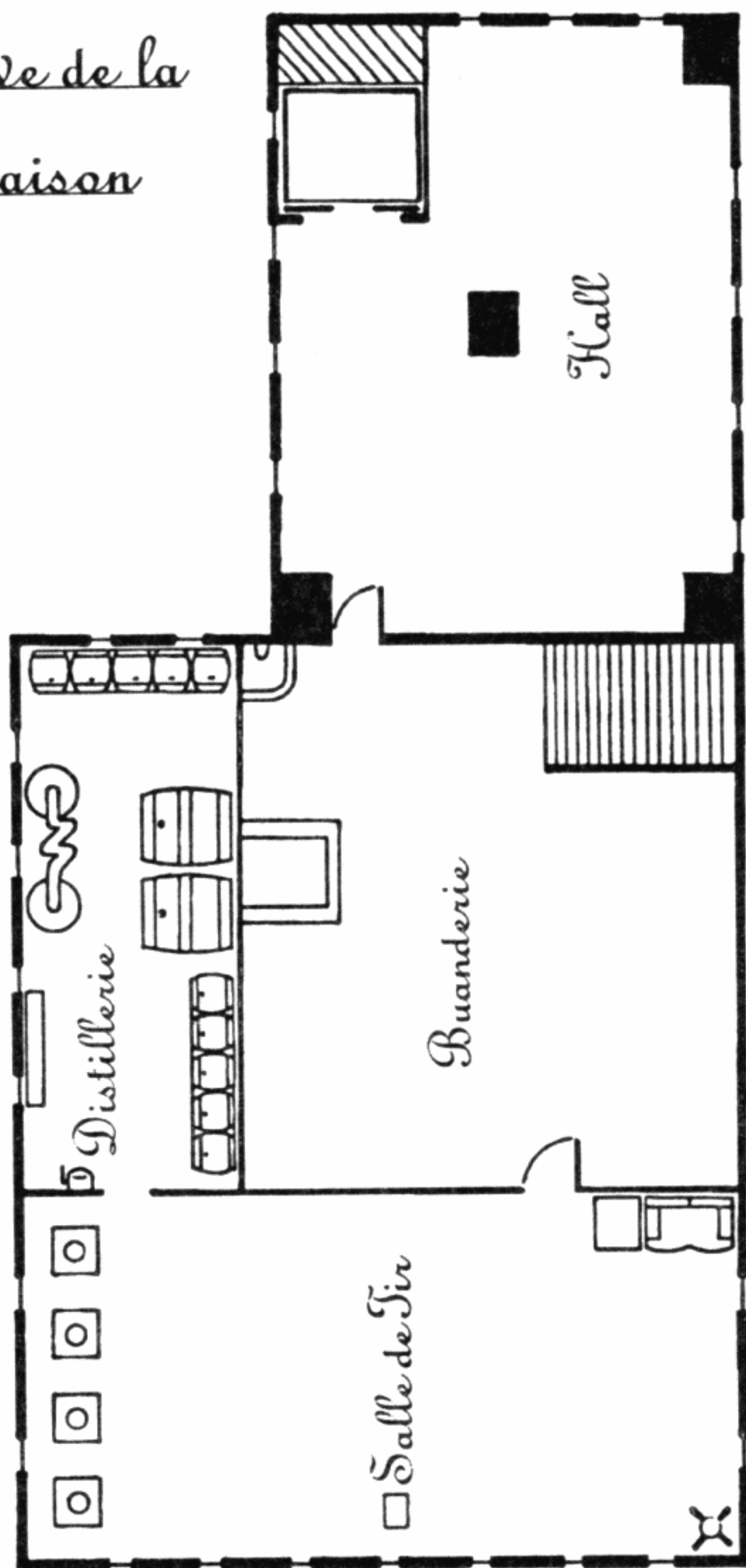
La porte d'entrée était verrouillée. Instinctivement, je fis demi-tour pour me précipiter vers la salle de garde où j'avais repéré des fenêtres. Mais le hurle-

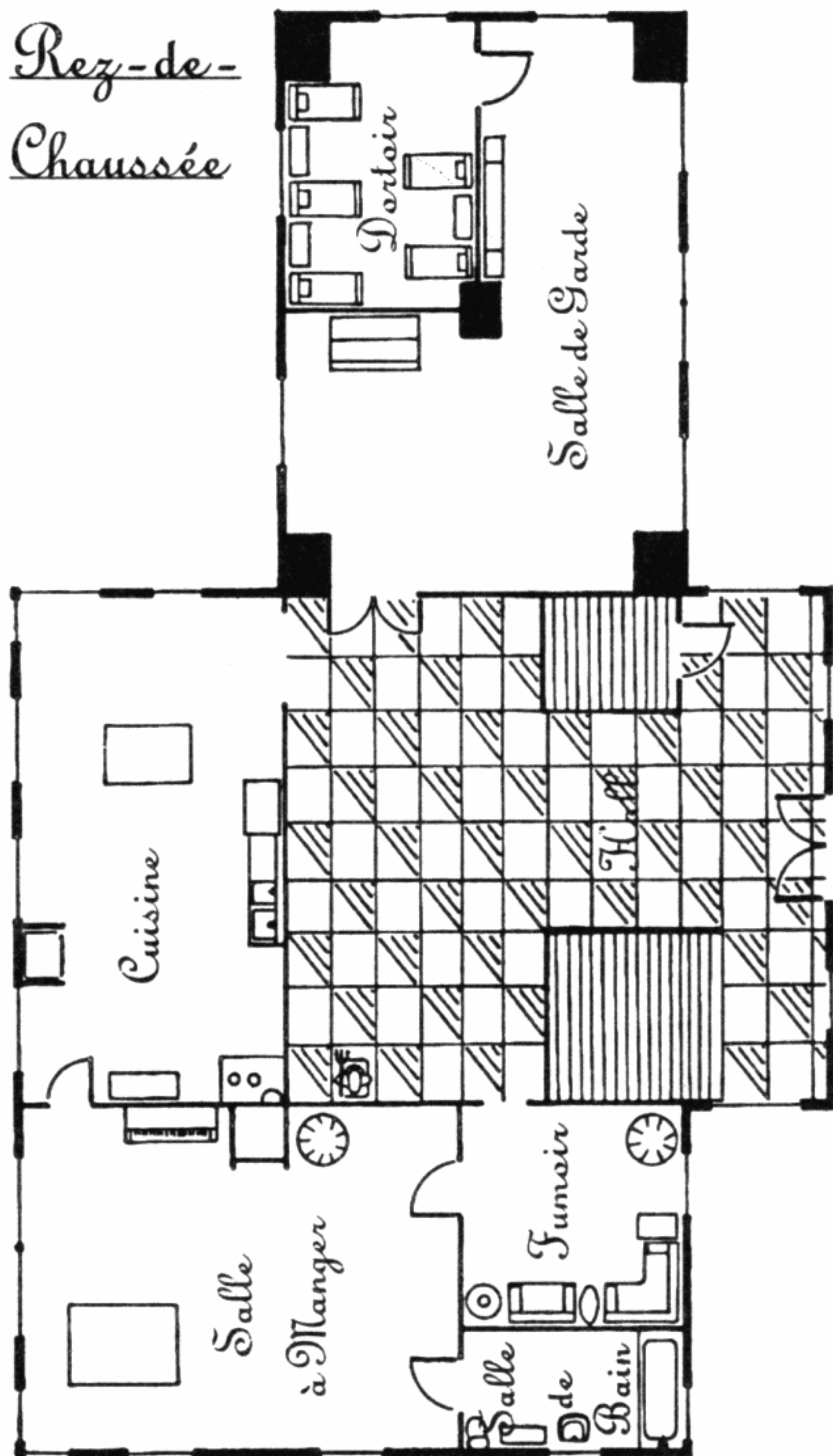
ment du vent s'engouffrant dans mon dos stoppa ma course immédiatement...

En me retournant, je fis enfin la connaissance de cette "délicieuse" femme qu'était Elisabeth Jarret...Physiquement parlant, il faut avouer que la bougresse disposait d'atouts non négligeables. Moins agréable était son sens de l'hospitalité...Les présentations furent très brèves. La plantureuse jeune femme s'avança vers moi d'un pas décidé. La galanterie m'obligea à reculer. Parvenu contre le mur, je n'eus d'autre solution que de lui adresser un large sourire. Habituellement, celui-ci provoquait un effet dévastateur sur la sensibilité féminine. Elle me le rendit poliment. Puis, tout se passa très vite. Un bruit assourdissant résonna dans ma tête, mes jambes se dérobèrent et tout mon corps se souleva de terre. Je ne contrôlais plus rien, même pas ma peur. Je perdis connaissance.

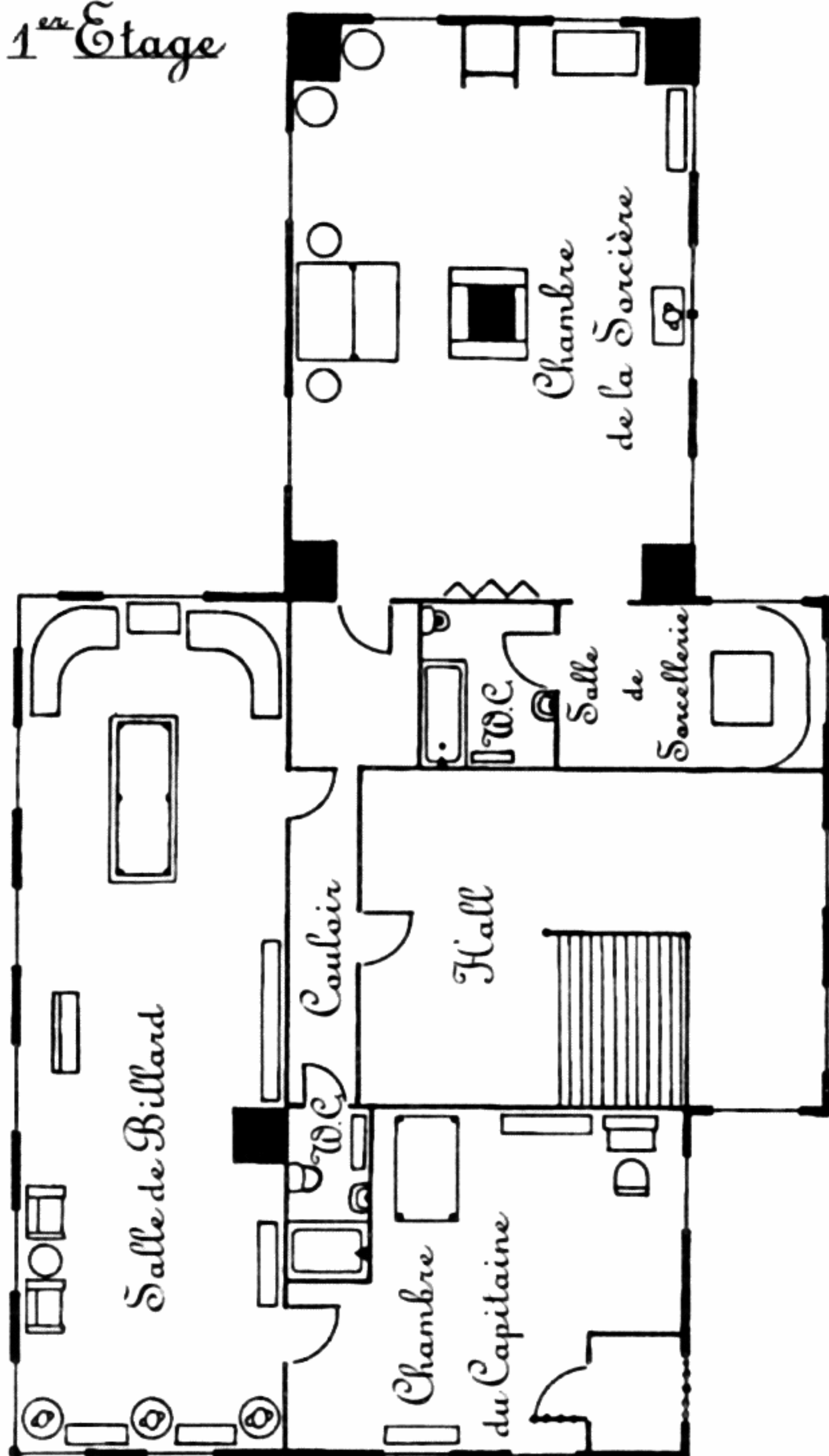
Objet trouvé : aucun

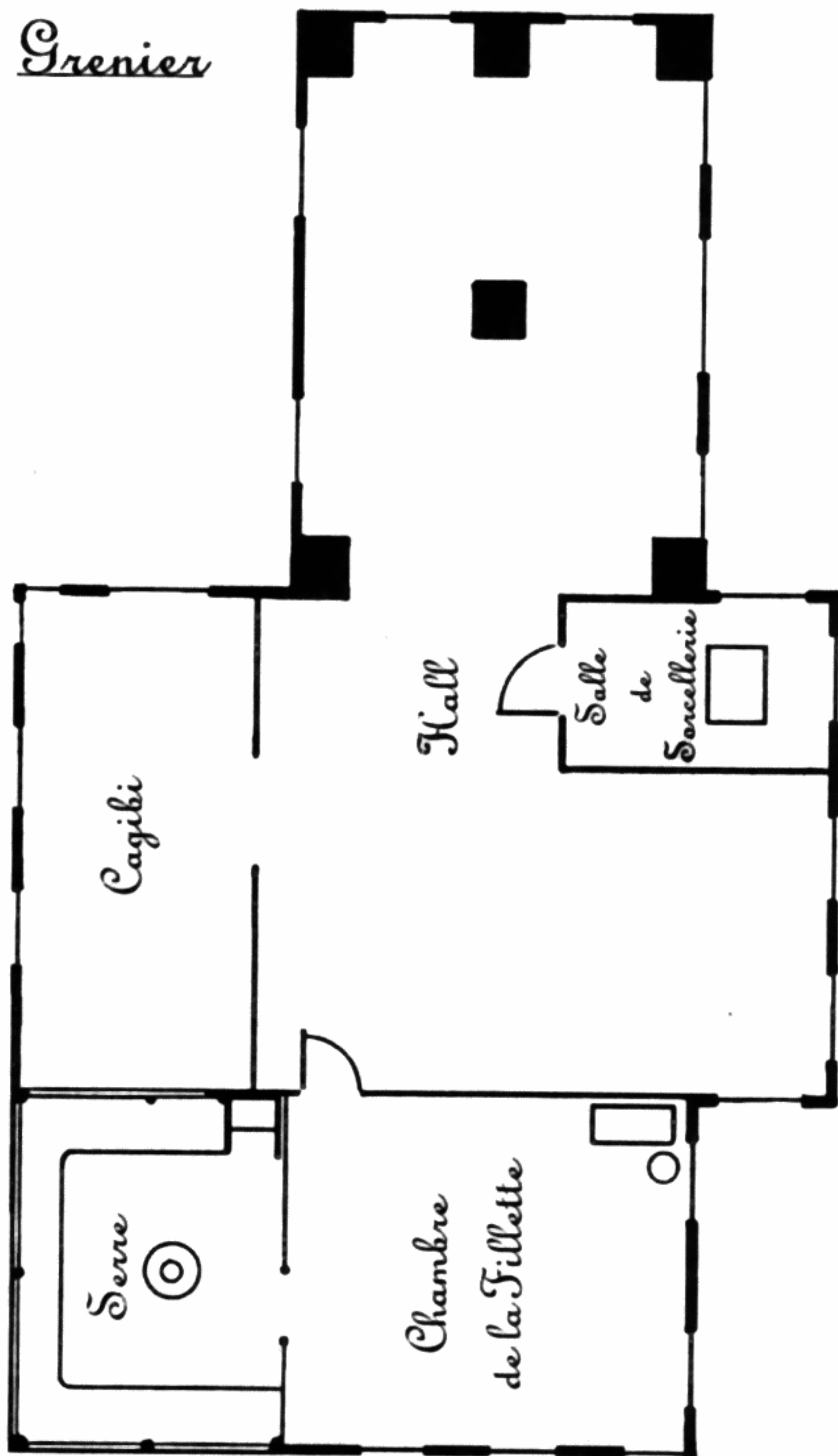
Cave de la
Maison





1^{re} Etage





CHAPITRE III

AU TEMPS DE LA FLIBUSTE

LES FERS

Sans trop savoir comment, je me retrouvai enchaîné à fond de cale. A mes côtés, je découvris avec un pincement au coeur la petite Grâce Saunders. La pauvre petite était écroulée de fatigue, sans doute traumatisée par les événements qu'elle venait de vivre. Puis mon regard croisa celui d'Elisabeth Jarret. Ses yeux glacés me fixaient si intensément qu'un moment, j'eus l'impression qu'elle lisait dans mes pensées comme dans un livre ouvert. Elle tenait dans ses mains une poupée vaudou à mon effigie. Nul doute qu'il ne s'agissait pas d'une admiration exagérée à mon égard mais bien d'une volonté de me faire subir quelques spécialités de la maison...

Pour l'heure, la sorcière ne semblait pas pressée d'en finir avec ma petite personne puisqu'elle entreprit de me raconter sa vie. Je devais décidément avoir une tête de psychiatre pour que, les uns après les autres, ces

ALONE IN THE DARK 2

truands me racontent leurs histoires ! Néanmoins, je l'écoutai religieusement.

Il y a 200 ans, moi, Elisabeth Jarret, débarquai en Haïti. J'étais alors une jeune fille innocente, mais Cotten, mon tuteur, m'enseigna la peur et le mépris. En cachette, une de ses esclaves m'apprit à chevaucher les ténèbres. Mais l'élève dépassa le maître !

Cotten sut le prix de ma vengeance en devenant ma créature. Les soldats nous capturèrent, mais pouvaient-ils reconnaître Cotten ? Alors, le Flying Dutchman devint ma prison. Je "vis" où le capitaine cachait le double de la clé des fers... Mon esprit errait. One Eye Jack "entendit" mon appel. Mon âme le guidait ; la mort est mon alliée. Il allait signer le pacte... Lui et son équipage allaient devenir immortels et, tous les 100 ans, une innocente vieillirait à notre place. Un vent de liberté balaya ma geôle...

L'histoire était terminée. En même temps qu'elle s'envolait, la sorcière, d'un geste désinvolte, tordit la poupée à mon effigie. Une douleur atroce m'inonda le corps ; je crus que tous mes muscles allaient exploser. Lorsqu'elle relâcha son étreinte, j'étais totalement vidé de mes forces. Juste avant de m'évanouir, j'aperçus la petite Grâce poussant une planche. Un minuscule passage apparut dans lequel elle se glissa sans hésitation. Un voile noir passa devant mes yeux et je sombrai dans l'inconscience.

Objet trouvé : aucun

ALONE IN THE DARK 2

LA SALLE DE GARDE

Grâce pénétra à petits pas dans la salle de garde. Elle y fut accueillie par un perroquet pour le moins loquace. Quelques graines à oiseaux eurent tôt fait de lui délier complètement la langue. Le volatile chanta à la petite fille l'histoire épique du Flying Dutchman. Grâce trouva de précieux renseignements dans ce texte:

*Il a été caché
Si le bâton tu lorgnes
Mais gare aux coups fourrés.
Dans la cabine du borgne
D'avoir éternué
Tu pourrais regretter.*

Outre un sandwich qui combla sa faim, Grâce trouva une poivrière pleine. En jetant un coup d'oeil au mur, elle aperçut un plan du bateau très instructif. Elle put notamment localiser la chambre du capitaine au 1er niveau du bateau. D'autre part, elle remarqua que la cuisine du navire communiquait avec la cuisine de Hell's Kitchen par l'intermédiaire d'un monte-plats.

*Objets trouvés : 1 sac de graines à oiseaux,
1 poivrière, 1 sandwich.*

LE COULOIR DU 2ème NIVEAU

Grâce devait maintenant accéder à la cabine de One Eye Jack. Pour cela, elle devait emprunter l'échelle

nord conduisant au premier niveau. A peine était-elle sortie de la pièce que des pas résonnèrent sur sa droite, amplifiés par le parquet grinçant. Sans réfléchir, la fillette courut sur sa gauche. C'était une impasse, les deux portes étaient fermées. Les pas se rapprochaient. L'homme était maintenant tout proche. En dernier recours, elle se glissa sous l'escalier, retenant son souffle. Il était grand temps, la sentinelle débouchait du couloir ; une seconde de plus et Grâce était découverte. Le pirate s'arrêta un instant, semblant hésiter. Il était si proche d'elle que la fillette pouvait sentir son odeur de vinasse. Alors qu'il lui tournait le dos, Grâce bondit hors de sa cachette, courut dans le couloir et grimpa l'échelle en face d'elle. Une fois de plus, il s'en fallut d'un cheveu pour que le garde ne l'attrape.

Arrivée au premier niveau, Grâce put accéder au pont en empruntant une nouvelle échelle.

Objet trouvé : aucun

LE PONT DU FLYING DUTCHMAN

Le pont du Flying Dutchman était encombré de toutes sortes d'objets d'un autre âge : rouleaux de corde, canons et tonneaux traînaient çà et là. Il était également encombré d'un certain nombre de pirates s'adonnant sans retenue à l'alcool et chantant à tue-tête des refrains que n'aurait pas reniés le marquis de Sade. Ce soir, la gaieté était de mise pour ces amoureux de la poésie, qui l'exprimaient avec autant de délicatesse qu'une tempête s'abattant sur le Cap Horn...

Lentement, précautionneusement, la petite Grâce entreprit sa progression vers la cabine de One Eye Jack se dissimulant derrière le moindre objet. Un tonnerre d'applaudissements lui fit relever la tête. Mister Eye, l'acrobate, était en train d'effectuer un petit numéro de danse très réussi. Dans le feu de l'action, et le rhum aidant, personne ne remarqua qu'il avait laissé tomber son briquet à amadou, personne, sauf Grâce. Par chance, l'objet avait atterri à proximité d'une cachette et la petite put s'en emparer sans attirer l'attention.

A force de patience, la fillette parvint à se faufiler jusqu'à l'écoutille de la cabine du capitaine. Par chance, un filin pendait à l'intérieur. Malgré son jeune âge, Grâce s'infiltra dans l'écoutille et se laissa glisser le long du câble jusque dans la cabine de One Eye Jack.

Objet trouvé : 1 briquet à amadou

LA CABINE DE ONE EYE JACK

Une fois dans la cabine, Grâce repéra le bâton de capitaine posé sous le lit. Elle s'en empara aussitôt avant de quitter les lieux. Hélas, en s'approchant de l'écoutille par laquelle elle s'était faufilée dans la cabine, Grâce constata que le filin s'était décroché. La seule issue était maintenant la porte de la cabine, mais, à en juger par les rires tout proches, l'affaire était plutôt risquée.

Sans perdre son sang froid, l'incroyable petite fille élaborait un plan diabolique. En ouvrant le coffre posé à même le sol, Grâce découvrit un canon minia-

ture. Elle le posa délicatement devant la porte du couloir puis secoua sa poivrière à l'intérieur du fût. Enfin, saisissant un vase de cristal posé sur la bibliothèque, elle le projeta de toutes ses forces sur le sol. Derrière la porte les rires stoppèrent net. La poignée pivota lentement et la lumière jaillit dans la pièce. Une silhouette menaçante se dessina dans l'embrasure de la porte. C'est le moment que choisit Grâce pour allumer la mèche du canon avec le briquet à amadou. Le garde fit quelques pas dans la pièce avant de recevoir une décharge de poivre en plein visage. Une seconde plus tard, il éternuait violemment et s'assommait contre le chambranle de la porte.

Grâce trouva sur lui une clochette qu'elle conserva. Elle s'avança sans bruit dans le couloir. Arrivée à hauteur de la cuisine, des bruits de pas lui parvinrent de plus en plus distinctement. Priant pour que personne ne s'y trouve, Grâce se précipita dans la cuisine.

*Objets trouvés : 1 canon miniature, 1 vase,
le bâton du capitaine Nichols, 1 clochette.*

LA CUISINE DU GALION

Grâce se trouvait maintenant dans la cuisine. Par la porte légèrement entrebâillée, elle observa les deux hommes qui montaient l'échelle sud. Hélas, trois fois hélas, il s'agissait des deux cuisiniers qui revenaient à leurs fourneaux sans doute pour préparer la fête du lendemain. Il fallait trouver une solution, et vite ! La

fillette repéra immédiatement le monte-plats dans un coin de la pièce. Se remémorant ce plan aperçu dans la salle de garde, elle courut devant. Elle fit ensuite tinter sa clochette et attendit. L'effet escompté ne se fit pas attendre. La porte du monte-plats s'ouvrit.

Avant de grimper à l'intérieur, elle récupéra une patte de poulet sur la table et une clé.

Objets trouvés : 1 patte de poulet, 1 clé.

LA CUISINE DE HELL'S KITCHEN

Après une courte mais angoissante ascension, le monte-plats s'arrêta dans la cuisine de Hell's Kitchen. Par chance, aucun truand ne s'y trouvait. Grâce se laissa glisser sur le carrelage. Dehors, dans le hall, une sentinelle montait la garde. Sans perdre une minute, la fillette fouilla la pièce du regard. Certes, les objets tranchants et pointus ne manquaient pas, mais Grâce était une petite fille bien élevée et ses parents lui interdisaient de jouer avec la vaisselle. Elle trouva la solution à son problème en ouvrant l'armoire avec sa clé. A l'intérieur, entre autres épices et sauces de toutes sortes, se trouvaient un pot de mélasse et une glacière remplie de glaçons. Elle éparpilla consciencieusement ces derniers sur le sol puis se dirigea vers la porte. Quelques grimaces du plus bel effet eurent tôt fait d'attirer la sentinelle. Grâce fit marche arrière, le truand sur ses talons. Celui-ci arborait le demi-sourire confiant du type sûr de sa victoire. Il est vrai qu'à priori la balance penchait plutôt de son côté.

ALONE IN THE DARK 2

Pourtant, lorsque son pied se posa sur le premier glaçon, les rapports de force s'inversèrent radicalement. Les grands mouvements désespérés qu'il effectua pour se stabiliser n'y changèrent rien, sa tête se fracassa sur le carrelage. Sans demander son reste, la petite fille sortit de la pièce en direction du 1er étage.

Objets trouvés : 1 glacière, 1 pot de mélasse.

LE HALL DU PREMIER ETAGE

Comme s'il s'agissait d'une de ces longues parties de cache-cache avec son grand-père, la petite Grâce gravit sans bruit les escaliers menant au premier étage. La sentinelle qui faisait les cent pas dans le couloir n'avait pas l'air d'avoir l'esprit très joueur. D'ailleurs, pour tout dire, elle n'avait pas l'air d'avoir d'esprit tout court ! Dès que le truand repéra la fillette, il se précipita dans sa direction. Avec toute la spontanéité d'un enfant farceur, Grâce déversa le contenu du pot de mélasse sur le seuil. Sa vivacité d'esprit bien en dessous de la moyenne ne permit pas au truand d'analyser le piège. Lorsque son cerveauregistra la présence anormale d'un liquide visqueux devant la porte, ses pieds étaient déjà englués jusqu'aux chaussettes ! Ce n'est que bien plus tard que l'humanité prit conscience de ce moment historique. Sans le savoir, la petite Grâce Saunders venait d'inventer le papier tue-mouche ! Tandis que la mouche en question tentait désespérément de se libérer de la mélasse, Grâce se faufila vers la salle de billard.

Objet trouvé : aucun

LA SALLE DE BILLARD

Parvenue dans la salle de jeu, Grâce trouva un jeton dans l'une des poches du billard. Puis, d'un pas joyeux, elle se dirigea vers la chambre de One Eye Jack. Elle constata que de nombreux tiroirs ne s'ouvraient pas. Tout naturellement, comme s'il s'agissait d'un amusement, elle inséra le bâton de capitaine dans un orifice correspondant parfaitement à son diamètre. Un déclic, puis le tiroir du haut s'ouvrit. A l'intérieur, Grâce trouva la clé des fers. Elle allait pouvoir délivrer Tonton Edward. Mais avant cela, elle fit un détour par la chambre de la sorcière.

Objets trouvés : la clé des fers, 1 livre.

LA CHAMBRE DE LA SORCIERE

A peine entrée dans la chambre d'Elisabeth Jarret, Grâce ressentit une peur panique. Tous ces objets de culte, crânes, masques et autres gris-gris lui rappelaient les monstres peuplant les histoires que lui contait sa mère, le soir, avant de s'endormir. Lorsque ces contes la terrifiaient, sa mère avait toujours une parole rassurante ; mais cette nuit là, elle n'était pas à ses côtés et la fillette dut effectuer un énorme effort pour maîtriser sa peur. Sur la pointe des pieds, elle pénétra à l'intérieur de la salle de magie. Sagement, elle déposa le bâton de capitaine sur la dalle au centre de la pièce. La réaction fut immédiate, le bâton se souleva de terre et se mit à tourbillonner, se transformant finale-

ment en bâton de Loa, objet de culte Vaudou. Sans se soucier du danger, Grâce le saisit...

Objet trouvé : le bâton de Loa.

LA SALLE DE GARDE

Grâce n'avait maintenant qu'une seule idée en tête : apporter la clé des fers à Camby. Pour cela, son plan était simple, il lui suffisait de faire le chemin inverse en empruntant à nouveau le monte-plats de la cuisine. Pour l'heure, cette hypothèse devait être écartée car la pièce était fermement gardée par un truand armé d'un revolver. C'est alors que Grâce eut une nouvelle idée de génie.

Silencieusement, elle se glissa dans la salle de garde. Un peu plus tôt, elle avait noté la présence d'un lit escamotable ressemblant beaucoup à celui de ses parents. Elle plaça son nounours juste dessous puis revint vers l'orgue de barbarie. Elle se dissimula entre la machine et le mur avant d'insérer son jeton. Une musique résonna subitement dans la pièce, alertant le garde. Celui-ci aperçut immédiatement le nounours et se rua dans cette direction. Lorsqu'il arriva à la hauteur du lit escamotable, celui-ci se déploya subitement et s'effondra sur son crâne...

Dorénavant, la voie était libre. La fillette courut dans la cuisine, fit tinter la cloche devant le passe-plats et attendit. Quelques secondes plus tard, la porte s'ouvrit et tant bien que mal, Grâce s'installa sur le monte-plats. La porte se referma.

ALONE IN THE DARK 2

Lorsqu'elle arriva dans la cuisine du bateau, un petit comité d'accueil l'attendait. Apparemment, les deux cookies n'appréciaient pas beaucoup que leur monte-plats serve d'ascenseur. Il saisirent la fillette et commirent l'erreur de la ramener aux fers...

Objet trouvé : aucun

LES FERS

Je n'en revenais pas. La petite Grâce était parvenue à trouver la clé des fers et à me la ramener. Je ne suis pas certain que j'y serais parvenu moi-même. Pour l'instant, un espèce de grand escogriffe usait de toute son intelligence pour la martyriser. Ce sadique avait la bonne idée de me tourner le dos. Je mis à profit cette aubaine pour m'emparer de la clé des fers que Grâce avait eu le temps de me lancer. Après de multiples contorsions, je parvins à me libérer de mes chaînes. Alerté par le bruit, le pirate lâcha Grâce et s'approcha de moi, un large sourire aux lèvres et un immense sabre à la main... Or, malheureusement pour lui, il se trouve que durant les heures que je venais de passer enchaîné, une certaine rage s'était accumulée au fond de moi. C'était inévitable, ce type allait prendre pour les autres...

Au lieu de reculer, je lui fonçai dessus tête en avant. L'avalanche de coups qui s'ensuivit nous débarassa de cet abruti pour l'éternité. Je récupérai son sabre et me lançai à l'abordage de ce bateau de malheur!

Dans la pièce suivante, outre un perroquet très

agaçant, je rencontrai un pirate sur lequel je pus passer mes nerfs exacerbés. Je ressortis étrangement calmé de ce duel. Arrivant dans le hall, je pris le couloir de gauche. Ha, j'oubliais un "détail" : un pâle type qui tenta d'arrêter ma progression. Il n'y parvint pas...par contre, il me fournit gracieusement une mèche courte et un pistolet à poudre.

*Objets trouvés : 1 sabre de pirate,
une mèche courte, 1 pistolet.*

LA CAVE DU BATEAU

La porte que j'ouvris donnait une fois de plus sur une pièce remplie de tonneaux et de bouteilles. La consommation d'alcool de ce ramassis d'assassins frisait le surréalisme ! Bien entendu, la pièce était gardée. Je reconnus sans peine le personnage qui n'était autre que Shorty Leg. C'est lui, avec sa jambe de bois, qui m'avait donné tant de fil à retordre devant la statue de One Eye Jack. "L'histoire est un éternel recommencement" dit le proverbe, c'est donc tout naturellement que je lui fis mordre la poussière une deuxième fois. Avec une variante tout de même, les grands moulinets de mon sabre avaient remplacé les rafales de mitraille. Avant de disparaître, Shorty Leg laissa échapper un pistolet, quelques balles de plomb et une cotte de mailles. En poussant l'un des tonneaux, je découvris une autre cotte de mailles ainsi qu'une bouteille contenant un extrait, extrêmement instructif, du livre des Merveilles :

ALONE IN THE DARK 2

Maintenant, il nous faut distinguer entre immortels, les bienheureux et les damnés. Les pactes contractés auprès du malin ne sauraient garantir une vie terrestre éternelle. Pour les simples suppôts de Satan (ou quel que soit le nom qu'on lui donne), la simple invocation ou le combat suffisent.

Mais souvenez-vous qu'il existe une période de rémission entre la première mort, qui déchire l'apparence terrestre, et la seconde, la vraie, l'ultime qui conduit les damnés en enfer.

Nous appellerons "durée de latence" ce temps où le maudit est renvoyé vers l'époque de sa damnation et redevient vulnérable. Souvent, une arme forgée au temps du pacte suffit à le renvoyer vers le néant.

Pour les sorciers, la chose est moins aisée. Il faut éradiquer le pacte par la destruction et la conjuration...Quoi qu'il en coûte.

Tel est le prix que le vertueux doit payer pour lever la malédiction d'une vie éternelle dévouée aux péchés.

Je décidai de ne pas m'attarder dans cette pièce. Après avoir enfilé la cotte de mailles, je sortis, m'approchant de la première porte à droite. Elle n'était pas verrouillée, aussi la poussai-je délicatement. Dans un grincement pathétique, elle s'ouvrit sur ce qui semblait être la cale du bateau.

*Objets trouvés : 1 pistolet, des balles de pistolet,
2 cottes de mailles, 1 parchemin.*

LA CALE DU BATEAU

Tout fut très vite réglé dans la cale du bateau. En y pénétrant, je ne vis pas tout de suite Black Hat qui eut tout le temps de m'ajuster avec ses pistolets. La balle qui aurait dû me transpercer ricocha sur ma cotte de mailles avant d'aller se loger dans l'une des poutres de soutènement. La surprise passée, je me ruai, sabre au clair, sur le pirate. Il n'eut pas le loisir de faire feu à nouveau. Ma rage était décuplée par la frayeur que je venais d'avoir. Lorsqu'il s'effondra enfin, il laissa échapper des balles de pistolet. Ne trouvant rien d'intéressant dans la cale, je fis demi-tour en direction de la forge.

Objets trouvés : des balles de pistolet.

LA FORGE

Il régnait à l'intérieur de la forge une chaleur abominable. Contraste étonnant, les deux forgerons, eux, étaient glacials...Non moins glacial fut le souffle de leur sabre me frôlant les bacantes tout juste quelques instants après mon arrivée. Sans une esquive habile, une partie de cette pilosité faciale, qui remportait un succès unanime auprès des dames, aurait été tailladée, massacrée, anéantie. Mon visage en aurait été défiguré. Mon sang ne fit même pas un tour. A grands coups de sabre, je taillai une brèche à l'intérieur des lignes ennemies. L'engagement fut terrible mais bref car je pris rapidement le dessus sur ces pirates d'opérette. En arrivant dans les feux de l'enfer, ils ne furent certainement pas dépayés !

ALONE IN THE DARK 2

Je pus ensuite inspecter calmement la pièce. Au centre, un fourneau gavé de bois fonctionnait à plein régime. Derrière lui, un établi. Avec mille précautions, je saisis le tisonnier chauffé à blanc reposant devant la bouche du fourneau. Je réalisai à cet instant le côté humaniste d'une telle arme qui, en même temps qu'elle embrochait, cautérisait la blessure de l'adversaire. Un gentleman tel que moi ne pouvait qu'apprécier une telle grandeur d'âme dans l'affrontement. Pourtant, était-ce l'atmosphère malsaine régnant sur ce rafiot, je ne pus me résoudre à préférer ce tisonnier à mon sabre. Ce dernier tranchait ferme et net et faisait dans le définitif. Après tout, nous n'étions pas là pour faire du sentiment mais pour casser du pirate.

Avant de partir, je saisis la tenaille qui traînait sur l'établi me rappelant les conseils de mon défunt père. La tenaille était pour lui ce que la philosophie était à Socrate. Il ne s'en séparait jamais de peur d'en manquer. Il était dentiste...

Puis au fond de la pièce, à même le sol, je découvris une clé. Dans le métal était gravé le mot "poudrière". Il s'agissait de la porte faisant face à celle de la fonderie. Effectivement, la clé correspondait parfaitement avec la serrure...

*Objets trouvés : la clé de la poudrière,
1 tisonnier, 1 tenaille.*

LA POUDRIERE

De même qu'un certain nombre de pièces depuis le début de mon aventure, la poudrière était bien

ALONE IN THE DARK 2

gardée. Pour l'avoir déjà envoyé sucrer les fraises, je reconnus sans peine l'homme qui s'avancait vers moi. Il s'agissait de De Witt. Le drôle avait un penchant pour les duels qui tournait à l'obsession et je dois bien reconnaître que, s'il n'était pas manchot avec un derringer, il ne l'était pas non plus avec un sabre. Pourtant, malgré ses efforts répétés pour me réduire en fines lamelles, il ne parvint qu'à exposer son flanc à mes estocades. Le combat fut plaisant et courtois d'autant plus que j'en sortis vainqueur. Très sportivement, De Witt me laissa un sac de sable, un tonnelet de poudre ainsi qu'un manuscrit fascinant.

J'en avais, semble-t-il, terminé avec le fond de cale ; il me fallait maintenant explorer les niveaux supérieurs. Je gravis lentement l'échelle métallique menant au 1er niveau du bateau.

La première porte que j'ouvris donnait sur une large pièce meublée en tout et pour tout d'un canon de marine. La fonderie de l'étage inférieur correspondait avec cette pièce par l'intermédiaire d'une large ouverture pratiquée dans le plancher. Je m'y engageai d'un pas décidé.

Objets trouvés : 1 tonnelet de poudre, 1 manuscrit.

L'ARMURERIE ET LE DORTOIR

A l'intérieur de l'armurerie, l'homme gardant le canon se souciait autant de ce dernier que de l'an 40. Pour l'instant, il était occupé, avec Morphée, à compter les moutons, cela, bien-sûr, à grand renfort de ronfle-

ments nasaux. De la pièce faisant face au canon, me parvinrent également d'autres ronflements. Les tonalités différaient légèrement, notamment dans les aigus.

Prudemment, je poussai la porte. Comme je m'y attendais, ces ronflements provenaient du dortoir. A l'intérieur, sur des couches superposées, trois pirates voyageaient au pays des songes. Les pauvres garçons avaient l'air exténués, j'évitai donc consciencieusement de les réveiller. Tout naturellement, l'idée me vint de leur faire une petite "farce". Je posai délicatement le tonnelet de poudre en face du canon de l'armurerie et quittai le dortoir. Ensuite, après m'être assuré que le garde était toujours endormi, je m'attaquai avec la tenaille aux chaînes retenant le canon. Alors que je malmenai sévèrement l'un des maillons, le ronflement lancinant du garde s'arrêta. Je souris à ce silence bienfaisant...Pas très longtemps car je pris soudainement conscience de la signification de ce silence. Instinctivement, je fis volte-face le sabre levé. Bien m'en prit car le garde était déjà prêt à m'embrocher comme un vulgaire poulet, moi qui avais pris tant de précautions pour ne pas troubler son sommeil ! Quelle ingratitude et quelle lacheté pour m'attaquer ainsi dans le dos ! Pourtant, son habileté à manier l'épée n'était pas à la hauteur de sa fourberie. Je pris rapidement l'avantage et l'envoyai dormir en enfer où il pourrait ronfler tout son soûl.

Ensuite, après avoir coupé les chaînes, je dus puiser au fond de mes ressources pour pousser le lourd canon. J'en témoigne sur l'honneur, il s'agissait d'une unité authentique en fonte ! Je fis ensuite pivoter le fût sur son axe, le pointant droit sur le tonnelet de poudre.

Enfin, je mis la mèche courte sur la buse. Tout était maintenant prêt pour le feu d'artifice du siècle. Le tisonnier était encore chaud, je le posai délicatement sur la mèche...D'après l'explosion qui s'ensuivit, la poudre contenue dans le tonnelet était bien sèche... Ma petite farce avait fonctionné à merveille, le dortoir n'était plus qu'un amoncellement de débris en tous genres. Parmi eux, je pus récupérer une fiole et un petit sac de pièces d'or. Cette dernière trouvaille me donna une idée. Je me dirigeai donc sans plus attendre vers la cuisine pour la mettre en application.

Objets trouvés : 1 sac de pièce d'or, 1 fiole

LA CUISINE DU BATEAU

Arrivé devant la cuisine, des rires aigus me parvinrent. La porte étaient verrouillée mais, qu'à cela ne tienne, j'avais plusieurs cordes à mon arc. Partant du principe bien connu selon lequel toute racaille digne de ce nom ne résiste pas à l'appel de l'argent, je secouai le sac d'or aussi bruyamment que possible et attendis la réaction. Celle-ci fut plutôt rapide. La porte s'ouvrit, laissant échapper une odeur écoeurante de cuisine à l'huile. M'attendant à voir apparaître un grand gaillard, je dus baisser la tête pour découvrir mes ennemis. Certes, ils étaient deux ; certes, ils étaient armés de hachoirs ; mais, même empilés, ils ne devaient pas dépasser le mètre cinquante. Le rire moqueur qui m'échappa dut les vexer car ils se jetèrent sur moi avec, visiblement, la ferme intention de me hacher menu-menu. Malgré leur grande habitude dans le maniement

de l'ustensile, ils ne parvinrent qu'à ébrécher leurs hachoirs contre mon sabre et, au final, ils succombèrent l'un après l'autre.

Je pénétrai ensuite dans l'arrière-cuisine pour y rencontrer une vieille connaissance : T-Bone. Contrairement aux deux demi-portions qui lui servaient de sous-fifres, T-bone devait bien faire ses deux cents livres. Son visage était largement recouvert de boutons qui en disaient long sur sa cuisine...Depuis notre dernière rencontre, sa façon de combattre n'avait pas évolué d'un iota. Toujours armé de sa sarbacane, il persistait à essayer de me transformer en pelote en m'envoyant de petits dards empoisonnés. Autant préciser qu'en combat au corps-à-corps cette arme ne valait pas un clou. Il l'apprit à ses dépens une nouvelle fois.

Sa disparition me permit de récupérer un objet étrange : un valet de carreau métallique, servant probablement de clé. En face de la cuisine, j'avais remarqué une porte fermée. Il s'agissait peut-être d'une piste. Je m'y rendis immédiatement. Par bonheur, j'avais vu juste. Le valet de carreau s'emboîtait parfaitement dans la serrure assez particulière de la porte. Le cliquetis du verrou résonna dans le silence de mort qui régnait maintenant sur le bateau. Je fis quelques pas à l'intérieur de la pièce...

Objet trouvé : 1 valet de carreau.

LA CHAMBRE DU CAPITAINE

En pénétrant à l'intérieur de la chambre du capitaine, un horrible pressentiment m'envahit, avec raison...Quelques secondes plus tard, je pus observer

avec consternation mes pieds se décollant du sol. C'était la deuxième fois que l'on disposait ainsi de mon corps et, pour tout dire, cela commençait à m'irriter un tantinet ! J'aurais aimé être considéré comme autre chose qu'un objet d'amusement. J'étais maintenant incapable d'effectuer le moindre mouvement, ne fut-ce que battre des paupières ou remuer mes arpions. Par contre, je voyais tout, entendais tout, c'étaient d'ailleurs les seules choses qui me différenciaient d'un lustre ! C'est dans cette position, pour le moins inconfortable, qu'à ma grande surprise, je vis soudain arriver la petite Grâce. Son air amusé m'indiqua qu'elle n'avait encore jamais vu de lustre à moustaches...

Sur la pointe des pieds elle se dirigea vers la statue du capitaine. Délicatement, elle fit glisser le bâton de Loa dans la main tendue. Miracle ! Un passage s'ouvrit donnant accès à la chambre d'Elisabeth Jarret, la sorcière qui prenait mon corps pour un yo-yo. Trop occupée qu'elle était à maltraiter la poupée à mon effigie, elle ne vit pas arriver la fillette. Celle-ci sut immédiatement ce qu'il fallait faire. Dans l'un des livres qu'elle avait trouvés, il était précisé qu'une simple patte de poulet permettait de vaincre la magie vaudou. S'approchant de la redoutable sorcière, elle agita donc l'auguste patte devant elle. Le résultat fut plus que convaincant : dans un terrible déchaînement de puissances occultes, la sorcière fut soulevée à son tour (il y a une justice) puis se décomposa lentement jusqu'à disparaître totalement. Enfin, tout s'arrêta...y compris mon envoûtement bien entendu. Mes bras endoloris ne me permirent pas d'amortir la chute et mon nez se fracassa sur le sol deux mètres plus bas. Ce que j'étais

parvenu à préserver durant plusieurs années de boxe, au prix de minutieuses précautions, fut anéanti en une fraction de seconde. J'en étais vert de rage...et rouge de sang. Pourtant, j'étais heureux. Le cauchemar était terminé et, dans quelques instants, j'allais prendre Grâce dans mes bras pour la ramener à ses parents.

Erreur...grossière erreur. Rien n'était fini. Devant moi, émergeant du sol, une énorme créature se matérialisait. Elle me dominait d'environ deux têtes et sa puissance devait être à peu près équivalente à celle d'une locomotive lancée à cent à l'heure. C'est simple, ce monstre devait mesurer au moins deux mètres...cube!

Ma seule chance de salut résidait dans une retraite digne mais rapide et je me précipitai, sans me retourner, vers l'échelle menant au pont du bateau.

Objet trouvé : aucun

LE PONT DU BATEAU

Comparés au monstre auquel je venais d'échapper dans la cabine du capitaine Nichols, les truands qui m'attendaient sur le pont me firent l'effet de gamins turbulents. Le premier à recevoir une correction fut Music Man qui, soit dit en passant, n'avait pas beaucoup progressé dans le domaine musical depuis notre dernière entrevue. Cette fois-ci, je ne pouvais pas déchirer son pacte d'immortalité pour m'en débarrasser. Ce sont donc mes pistolets qui remplirent cette basse besogne en lui adressant plusieurs balles en pleine tête. D'un certain point de vue, ceci lui fit le plus grand bien car, de toute évidence, il manquait cruellement de plomb dans la cervelle...si j'ose dire.

ALONE IN THE DARK 2

Ces acolytes n'eurent pas beaucoup plus de réussite dans leur entreprise. Ils n'étaient pas de taille à lutter contre moi en combat singulier, d'autant que cette aventure m'avait donné largement l'occasion de m'entraîner au maniement du sabre. Alors que je "l'expliquais" calmement à deux de ces coupe-jarrets, du coin de l'oeil, je pus observer Bubble-Blade escaladant le mât d'artimon et Mister Eye grimpant à son poste de vigie. Dès que le combat prit fin, je suivis ce dernier...L'autre mât n'avait pas d'échelle et même si je comptais quelques singes parmi mes ancêtres, il ne m'en restait qu'une vague hérédité !

Objet trouvé : le crochet de Music-Man

LE POSTE DE VIGIE

Le poste de vigie était l'endroit idéal pour se rompre le cou. Une minuscule plate-forme sans la moindre barrière dominait le pont d'au moins 60 pieds. Par mauvais temps, cet endroit devait être aussi confortable qu'une planche à clous.

Je partais donc avec un lourd handicap dans ce combat qui allait m'opposer au maître des lieux : Mister Eye. La vie de cet homme, né à Nouâmghar puis déporté en Haïti, n'avait été que chaos jusqu'à sa rencontre avec Elisabeth Jarret. Initié au vaudou, il était devenu le hounsi de la nouvelle prêtresse après une perte de connaissance de 14 jours. Sa vue exceptionnelle l'avait placé au poste de vigie après l'attaque du 25 décembre. Le bonhomme possédait également une habileté au harpon qui en faisait un adversaire redoutable. Pourtant, le combat fut de courte durée. Frappant

ALONE IN THE DARK 2

d'estoc et de taille, je parvins à placer quelques coups judicieux qui firent reculer Mister Eye au bord du vide. D'une botte magistrale, je le fis basculer définitivement vers le néant.

Il ne restait maintenant qu'un seul ennemi : Bubble Blade. Nous étions face-à-face, simplement séparés par plusieurs dizaines de pieds de vide ! Lui sur le mât d'artimon, moi sur le grand mât. Le fait est qu'il ne semblait pas réellement décidé à venir à moi. Il me revenait donc l'honneur de prendre l'initiative, et, pour tout dire, je m'en serais bien passé. Mais il fallait faire vite. Sur le pont, One Eye Jack venait d'enchaîner Grâce et se préparait à la sacrifier. Il n'y avait plus d'hésitation à avoir. La gorge serrée, je saisis mon crochet et attrapai le filin reliant les deux mâts. Les yeux fermés, je fis le grand saut. Contre toute attente, la traversée se déroula sans encombre et je pus prendre pieds sur la vergue défendue par Bubble Blade.

Objet trouvé : aucun

LA VERGUE

La vergue n'était pas exactement l'endroit rêvé pour combattre en duel. J'éprouvais déjà les plus grandes difficultés à conserver mon équilibre et, dans l'absolu, il m'était difficile d'envisager le moindre mouvement parasite. Pourtant, d'une manière ou d'une autre, j'allais devoir trouver une solution. En effet, mon adversaire, lui, se permettait certaines petites fantaisies acrobatiques que, personnellement, je n'aurais pas essayées sur le plancher des vaches. D'après ce que j'en savais, ce lascar n'était pas maladroit non plus avec une

ALONE IN THE DARK 2

épée. Il s'agissait même, selon la légende, d'une fameuse lame. Les minutes suivantes s'annonçaient torrides ! Dans le but de ne pas laisser paraître mon embarras, c'est moi qui pris l'initiative du combat. Ceci surprit beaucoup Bubble Blade et je profitai d'un instant de flottement pour lui asséner de violents coups de sabre. L'ivresse de la victoire aidant, j'oubliai un instant où je me trouvais et fonçai lame en avant sur le rouquin. Pris de court, il ne put parer les coups et eut la politesse de succomber.

Le moment tant attendu était maintenant arrivé; j'allais devoir combattre One Eye Jack en personne. Sautant de la vergue sur le pont, j'atterris juste à côté de l'épée du capitaine Nichols plantée dans le plancher. Je savais, pour l'avoir lu dans le livre des Merveilles, que seule cette arme permettait de venir à bout de ce terrible ennemi.

Objet trouvé : épée du Capitaine Nichols.

LE COMBAT FINAL

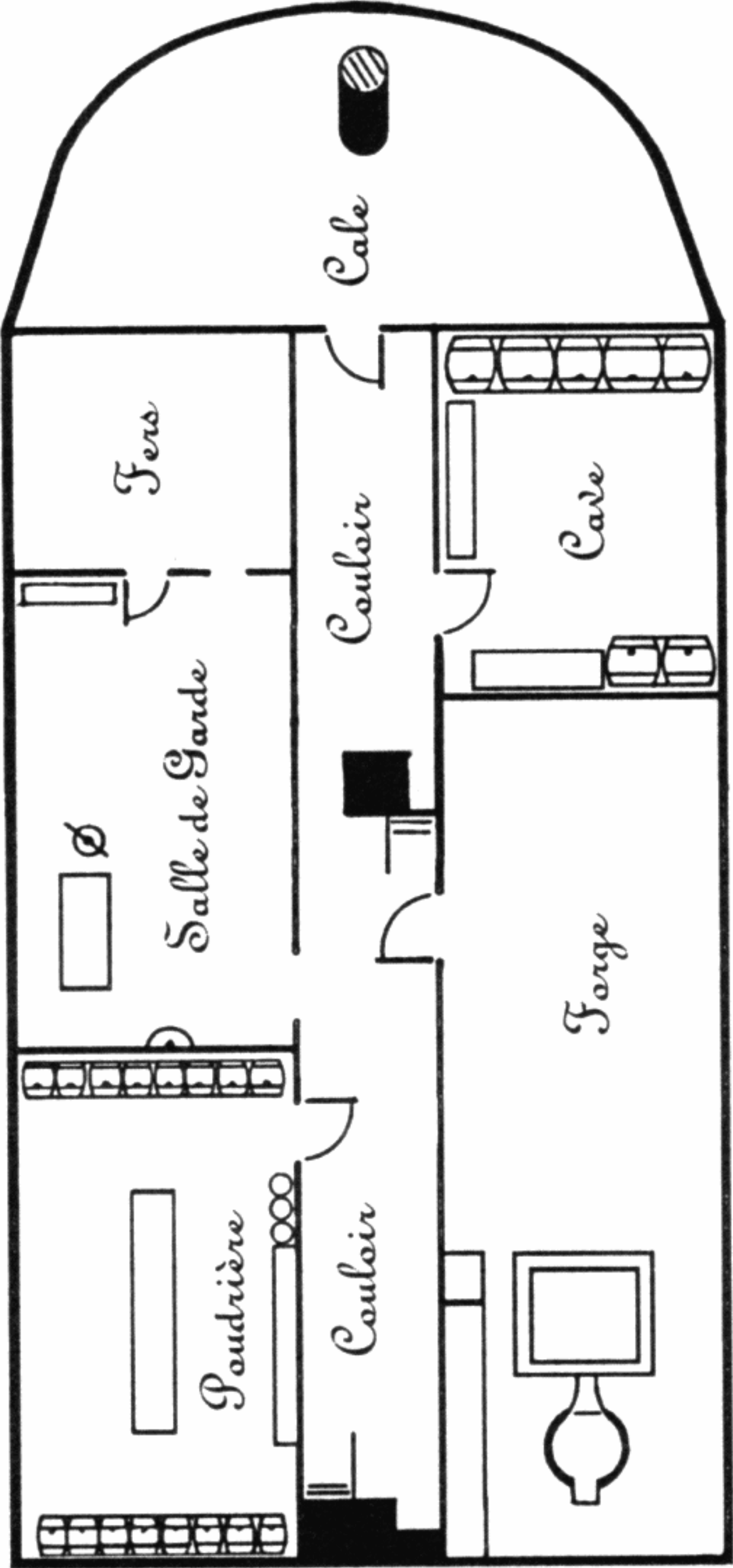
L'épée du capitaine Nichols bien en main, je m'avançai d'un pas décidé vers One Eye Jack. Juste avant de combattre, j'eus le temps de couper les chaînes de Grâce avec la tenaille. La petite put ainsi se mettre à l'écart de ce qui s'annonçait comme le duel du millénaire. A peine avais-je relevé la tête qu'un terrible moulinet d'épée faillit me la décrocher du corps. Sans risquer un mauvais jeu de mot, il s'en était fallu d'un cheveu. Un prompt rétablissement me permit de me retrouver face-à-face avec le terrible borgne. Son oeil unique me fixait intensément, ne laissant transparaître

ALONE IN THE DARK 2

que la haine. Une lutte sans merci s'engagea. Le bandit maniait avec aisance deux épées tranchantes comme des rasoirs, les faisant tourbillonner avant de porter l'estocade. Par bonheur, l'épée du capitaine Nichols était d'excellente facture et d'une maniabilité hors-pair. Je n'eus aucune difficulté à contrer les grossières attaques de mon adversaire. Pourtant, le combat s'éternisa. Dans un geste de rage je portai un coup terrible à One Eye Jack. Il s'effondra. J'étais épuisé. Soudain, alors que je fermais les yeux pour savourer ma victoire un rire d'outre-tombe résonna. One Eye Jack se releva et tenta de m'assenner un coup violent que je parvins à parer de justesse. La rage balaya ma fatigue et je lui fis mordre la poussière définitivement.

Tout était calme maintenant. Pourtant, un pressentiment me conseilla de fuir au plus vite. Je pris Grâce dans mes bras et sautai dans la chaloupe. Alors que nous étions pratiquement sortis de la caverne, une détonation ébranla les murs. C'était le corps décharné de One Eye Jack qui mettait les canons à feu. D'énormes blocs de pierres se détachaient maintenant des parois abruptes. L'un d'eux frôla notre frêle embarcation et engendra une vague impressionnante. Nous fûmes propulsés hors du souterrain, à l'abri de tout danger. Nous étions sauvés. Alors que le soleil se levait lentement sur l'Océan, je pris Grâce dans mes bras et la serrai tendrement. J'allais ramener la barque près des côtes où nous trouverions des secours. Grâce allait revoir ses parents et moi, j'allais enfin dormir...

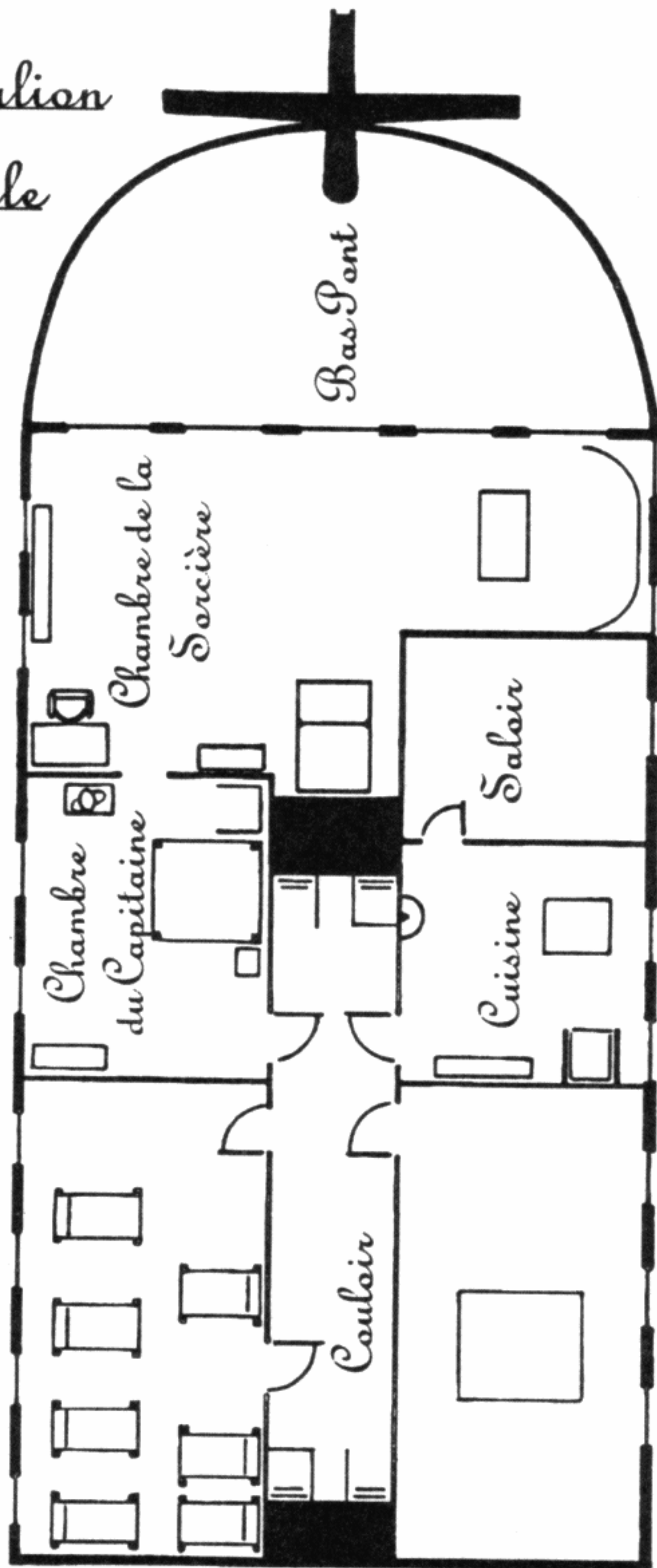
Galion - Fond de Cale



Galion

Cale

Dortoir



Amurée

SOMMAIRE

CHAPITRE I 5

Jardins et Souterrains

CHAPITRE II 17

Hell's Kitchen

CHAPITRE III 44

Au Temps de la Flibuste

ALONE IN THE DARK 2

©INFOGRAMES 1993

Nous remercions Sylvain BRANCHU pour son sens de l'humour.

Vous pouvez également écouter ce texte au 36.68.30.20 (2,19 F. la minute)

*Sa respiration s'accéléra brusquement.
L'ennemi était juste derrière la haie...
Dangereux, mortel, impitoyable.*

*Fuir ? Combattre ? Chercher ?
Les solutions ne manquaient pas...
Mais quelle était la bonne ?*

*Visiblement, un indice lui manquait.
Son visage, éclairé par l'écran du PC
trahissait un profond découragement.
Son regard m'appelait au secours.
Négligemment je lui murmurai :
"Lis le parchemin"...*

*La suite de cette aventure ?
A toi de la découvrir !
Mon nom est Carnby, Edward Carnby...
Et je ne laisse jamais un ami seul,
seul dans les ténèbres.*