

LA FOIRE AUX MONSTRES



Vero

LA FOIRE AUX MONSTRES

Image de couverture : Flam

PRÉAMBULE

Cette aventure se déroule à Londres dans le milieu de la fête foraine, divertissement très en vogue à la fin du 19^e siècle.

Votre personnage, Gordon Abbot, est un jeune forain dont la tâche est d'assister le professeur Andrew Curtiss dans ses démonstrations de physique amusante.

Vos parents ont succombé à la tuberculose lorsque vous étiez nourrisson. Votre père d'abord, puis votre mère deux mois après. Vous n'avez donc aucun souvenir d'eux. Pas de photos, pas d'objets leur ayant appartenu. Vous avez grandi élevé un peu par tout le monde, dormant un soir dans une roulotte, le lendemain dans une autre, jusqu'à votre rencontre avec Andrew Curtiss. Fasciné par ses expériences de physique, vous êtes alors devenu son assistant et ne l'avez plus quitté, partageant depuis sa roulotte en tout bien tout honneur.

La famille des forains est donc votre seule famille et vous aimez cela, la vie itinérante des saltimbanques et le monde du spectacle avec ses paillettes et son esbroufe.

LES TROIS LOIS DE VAUCANSON

Dans les fêtes foraines, les automates étaient une attraction fort prisée. Cet art, à son apogée durant cette période, imitait si bien les humains qu'afin de rassurer le badaud il était affiché à la devanture des baraques les Trois lois de Vaucanson :

1. Un automate ne peut porter atteinte à un être humain.
2. Un automate doit obéir aux ordres donnés par son créateur sauf si de tels ordres entrent en contradiction avec la première loi.
3. Un automate doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'entre pas en contradiction avec la première ou la deuxième loi.

LES RÈGLES DU JEU

Pour jouer à cette aventure, pas besoin de dés ni d'une feuille et d'un crayon. Votre mémoire suffira. Enfin, pas tout à fait. Car il vous faudra être perspicace, intuitif, persévérant. Persévérant surtout. Trompez-vous ! Perdez ! Mourez ! Et vous apprécierez d'autant plus cette aventure.

LES PERSONNAGES

Gordon Abbot : vous-même

Le professeur Andrew Curtiss : votre patron

Ashley Forster : l'écuyère de la ménagerie des animaux exotiques

Hefty : Monsieur Muscle

Brenda : sa femme

August Moorehead : le créateur d'automates

Lewis Thomas : son apprenti

Julius Assiongbon : le sorcier vaudou



Hella Harper : la femme chameau

See page for author, Public domain, via Wikimedia Commons



Annie Jones :
la femme à barbe

Charles Eisenmann, Public domain, via Wikimedia Commons

Vous regardez avec gourmandise la foule qui se presse dans les allées. C'est le premier jour de la fête foraine et les Londoniens sont venus nombreux découvrir les dernières attractions à la mode.

A cette heure-ci, bien matinale pour les bourgeois, vous ne croisez que des ouvriers. Venus poussés par la curiosité, entre deux chantiers ou en famille, ils traînent leurs énormes et solides souliers dans les allées boueuses et vous vous amusez à reconnaître les différents corps de métier.

Veste et pantalon de velours, boucle d'oreilles, compas dans la poche droite, chapeau à larges bords, ce sont les charpentiers.

Pantalon de cotonnade bleue, casquette d'étoffe de drap, veste de grosse toile, poches gonflées d'un paquet de tabac, d'une pipe en terre savamment culottée et d'un mouchoir de coton à carreaux rouges, ce sont les maçons et les peintres.

Tête couronnée d'une casquette ou d'un chapeau de paille appelé panama, en ensemble veste-gilet-pantalon, une chaîne de montre sortant du gilet pour apporter une touche d'élégance, voilà ceux qui travaillent dans les fabriques.

Quant aux ouvriers qui ont affaire à des clients, ceux-là portent une jaquette avec un faux-col bien cravaté et un melon ; fumant le cigare, ils jouent aux aristos.

Les femmes en chemisier blanc et manches gonflantes, jupe noire et châle de laine grossière couvrant leurs épaules, agrippées au bras de leurs julots, s'extasient devant les décors et les peintures des frontons des manèges ou louent les prouesses de leurs hommes quand au tir à la carabine ils remportent un bijou de pacotille.

Les chiards, eux, courent dans tous les sens et sont déjà crottés des pieds à la tête.

Et tout cela glapit, piaille, rit et gueule dans des odeurs de friture, de barbe à papa, de noix de coco, de pain d'épice, d'eau de Cologne et de mauvais vin.

Si les manèges tournent dans un bruit de ferraille et de machine au son des orgues mécaniques, des sonneries et des cloches, toutes les baraques de forains ne sont pas encore ouvertes. Ainsi, votre patron, le professeur Andrew Curtiss, prépare seul dans la sienne les expériences de physique amusante qu'il présentera au public à dix heures tapantes. En effet, il vous

estime trop jeune pour que vous puissiez vous occuper des bouteilles de Leyde, de la bobine de Ruhmkorff, des ludions et des pistolets de Tesla. Oh, bien sûr, vous en seriez tout à fait capable ; seul votre statut d'assistant de deuxième grade vous en empêche. Cela ne vous offusque pas. Habile pickpocket, vous allez pouvoir profiter de ce court laps de temps libre qui vous est octroyé avant la représentation pour augmenter vos maigres ressources.

Vous faites jouer les articulations de vos doigts tout en réfléchissant.

Deux attractions sont particulièrement appréciées, offrant de belles opportunités pour vos rapines : les automates d'une réalité saisissante d'August Moorehead au 49 et l'exhibition de l'horrible John Lee, prisonnier condamné à la pendaison pour meurtre, au 6.

2

Vous fermez un œil, retenez votre respiration et tirez. La pression que vous avez exercée sur la crosse du pistolet a ravivé vos douleurs à la paume et involontairement votre main a tressailli. Votre tir dévié atteint Curtiss à la poitrine. L'arc électrique traverse sa peau puis ses chairs et trace son chemin jusqu'à l'organe vital. L'homme s'effondre.

Un bruit de pas précipités vous fait vous retourner. Assiongbon s'arrête sur le pas de la porte, une flèche encochée dans la corde de son arc.

— Gordon a tué Curtiss ! crie Moorehead. Reprenez son âme, Julius, avant qu'il ne soit trop tard !

Le sorcier s'avance jusqu'au corps et pose deux doigts sur la carotide. La veste et la chemise de Curtiss ainsi que sa peau portent des traces de brûlure à l'endroit où l'arc électrique a frappé.

— Vite ! implore Moorehead.

Assiongbon se relève et vous regarde étrangement.

Un picotement traverse votre corps et le visage du sorcier semble s'éloigner comme si une autre dimension l'avait happé.

— C'est déjà trop tard, dit Assiongbon. Gordon ! Vous avez été créé selon les Trois lois de Vaucanson, votre esprit ne pourra supporter la contradiction dans laquelle vous l'avez mis.

Sa voix aussi est lointaine ou plutôt irréelle. Vous avez la désagréable impression que le monde se déconnecte de vous et soudain une formidable vague de panique vous emporte dans une terreur incommensurable.

Votre esprit vient de prendre toute la mesure de ce que vous avez fait.

Moorehead s'est relevé et passe une main tremblante sur son visage puis vous regarde, impuissant, tandis que vous vous jetez contre les murs en hurlant.

Assiongbon, les lèvres pincées, attend un moment propice pour vous ceinturer.

Les deux hommes savent que votre folie est irréversible.

3

Vous déchargez le pistolet de Tesla que vous tenez dans votre main gauche. L'arc électrique provoque un court-circuit qui endommage les électro-aimants placés dans le corps du géant. Hefty s'immobilise dans une odeur de celluloïd brûlé. Un court instant l'air ondoie autour de lui et un souffle glacial traverse la pièce, puis tout redevient normal.

Vous n'êtes pas fier de ce que vous venez de faire et poussez un soupir qui se termine en hoquet : Curtiss pointe son pistolet dans votre direction. Son air déterminé ne laisse aucun doute sur ses intentions.

Son tir frôle votre bras gauche.

Vous ripostez en visant sa main pour le désarmer au **30** ou vous cherchez à le tuer en visant son cœur au **13** ?

4

— Je veux bien vous raser mais excusez-moi par avance, je risque de vous faire quelques coupures...

Vous montrez vos paumes écorchées.

— C'est vrai, se souvient la femme avec tristesse, ce pauvre Hefty a lâché la corde.

Elle se lève et saisit un pot posé sur une étagère.

— Je peux vous soigner. Enduisez vos mains de ce baume.

Vous vous exécutez et ressentez immédiatement les effets bénéfiques de l'onguent. **Notez que vous n'êtes plus blessé.**

— Je n'ai jamais vu de médicament agir aussi vite ! vous exclamez-vous.

— C'est monsieur Assiongbon qui me l'a donné. C'est un grand sorcier.

Vous repensez à votre entrevue avec lui et à cette scène durant laquelle il a exploré votre avenir.

— Peut-être bien, murmurez-vous.

— Certainement, assène la femme. Sinon vous ne seriez pas là.

Vous ouvrez la bouche mais n'avez pas le temps de poser de questions. La femme vous tourne le dos, mettant un terme à la discussion. Elle regagne sa chaise et vous attend, la tête renversée en arrière.

Vous aigüisez longuement la lame du rasoir et lorsque vous la passez sur son cou, elle glisse impeccablement laissant derrière elle une trace nette.

— Je pourrais trancher votre gorge après ce que vous m'avez fait, glissez-vous.

Le visage de la femme se fend d'un large sourire.

— Allons, monsieur Abbot, vous en êtes bien incapable !

Cette remarque vous vexe, froissant une susceptibilité virile mal placée, mais vous devez admettre que c'est la vérité.

Vous finissez votre tâche et la femme vous remercie.

— La mort de miss Ashley vous préoccupe, n'est-ce pas ? dit-elle en enlevant les dernières traces de mousse sur sa gorge dénudée de pomme d'Adam.

Votre silence confirme sa supposition. Elle repose la serviette sur la table et vous regarde droit dans les yeux.

— Vous devriez aller fouiner du côté de Moorehead.

Votre cœur s'accélère. Le créateur d'automates. Vous ne l'avez pas encore rencontré.

— Prenez garde à vous ! vous crie-t-elle encore alors que vous vous éloignez en courant.

Allez au **32**.

Le sorcier vous demande de tendre vos mains. Il place les siennes à une dizaine de pouces au-dessus des vôtres. Les yeux fermés, il baragouine une incantation aux consonances gutturales. Vous sentez une chaleur envahir

vos paumes et lorsque sur un signe de tête de sa part vous les regardez, votre peau est lisse et souple comme celle d'un bébé.

Notez que vous n'êtes plus blessé.

A votre tour, vous remerciez chaleureusement le sorcier.

— Vous aussi, vous êtes un homme bon, Julius.

Vous vous séparez après une poignée de main fraternelle.

Allez-vous voir maintenant Moorehead au **8** ou Hefty et sa femme au **27** ?
A moins que vous préféreriez rendre visite aux monstres au **19** ?

6

Vous faites un clin d'œil discret à la femme qui garde l'entrée de l'entresort. Cette dernière vous laisse passer avec un sourire. Cette faveur n'est pas désintéressée : ce soir, vous glisserez dans son corsage quelques pennies prélevés sur vos rapines sans omettre un chaste baiser au coin de ses lèvres.

La baraque foraine n'est pas très grande. Vous saluez le mari de la donzelle et parcourez des yeux les lieux. Contre le mur du fond, une cage a été installée. Vous y devinez au sol une forme ramassée, le condamné bras et jambes repliés offre son dos au public. Le policier chargé de sa surveillance est adossé contre la cloison. Une main dans la poche de son pantalon, il joue négligemment avec son bâton, le faisant tourner autour de son poignet, un air d'ennui profond affiché sur le visage. Il baille sans vergogne offrant la jolie scène de ses dents gâtées.

Dans l'étroite pièce, les insultes fusent.

— Salaud !

— Pourceau !

— Fot-en-cul !

— Raclure de bidet !

Mais à la grande déception de la foule, les injures laissent John Lee indifférent. Prostré dans l'angle le plus reulé de la cage, il reste muet, le front sur les genoux et les mains plaquées contre sa poitrine.

Domestique dans une riche famille de Babbacombe, on l'accuse d'avoir tué la maîtresse de maison.

Dépité et irrité, le forain appelle les mômes et leur distribue des badines.

— Allez vous amuser ! leur lance-t-il et avec de grands gestes il les encourage à agacer l'homme.

Un petit diable à l'œil mauvais, s'avance et passant son bâton à travers les barreaux l'enfonce dans les côtes du criminel.

— A moi !

Le loupiot qui vient de crier s'élançe à son tour et poussant l'autre, fouette maladroitement le dos du meurtrier.

Les adultes rient et crient :

— Montre-nous ton bras ! Le bras ! Le bras !

Les preuves contre John Lee sont minces et ne résident qu'en ces deux faits : il était seul avec la femme le jour du meurtre et la découverte d'une coupure sur son avant-bras.

Mais l'homme ne réagit pas plus à ces provocations et la foule mécontente finit par se lasser.

Vous laissez échapper un soupir. Les gens ne restent pas assez longtemps pour que vous puissiez voler sans vous faire remarquer.

Vous perdez votre temps ici et sortez.

Dehors, vous vous cognez au petit Charlie, le fils du propriétaire de la ménagerie des animaux exotiques. Il est pâle et s'accroche à votre veste.

— M'sieur Abbot ! Miss Ashley, elle est... elle est... elle est morte ! bégaie-t-il.

Vous l'entraînez à l'écart.

— Qu'est-ce que tu racontes ?

— On l'a retrouvée dans la baraque de Monsieur Moorehead ! A la place du clown à l'éventail !

Vous avalez péniblement votre salive.

— Le clown à l'éventail, c'est bien l'automate qui montre sa tête dans une boîte ?

Le gamin, les yeux exorbités, acquiesce de la tête.

Allez au **15**.

Vous vous asseyez sur les marches de sa caravane et, les avant-bras posés sur vos cuisses, les mains entrelacées, embarrassé, vous sucez

l'intérieur de votre joue. Vous ne savez pas comment entamer la discussion. Vous n'allez tout de même pas lui parler de la pluie et du beau temps !

Vous reprenez un soupir et relevez la tête. Le soleil n'a pas encore transpercé la brume matinale et un frisson parcourt votre échine. Votre main glisse dans la poche de votre gilet et vous jetez un coup d'œil à votre montre. Il reste environ quarante-cinq minutes avant l'ouverture des baraques.

— Je vais vous présenter les autres membres de la parade, dit soudain la femme chameau. Montez sur mon dos et je vous conduirai à travers les roulottes. Je suis assez forte pour cela.

Elle vous regarde avec défi.

Si vous acceptez sa proposition, allez au **25**. Si vous prenez le risque de la froisser allez au **33**.

8

La brume tarde à se dissiper en cette matinée automnale et cette atmosphère sinistre ne vous rassure pas.

Vous frappez à la porte de Moorehead avec une certaine appréhension. Vos doigts serrent fermement le cran d'arrêt caché dans votre poche.

La veille, l'homme ainsi que son apprenti ont été vus la demi-heure précédant l'ouverture de la foire s'enfilant des verres de mauvais vin à l'une des buvettes. Depuis, ils clament leur innocence, arguant que n'importe qui pouvait pénétrer dans la baraque durant ces trente minutes et échanger l'automate avec le corps d'Ashley.

Il est vrai qu'il est difficile de les imaginer tuer Ashley puis exposer son corps dans leur propre attraction.

Rasséréné par cette pensée, votre poing s'abat à nouveau sur la porte avec nettement plus d'assurance. Mais vos coups répétés restent sans réponse. Intrigué, vous faites le tour de la roulotte. Les rideaux des fenêtres sont tirés vous empêchant de voir à l'intérieur de la voiture.

Aucune lumière ne filtre à travers les voilages, aucun son ne traverse les parois de bois. Les deux lascars sont déjà à la baraque aux automates.

Vous fendez l'air poisseux jusqu'à l'attraction pour actionner en vain les poignées de porte. Agacé, vous appelez Moorehead et Thomas d'une voix

de stentor. Une bande de pigeons s'envole dans des battements d'ailes effrayés. Voilà tout le résultat de vos appels.

Vous reculez d'un pas, les sourcils froncés, avant de vous décider à longer le bâtiment. Alors que vous arrivez à son extrémité, des bruits qui ressemblent à des plaintes vous arrêtent. Vous collez votre oreille contre les planches de bois.

Immobile, vous attendez.

Las ! les secondes de votre attente se transforment en minutes mettant à mal votre patience et votre oreille.

Manifestement, la baraque est aussi déserte que la roulotte.

Moorehead et Lewis doivent encore traîner à la buvette. Leurs propos avinés ne vous seront d'aucune aide.

Vous pouvez aller voir le sorcier vaudou au **12**, Hefty et sa femme au **27** ou les monstres au **19**.

9

Vous lancez un bref coup d'œil dans l'un des miroirs.

Cela suffit.

Et cela vous glace. Vous faites un énorme effort pour rester maître de vous-même. Vos pistolets tremblent légèrement et vous espérez que ni Hefty ni Curtiss ne s'en apercevront.

Vous prenez une grande inspiration et tentez de remettre de l'ordre dans vos idées. Car les miroirs ont renvoyé l'image de l'arrière de votre tête, là où le gourdin vous a frappé lorsque vous étiez au moulin en ruines. Et alors que vous vous attendiez à découvrir une croûte en formation et des cheveux imprégnés de sang séché, vous avez aperçu un crâne déformé et fendu. Et dans cette fente béante, des engrenages...

Votre cœur bat à rompre et vous luttez pour ne pas perdre la raison.

— Mon frère, commence Hefty.

— Non ! hurlez-vous.

Votre cri a fusé court-circuitant vos pensées, refusant la vérité.

— Gordon ! réagi vivement Moorehead. Malgré tout, vous ne valez pas moins qu'un homme.

— Qu'avez-vous fait Moorehead ? Qu'avez-vous fait ! vous écriez-vous.

Vous n'arrivez plus à contrôler les tremblements de vos mains, Curtiss et Hefty regardent avec inquiétude les canons braqués dans leur direction.

— Gordon, vous interpelle Hefty d'une voix rude, nous avons une âme. Nous pouvons aimer. Nous pouvons souffrir. Nous sommes comme eux !

De votre manche gauche vous essuyez la sueur qui coule sur votre visage.

— Et c'est pour ça que tu as tué Ashley ?

Votre voix est plus aiguë que vous n'aimeriez.

Le visage du géant se chiffonne et une partie restée lucide de votre cerveau remarque cette douleur.

— Ce n'est pas moi, Gordon. Tu le sais bien.

Curtiss ricane.

— Il ment ! Car vous êtes en effet si parfaits que vous pouvez mentir et tuer... comme nous.

— Comme vous... répétez-vous.

Cette idée commence à faire son chemin dans votre tête. Vous vous raccrochez à elle pour éloigner la folie qui vous guette.

— Comment te croire, Hefty ? dites-vous. Curtiss a raison, tu m'as menti ! Tu m'as dit que tu n'étais pas un automate !

Le géant hausse les épaules. Vous savez qu'il n'a jamais été un grand parleur. Il cherche votre regard et dit simplement :

— Je veux vivre.

— La première loi de Vaucanson, intervient alors Moorehead, tendant son cou de poulet vers vous. La première loi de Vaucanson innocente Hefty. Un automate ne peut porter attente à un être humain.

— Allons, vous avez été mon assistant, vous dit Curtiss. Vous savez bien que les lois de la science sont vraies jusqu'à ce qu'elles soient remises en cause.

— Gordon, gémit Moorehead, si vous laissez faire Curtiss, il détruira tous les automates.

Vous avalez péniblement votre salive. Vous ne pouvez plus retarder l'instant que vous redoutez. Il vous faut faire un choix.

Si vous tirez sur Hefty, allez au **3** mais si vous tirez sur Curtiss, allez au **13**. Si malgré tout, vous n'arrivez pas à faire un choix, allez au **14**.

—Attends, dites-vous en vous dirigeant vers le bruit, ce qui déplaît fortement à Brenda.

— Soit ! dit-elle d'un ton agacé. Fais ce que tu veux. Moi, je m'en vais !
Vous la laissez filer et contournez une pile de caisses.

Vous découvrez Hefty accroupi dans un coin sombre ses bras enserrant ses jambes. Il se balance d'avant en arrière.

— Elle ne peut pas s'en empêcher, dit-il. Il faut qu'elle couche avec d'autres hommes.

Votre cœur se met à battre plus vite.

— Je suis désolé, dites-vous bêtement, la gorge sèche.

Le géant pourrait vous assommer d'un seul coup de poing.

— Oh, tu y es pour rien, Gordon. Tu n'es pas le premier et tu ne seras pas le dernier. Elle m'aime, tu sais. Mais cela fait tellement mal.

Il regarde avec hébétude ses mains mouillées de larmes.

— Il n'y a même plus Ashley. Comment tenir maintenant ? Oh ! comme j'aimerais la tuer, Gordon. Supprimer toute cette souffrance. Mais je ne peux pas. Je ne peux pas !

Vous n'avez jamais vu homme si malheureux et pourtant capable d'une telle mansuétude.

Sa douleur est trop grande pour que vous puissiez l'aider. Vous reculez et gagnez lentement la porte, le cœur lourd.

Notez le code MANSUÉTUDE. Quand vous rencontrerez à nouveau ce mot, ajoutez 5 à la section où vous êtes et allez immédiatement (sans finir de lire la section) à cette nouvelle section. 5 est un nombre facile à retenir : c'est le nombre de lettres du mot mansuétude divisé par 2.

Que faites-vous maintenant ? Allez-vous chez Moorehead au **8** ou chez Assiongbon au **12** ? A moins que vous préféreriez rendre visite aux monstres au **19** ?

Vous vous éloignez des ruines et avancez prudemment, tous vos sens en alerte. Si l'air est moins froid loin du cours d'eau, l'humidité sature toujours autant l'atmosphère et les gouttelettes d'eau en suspension forment un mur opaque que le petit jour peine à percer. Les sons assourdis par toute cette masse ajoutent à l'étrangeté des lieux et vous redoublez de prudence.

Mais cela ne suffit pas.

Une ombre surgit soudainement dans votre dos et vous entendez votre crâne craquer sous le formidable coup de gourdin que vous recevez.

Vous tombez en avant dans la boue où vous expirez votre dernier SOUFFLE.

L'air matinal est piquant et vous serrez les pans de votre veste pour vous protéger de la morsure du froid.

Vous arrivez en vue de la roulotte d'Assiongbon, sa forme trapue se reconnaît facilement malgré l'écran de brume qui masque les détails et estompe les contours.

Vous accélérez le pas, désireux de vous mettre à l'abri de l'humidité au plus vite. Alors qu'il ne vous reste plus que quelques mètres avant d'atteindre la roulotte, un homme en sort. Vous vous arrêtez net, suspendant vos gestes, certain qu'il ne s'agit pas du sorcier. L'homme nettement plus grand qu'Assiongbon est vêtu d'un chapeau melon et d'une cape dont il a relevé le long col masquant ainsi son visage. Vous ne pouvez donc savoir si vous le connaissez. Son attitude pique votre curiosité. Vous y décelez un mélange de précipitation et d'agitation : l'homme semble en colère.

L'inconnu s'éloigne d'un pas vif, disparaissant derrière une roulotte au lieu de rejoindre l'allée, comme s'il voulait éviter d'être vu.

Si vous décidez de le suivre, allez au **41** Sinon vous montez les marches de la roulotte du sorcier et frappez à sa porte au **46**.

Vous fermez un œil, retenez votre respiration et tirez. Vous ratez son cœur mais l'arc électrique touche son épaule, traverse sa peau puis ses chairs traçant son chemin jusqu'à l'organe vital. Curtiss s'effondre.

Un bruit de pas précipités vous fait vous retourner. Assiongbon s'arrête sur le pas de la porte, une flèche encochée dans la corde de son arc.

— Gordon a tué Curtiss ! crie Moorehead. Reprenez son âme, Julius, avant qu'il ne soit trop tard !

Le sorcier s'avance jusqu'au corps et pose deux doigts sur la carotide. La veste et la chemise de Curtiss ainsi que sa peau portent des traces de brûlure à l'endroit où l'arc électrique a frappé.

— Vite ! implore Moorehead.

Assiongbon se relève et vous regarde étrangement.

Un picotement traverse votre corps et le visage du sorcier semble s'éloigner comme si une autre dimension l'avait happé.

— C'est déjà trop tard, dit Assiongbon. Gordon ! Vous avez été créé selon les Trois lois de Vaucanson, votre esprit ne pourra supporter la contradiction dans laquelle vous l'avez mis.

Sa voix aussi est lointaine ou plutôt irréelle. Vous avez la désagréable impression que le monde se déconnecte de vous et soudain une formidable vague de panique vous emporte dans une terreur incommensurable.

Votre esprit vient de prendre toute la mesure de ce que vous avez fait.

Moorehead s'est relevé et passe une main tremblante sur son visage puis vous regarde, impuissant, tandis que vous vous jetez contre les murs en hurlant.

Assiongbon, les lèvres pincées, attend un moment propice pour vous ceinturer.

Les deux hommes savent que votre folie est irréversible.

Vous abaissez lentement vos pistolets et tombez à genoux.

— Je ne peux pas... Je ne peux pas... murmurez-vous.

Un sourire victorieux apparaît alors sur les lèvres de Curtiss. La tête baissée, vous ne le voyez pas tirer sur le géant.

Le bruit de la détonation déchire vos tympans et votre cœur.

— Hefty ! criez-vous.

Mais le géant n'est plus qu'un tas de ferraille aux rouages immobilisés.

Le policier se tourne alors vers vous, l'arme pointée dans votre direction.

— Pas lui, Curtiss ! s'écrie Moorehead.

— Il le faut, vous le savez bien.

Vous fixez la gueule du canon. Vous ne voulez pas mourir mais vous n'avez pas vraiment le choix. Comment fuir quand on est à genoux ? Vous avez cependant votre fierté. Vos yeux lâchent le canon et vont attraper ceux de Curtiss.

Votre affrontement interrompu par le sifflement d'une flèche ne dure qu'une fraction de seconde.

Le trait a atteint Curtiss à l'épaule.

La voix d'Assiongbon s'élève dans votre dos.

— Gordon a respecté les Lois de Vaucanson.

Le sorcier se tient sur le pas de la porte, un arc à la main.

— Il finira comme les autres, crache Curtiss, grimaçant de douleur.

De sa main valide, il essaye d'ôter la flèche qui traverse ses chairs.

— La noirceur de l'être humain le corrompra, poursuit-il, et il deviendra aussi malfaisant que le plus mauvais des hommes.

Sans un mot, vous vous avancez vers lui et alors qu'il lève son bras pour se protéger vous tirez d'un coup sec sur le fût de bois et le délivrez de la flèche. Aussitôt, Assiongbon tend son arc et tire une nouvelle fois, blessant cette fois-ci mortellement Curtiss.

Vous regardez le corps sans vie de votre ancien patron puis vous tournez vers le sorcier.

— Pourquoi ?

C'est Moorehead qui vous répond d'une voix atone :

— C'est une longue histoire.

— Racontez-moi.

Le créateur d'automates se lève, vacille et pose son regard sur le géant pétrifié.

— La maîtrise de mon art n'a cessé de grandir jusqu'au jour où mimant en tous points les fonctions physiologiques de l'être humain mes automates devenus si parfaits ont ressemblé à s'y méprendre à des hommes. J'ai caché alors ces créatures, redoutant les réactions de mes congénères. Puis ma

route a croisé celle de Julius. Grâce à ses pouvoirs, il a insufflé dans mes créations les âmes perdues et innocentes des Limbes.

— Les hommes sont cruels, voleurs, menteurs et pire encore, poursuit Assiongbon. Alors que les automates par définition ne peuvent nuire grâce aux Trois lois de Vaucanson.

— Répandre la bonté dans le monde pour contrecarrer la malignité de l'être humain, reprend Moorehead, tel est le projet de Julius. Malheureusement, l'âme pure de Lewis n'a pas supporté la nature perverse d'Ashley. Son âme d'enfant trop faible s'est révoltée.

— Il a alors tué miss Ashley, murmurez-vous.

Assiongbon pose sa main sur votre bras.

— Curtiss, dit-il, s'est mis en tête que tous les automates finiraient comme Lewis. Il vous aurait tué si je ne l'avais pas fait.

— Votre vie, Gordon, vaut plus que celle de Curtiss.

Cette dernière phrase de Moorehead vous touche profondément. Peu à peu, vous sentez que votre esprit accepte votre condition nouvelle et vous commencez à entrevoir un salut qui vous épargnerait la folie.

Tandis que vous vous débattez avec votre raison, Assiongbon traîne le corps de Curtiss dans un coin et le recouvre d'une couverture.

— Dès que le meurtre de Curtiss sera découvert, nous serons les premiers suspectés et interrogés. Nous n'avons pas d'autre choix que la fuite. Le mieux serait de nous séparer. August, je vous propose de partir en Amérique. Pour ma part j'irai en Afrique du Sud. Gordon, vous pourriez aller aux Indes. On y parle aussi anglais.

Le visage de Moorehead est livide.

— La police aura notre signalement... Ils vont nous reconnaître, nous ne pourrons pas embarquer ! glapit-il.

— Changeons alors de nom et de visage.

Dans la cabine de votre bateau, vous regardez votre nouvelle tête : un crâne au trois-quarts dégarni, une petite moustache grisonnante et des lunettes rondes cerclées.

Trois coups sont frappés à votre porte :

— Monsieur Gandhi ? Le repas est servi. Je vous enjoins à vous rendre dans la salle de restaurant.

Les doigts poisseux de la brume s'enroulent autour de vos chevilles et le cœur serré vous regardez sans la voir la fosse sombre qui bée à vos pieds dans cette nuit si peu étoilée.

Comme beaucoup d'autres, vous en pinciez pour Ashley. Sa beauté irrésistible chavirait les âmes et charmait les hommes qui succombaient avec empressement et délectation. Alors, leur vanité les poussait à croire que leur défaite était une victoire.

Vous étiez l'un d'eux et ne le reniez pas.

L'air gorgé d'humidité et de relents nauséabonds laisse un goût âcre dans votre gorge.

Le meurtre d'Ashley est resté secret. Ni la rousse ni les autres familles de forains n'apprendront ce qui s'est passé. La tradition, l'usage, l'honneur ou la fierté vous le commandent.

Le linge sale doit être lavé en famille.

Ce terrain vague au bord de la Tamise, coincé entre deux fabriques et des maisons insalubres sera la dernière demeure d'Ashley. Les fourneaux ne fonctionnent plus à cette heure-ci de la nuit mais les cheminées ont vomi toute la journée des cendres qui maintenant virevoltent autour de vous, soulevées par un vent froid.

Vous détournez la tête pour cracher une salive grise de poussières de charbon.

Vous êtes quatre à tenir les cordes qui descendent le cercueil hâtivement confectionné avec quelques vieilles planches. En face de vous, Hefty, le géant à la force herculéenne, pleure à gros sanglots. Ses bras musclés n'ont plus de force et la corde que vous partagez s'échappe de ses mains. Vous la laissez filer entre les vôtres avant d'avoir le réflexe de la lâcher.

Le cercueil se renverse au fond de la fosse. Vos paumes écorchées brûlent. Hefty s'effondre à genoux et pousse un gémissement qui ne s'arrête pas.

Notez que vous êtes blessé.

Après quelques secondes de flottement, votre patron, Andrew Curtiss, émet un raclement de gorge et entame une oraison.

Les mains croisées devant vous, la tête baissée, mu par une jalousie déplacée, vous jetez des regards en coin. Vous cherchez qui pleure Ashley.

August Moorehead se tient en retrait, le visage blafard. Son apprenti, Lewis Thomas, regarde à ses pieds. Son corps tressaute légèrement. Loin d'eux, Julius Assiongbon, le sorcier vaudou, se confond avec la nuit comme s'il naviguait entre deux mondes. La femme d'Hefty, Brenda, serre les lèvres et les poings. Des formes bougent à la limite de votre vision et vous mettez du temps à comprendre que ce sont les êtres difformes de la Parade des Monstres.

Curtiss a fini son discours. Vous jetez des pelletées de terre sur le cercueil bosselé.

Votre cœur est maintenant plein d'effroi et vous savez que vous ne pourrez pas dormir cette nuit, ni les nuits suivantes. Le repos vous sera interdit tant que vous ne connaîtrez pas l'assassin d'Ashley.

Demain, il vous faudra agir.

Déjà la présence de certaines personnes à l'enterrement ou leur comportement vous interpelle.

Ainsi, le cœur brisé d'Hefty vous intrigue. Irez-vous lui rendre visite au **27** ?

Pourquoi les monstres sont-ils venus ? Vous aventurerez-vous jusqu'à leur campement au **19** ?

Julius Assiongbon était-il vraiment parmi vous ? Sa roulotte se trouve au **12**.

Enfin, Moorehead et Thomas, bien sûr. Vous pourrez leur poser des questions au **8**.

— Ah, Gordon ! Vous, au moins, êtes un vrai gentleman ! Attentif aux désirs des femmes !

Brenda se serre un peu plus contre vous tandis qu'elle prononce ces paroles.

Ses intentions ne vous laissent aucun doute et, ma foi, vous n'y voyez pas d'objections. La bagatelle est chose plaisante. La vie est si courte ! Vous jetez un coup d'œil rapide vers Hefty. Le géant n'a pas l'air d'avoir suivi votre conversation et vous vous hâtez de prendre son absence de réaction comme de l'indifférence.

Vous n'êtes toutefois pas cynique au point d'interpréter son silence comme une approbation.

Ainsi, votre seule hésitation réside en ce dilemme : cédez-vous tout de suite au **21** ou essayez-vous d'abord d'en savoir plus sur la dispute de Brenda avec Hefty au **26** ?

17

Vous déchargez le pistolet de Tesla que vous tenez dans votre main gauche. L'arc électrique provoque un court-circuit qui endommage les électro-aimants placés dans le corps du géant. Hefty s'immobilise dans une odeur de celluloid brûlé. Un court instant l'air ondoie autour de lui et un souffle glacial traverse la pièce, puis tout redevient normal.

Vous poussez un soupir de soulagement qui se termine en hoquet : Curtiss pointe son pistolet dans votre direction. Son air déterminé ne laisse aucun doute sur ses intentions.

Son tir frôle votre bras gauche.

Vous ripostez en visant sa main pour le désarmer au **38** ou vous cherchez à le tuer en visant son cœur au **48** ?

18

Votre esprit s'échappe de votre corps et s'éloigne du monde terrestre, s'enfonçant dans une obscurité sans fond et peuplée de cris et de chuchotements. Vous tournoyez dans ce néant d'une densité insensée, frôlé par des ombres ; quelques-une vous regardent pleines de pitié, d'autres ricanent, mais la plupart sont indifférentes à votre sort.

Vous avez l'impression étrange de revenir dans un monde connu.

Soudain, cette dégringolade sans fin s'interrompt et votre esprit rebrousse chemin à une vitesse vertigineuse.

Vous vous réveillez brutalement en criant comme un nouveau-né dont l'air entre pour la première fois dans les poumons.

Vous vous relevez en vacillant. Vos doigts tâtonnent votre poche et vous en sortez un mouchoir. Vous essuyez votre visage couvert de boue puis cherchez votre casquette mais ne la trouvez pas.

Etiez-vous vraiment mort ?

Vous préférez ne pas y penser.

Vous vous ébrouez et vous dirigez d'un pas résolu vers le camp des monstres.

Les êtres difformes se réchauffent assis autour d'un feu. Votre apparition provoque une stupéfaction générale et tous vous regardent l'œil rond, pétrifiés. Leur réaction apporte la preuve de ce que vous soupçonniez.

Votre lèvre supérieure se soulève en un rictus arrogant.

— Pas facile de se débarrasser de moi ! lancez-vous crânement.

La femme à barbe se lève lentement et les mains croisées sur le devant de sa robe prend la parole.

— Excusez-nous, monsieur Abbot. Nous ne vous avons pas reconnu aux ruines du moulin.

Cette réponse fait naître en vous une colère que vous peinez à maîtriser.

— Quoi ? Vous m'assomez et me laissez pour mort, et c'est tout ce que vous trouvez à me dire ?

— Si vous saviez, monsieur Abbot, le nombre de gens qui viennent s'amuser à nos dépens. Nous recevons plus souvent des pierres que nous n'en lançons.

La femme chameau couchée sur le côté s'est redressée pour vous parler. A quatre pattes sur ses mains et ses jambes retournées, elle tend le cou pour vous voir.

— Depuis la mort de miss Ashley, poursuit-elle, nous redoublons de prudence et avons mis en place des tours de garde pour protéger notre campement même si habituellement nous avons peu de visites. Le brouillard aidant, nous avons cru avoir affaire à quelqu'un de mal attentionné. Laissez-nous vous présenter à nouveau nos excuses, monsieur Abbot.

Les autres monstres vous regardent avec des sourires naïfs. Ils ne sont pas plus grands que des enfants et leurs crânes chauves en forme de poire sont anormalement petits. Est-ce des hommes ou des femmes ? Vous ne pouvez le deviner. Bien que voyageant avec eux de foire en foire, vous ne savez rien d'eux.

Vous hochez plusieurs fois le menton.

— J'accepte vos excuses, dites-vous.

La femme acquiesce de la tête le visage grave puis va se coucher sur une couverture étendue devant sa roulotte.

Pendant votre discussion, la femme à barbe a rejoint la sienne.

Les petits monstres rassurés se lèvent à leur tour et prennent vos mains pour vous embarquer dans une joyeuse farandole. Vous essayez de leur parler mais ils ne s'expriment que par des grognements et des sourires.

Devant tant d'innocence, vous devez avouer que vous ressentez ce qui ressemble fort à un sentiment de culpabilité. Votre indifférence jusqu'alors pour ces êtres, humains comme vous, vous met mal à l'aise et vous éprouvez le besoin de vous racheter.

Allez-vous pour cela voir la femme chameau au **7** ou la femme à barbe au **40** ?

19

Les monstres humains logent à l'écart.

Il en a toujours été ainsi. Simples d'esprit ou difformes, ils ne sont point de compagnie plaisante.

Sur ce terrain de foire, ils ont été relégués au-delà des ruines humides d'un ancien moulin ; la bande de terre qui accueille leurs roulottes est une friche spongieuse coincée entre la Tamise et un de ses bras où le brouillard y est plus épais qu'ailleurs.

L'heure matinale rend ce brouillard encore plus dense et vous avancez presque à l'aveuglette.

Alors que vous vous rapprochez des ruines, une pierre lancée avec force percute votre jambe.

Vous poussez un juron et regardez autour de vous.

Le projectile pourrait bien provenir de l'ancien moulin dont vous devinez les contours à travers les rubans de brume.

Tentez-vous de débusquer votre assaillant au **29** ou préférez-vous vous fondre dans le brouillard au **11** ?

20

L'homme au centre de la photo ressemble étrangement à Assiongbon. Vous fronchez les sourcils. Votre cerveau achoppe sur ce détail jusqu'à ce qu'enfin vous compreniez.

— Votre père ! vous exclamez-vous.

Assiongbon se rapproche de vous. Vos épaules se touchent presque tandis que tous les deux vous regardez le cliché.

— Ce n'est pas mon père mais bien moi, dit le sorcier.

Sa réponse vous surprend. Vous aviez entendu dire qu'Assiongbon avait quitté précipitamment la Louisiane puis s'était réfugié à New-York avant d'embarquer pour l'Angleterre.

— Je vous croyais originaire des Amériques, dites-vous.

— Disons que j'ai beaucoup voyagé.

Une inscription dans un des angles attire votre attention. Vous lisez avec stupeur la date griffonnée. Si les chiffres sont exacts, Assiongbon aurait plus de deux cents ans et cette photo ne pourrait pas exister puisqu'elle serait antérieure à l'invention de la photographie.

Julius Assiongbon devance votre question :

— N'oubliez pas que je suis un sorcier, monsieur Abbot.

Vous ne savez que penser. Le monde des forains est un monde d'illusions mais ce que raconte Assiongbon ressemble plus à un conte à dormir debout qu'à une vérité déformée. Cependant, vous décidez de rentrer dans son jeu.

— Cet enfant que vous tenez dans les bras, est-ce le vôtre ?

— Venez, répond Assiongbon. Asseyons-nous. Puisque mon passé vous intéresse, laissez-moi vous le raconter.

Le sorcier pose ses mains à plat sur la table et ses yeux se révulsent. L'air vibre un court instant, une odeur d'ozone pique vos narines.

L'histoire qu'il vous narre commence dans un village du Royaume du Dahomey au milieu du 17^e siècle mais vous comprenez vite que cette histoire est plus qu'un récit personnel.

Car l'homme décrit l'effroyable Traite des Noirs.

Les razzias et le marquage au fer. Les traversées de l'océan à fond de cale. L'insupportable et écœurante puanteur. La chaleur et l'entassement. Les corps que l'on jette dans les flots. L'arrivée au Nouveau Monde plus terrible que l'ancien. Ses frères et lui-même considérés comme une marchandise, un animal de trait, une machine agricole. Les rations limitées. Les sévices. La propagation organisée des maladies.

L'émotion qui vous étreint à la fin du récit noue votre gorge. Vous ne savez pas si le sorcier a réellement vécu ce cauchemar mais qu'importe, vous comprenez que cela a été le triste sort de millions d'Africains. Assiongbon se penche vers vous.

— Gordon, vous êtes un homme bon et je voudrais vous remercier de m'avoir écouté. Voulez-vous que je soigne vos mains au **5** ou que je lise votre avenir au **23** ?

21

Brenda vous emmène dans les coulisses d'une attraction très prisée, l'Octopus des Abysses. Victime de son succès, c'est le seul manège qui est ouvert en cette heure encore très matinale.

La proximité de la machine à vapeur qui active les tentacules de l'Octopus vous offre une douce tiédeur.

Vous faites rapidement votre affaire et tandis que vous reboutonnez votre braguette, il vous semble entendre des plaintes étouffées. Vous en faites part à Brenda.

— Ça vient du manège, dit-elle en haussant les épaules. Des gens qui ont peur... Viens, partons.

Vous ignorez ses paroles et immobile cherchez l'origine du bruit. Le va-et-vient des pistons et le sifflement de la vapeur vous empêchent d'en être certain mais vous jureriez pourtant que les gémissements proviennent des coulisses.

Si vous suivez Brenda et partez avec elle, allez au **28**. Si votre curiosité vous pousse à rester, allez au **10**.

22

Vous serrez fermement la crosse de votre pistolet de Tesla, fermez un œil, retenez votre respiration et tirez. L'arc électrique atteint le pistolet de Curtiss. La paume brûlée, l'homme pousse un cri de douleur et lâche son arme. Mais votre ancien patron ne s'avoue pas vaincu et s'élançait vers vous.

Vous relevez les bras, les poings serrés devant vous en position de combat. Un sifflement rase votre oreille.

La flèche n'est pas pour vous. Elle se fiche dans la cuisse de Curtiss.

Assiongbon se tient dans l'encadrure de la porte, un arc à la main.

Vous ignorez le sorcier et vous précipitez auprès de Curtiss qui s'est laissé tomber au sol et serre les dents sous la douleur. Vos mains agrippent les

revers de sa veste et vous le secouez avec rudesse comme si ce geste pouvait avoir le pouvoir de tout remettre en ordre.

— Pourquoi ? Pourquoi m'avez-vous tiré dessus ? hurlez-vous.

Des larmes brouillent votre vue. Des larmes de rage et de désespoir. Vous empoignez le visage de Curtiss et le forcez à vous regarder.

— Vous étiez comme un père pour moi ! Pourquoi ? Pourquoi ?

Curtiss soutient votre regard et la tristesse que vous y lisez vous désarçonne.

— Tu n'as donc pas encore compris, Gordon ?

— Compris quoi ?

— Ta vie sans passé. Ta résurrection.

Vous lâchez son visage et vos mains tombent sur vos genoux, inertes.

— Tu es l'un d'eux, Gordon.

Combien de temps dure le silence qui suit les paroles de Curtiss ? Combien de temps avant que vous n'osiez vous tourner vers Moorehead ?

— Cela est vrai, monsieur Moorehead ?

— Tu es une de mes plus belles créations, Gordon, répond l'homme avec un mélange de fierté et de chagrin.

Vous avez de la peine à respirer. Vos oreilles sifflent. Vous fixez vos mains tremblantes. Ce que vous voyez n'est donc pas de la chair... n'est même pas vivant...

— Vous avez échoué, reprend Curtiss en s'adressant à Moorehead et Assiongbon.

Le créateur d'automates redresse brusquement la tête, ses mains fines tendues devant lui.

— Laissez-le en vie ! s'écrie-t-il.

Mais Curtiss qui se relève péniblement secoue la tête.

— Il a violé la première loi de Vaucanson. Lui aussi est corrompu. Il faut le...

Il a un bref regard vers vous et ne termine pas sa phrase. De toute façon, vous ne l'écoutez pas. Vous n'écoutez personne. Vous vous débâtez avec vous-même, essayant de concilier ce que vous avez découvert être avec ce que vous étiez.

— Curtiss a raison, abonde Assiongbon. Lewis a tué Ashley. Les automates ne respectent plus les lois de Vaucanson.

— Alors, ne le détruisez pas complètement, supplie Moorehead.

Le sorcier acquiesce du menton. Curtiss hésite et se surprend à éprouver de la pitié pour votre personne qui n'est somme toute qu'un assemblage de rouages.

Moorehead remercie les deux hommes du regard puis se lève et s'agenouille devant vous.

— La maîtrise de mon art n'a cessé de grandir, Gordon, jusqu'au jour où mimant en tous points les fonctions physiologiques de l'être humain mes automates devenus si parfaits ressemblèrent à s'y méprendre à des hommes.

— Blasphème ! grogne Curtiss.

— J'ai caché ces créatures, redoutant en effet les réactions de mes congénères. Puis ma route a croisé celle de Julius. Le sorcier a réussi à me convaincre et par ses pouvoirs a insufflé dans mes créations les âmes perdues et innocentes des Limbes.

— Blasphème ! Hérésie !

Moorehead se tourne vers Curtiss :

— Les hommes sont cruels, voleurs, menteurs et pire encore.

Puis il revient à vous :

— Alors que les automates, par définition, ne peuvent nuire grâce aux trois lois de Vaucanson. Mais l'âme pure de Lewis n'a pas supporté la nature perverse d'Ashley. Son âme d'enfant s'est révoltée. Il a alors...

Vous n'entendez pas la fin de sa phrase. Assiongbon a fini son incantation. L'air ondoie autour de vous et un souffle glacial traverse la pièce.

Le sorcier a repris votre âme et vous n'êtes plus qu'un simple automate, figé et inoffensif.

Vous connaîtrez quelques années de gloire dans les foires d'Amérique du Nord sous le nom de *L'ingénu aux deux pistolets* puis l'ère de la robotique sonnera la fin de votre célébrité.

Le sorcier vous demande de vous allonger sur son lit puis il entame une danse frénétique accompagnée d'un chant aux consonances gutturales.

Vous sentez votre esprit s'échapper de votre corps et naviguer dans un monde peuplé d'étranges créatures et d'ombres sinistres. Un froid sépulcral vous envahit et glace vos os.

Vous ne savez pas combien de temps a duré ce voyage dans l'au-delà mais vous accueillez sa fin avec soulagement.

Le chant a cessé et vos tourments avec.

Vous vous redressez légèrement étourdi.

Le sorcier vous fixe, l'air préoccupé.

— Votre avenir est sombre, Gordon. Malheureusement, je ne peux vous le révéler. Cependant je vous ai offert un deuxième souffle durant la transe.

Il vous serre la main avant de continuer :

— J'espère que vous n'aurez pas à l'utiliser.

Un rire jaune s'échappe de vos lèvres.

Vous quittez avec soulagement la roulotte.

Notez le code SOUFFLE. Quand vous rencontrerez à nouveau ce mot, ajoutez 7 à la section où vous êtes et rendez-vous à cette nouvelle section.

7... un nombre facile à retenir. Le chiffre des contes : Blanche-Neige et les 7 nains, les bottes de 7 lieues, etc. C'est aussi le nombre de lettres du mot SOUFFLE.

Que faites-vous maintenant ?

Allez-vous chez Moorehead au **8** ou chez Hefty et sa femme au **27** ? Peut-être préférez-vous rendre visite aux monstres au **19** ?

Vous serrez fermement la crosse de votre pistolet Tesla, fermez un œil, retenez votre respiration et tirez. L'arc électrique atteint le pistolet de Curtiss. La paume brûlée, l'homme pousse un cri de douleur et lâche son arme.

Vous n'avez pas le temps de pousser un soupir de soulagement et fixez avec stupeur la flèche qui traverse votre cuisse, vous retenant au mur pour ne pas tomber.

Assiongbon se tient dans l'encadrure de la porte, un arc à la main.

— Vous avez enfreint la première loi de Vaucanson, vous dit-il.

— Achevez-le, lance Curtiss. Vous avez conçu des monstres.
— Il voulait me tuer ! hurlez-vous, les traits contractés par la douleur.
Vous vous tournez péniblement vers Moorehead :
— Dites-le à monsieur Assiongbon ! C'est la vérité !
Le créateur d'automates évite votre regard.
— Nous avons échoué, marmonne-t-il. Curtiss a raison. Lewis et maintenant Gordon. Nous voulions créer des anges et nous avons fabriqué des monstres.
— Lewis ! s'exclame Curtiss.
Moorehead opine de la tête.
— C'est donc bien lui qui a tué miss Ashley ! exulte votre ancien patron.
Votre regard affolé glisse vers Hefty dont la rigidité et les yeux grand-ouverts vous glacent.
— Je suis désolé, Abbot.
La voix peinée d'Assiongbon vous fait tourner la tête. Vous n'avez pas le temps de réfléchir à ce que vous venez d'apprendre.
Une deuxième flèche se plante dans votre poitrine.
Vous vous écroulez et votre esprit s'échappe cette fois définitivement de votre corps.

25

En effet, la femme chameau supporte votre poids.
— Miss Ashley venez souvent ici. Elle adorait que je la promène.
Cette révélation ravive votre honte et embellit le souvenir que vous avez de la belle écuyère. Contrairement à vous, elle s'intéressait à ces pauvres êtres.
Du haut de votre monture baroque vous saluez respectueusement James l'homme élastique, Isaac l'homme squelette, Billie et Christine les sœurs siamoises, Frank l'enfant à trois jambes, Rudy l'homme tronc et Julia la femme singe.
Vous commencez à remercier la femme chameau pour ce petit tour de présentation lorsque vous réalisez qu'elle-même n'a pas encore dit son nom.
— Hella Harper, vous répond-elle.
Vous déposez galamment un baiser sur sa joue.

— Eh bien, miss Hella, je reviendrai vous voir, promettez-vous.

La jeune femme rougit puis lève les yeux vers vous, hésitante.

— Vous cherchez qui a tué miss Ashley, n'est-ce pas ?

Vous vous accroupissez, prenez sa main et la portez à votre cœur en souriant.

— Il est vrai que votre présence à l'enterrement m'a étonné. J'en comprends maintenant la raison. Ashley était une amie pour la Parade. Quoi qu'il en soit, je sais maintenant que le meurtrier ne se trouve pas parmi vous.

Mais votre sourire s'estompe devant l'air grave d'Hella.

— Vous vous trompez, Gordon. Ashley n'était pas une amie.

Vous ouvrez la bouche mais Hella ne vous laisse pas le temps de répliquer.

— Moorehead, dit-elle dans un souffle. Cherchez du côté de Moorehead.

Votre cœur s'accélère. Le créateur d'automates. Vous ne l'avez pas encore rencontré !

— Prenez garde à vous ! vous crie-t-elle encore alors que vous vous éloignez en courant.

Allez au **32**.

— Venez, dites-vous, j'ai très envie d'essayer ce nouveau manège qui vient de France.

Brenda écarquille les yeux.

— L'Octopus des Abysses ? Oh, Gordon ! Je vais mourir de peur !

Vous vous penchez vers elle, un sourire canaille sur vos lèvres.

— N'ayez crainte, susurrez-vous. Je vous tiendrai fermement pour vous empêcher de tomber.

Brenda émet un petit rire et vous lorgnez avec délice les tressautements de sa gorge.

Il est encore tôt et l'Octopus des Abysses victime de son succès est le seul manège déjà ouvert. La file d'attente n'est cependant pas très importante en cette heure fort matinale.

En attendant votre tour vous admirez les décors de l'attraction. La richesse des coloris et la finesse des dessins qui s'offrent à vos yeux vous ravissent et Brenda pousse même de petits cris d'émerveillement.

Peu à peu vous vous rapprochez de la caisse et du mannequin qui se trouve à ses côtés. Le personnage en carton-pâte qui vous accueille avec un grand sourire est habillé d'un uniforme de Marine.

— Capitaine Nemo, lisez-vous sur la pancarte posée à ses pieds.

— Quel drôle de nom ! s'exclame Brenda qui secoue d'un air espiègle son billet sous votre nez.

L'Octopus des Abysses est une énorme pieuvre à dix tentacules qui comporte au bout de chacun de ses bras une nacelle en forme de sous-marin. Vous prenez place sur les sièges et le forain vous harnache avec des sangles en cuir. Brenda s'empare de votre main et la serre fort tandis que la nacelle s'élève lentement au milieu des nuages de vapeur.

La minute qui suit vous semble durer une éternité.

Vous entendez à peine les hurlements de Brenda couverts par le martellement des pistons, les sifflements de l'air chaud dans les cylindres et les cloches qui tintent avec frénésie comme si vous étiez sur un navire en perdition.

Vous êtes tour à tour culbutés, secoués, écartelés, aplatis ; tant et si bien que lorsque vous regagnez le plancher des vaches, autant Brenda que vous, titubez comme des ivrognes.

La femme d'Hefty a le teint verdâtre et des haut-le-cœur secouent sa poitrine. Elle s'éloigne de vous, le visage caché dans un mouchoir. Embarrassé, vous lui proposez de la raccompagner chez elle. Durant le trajet, elle vous adresse à peine la parole et semble même fâchée.

Vous l'aidez à monter les marches qui mènent à sa roulotte et ouvrez la porte. Hefty n'est plus là. Brenda se laisse choir sur une chaise. Vous cherchez une cuvette au cas où ses nausées se transformeraient en vomissements.

— Y'en a pas, vous lance-t-elle. Hefty a tout donné à cette putain d'Ashley. Elle nous a ruinés. Va-t'en maintenant !

La violence des paroles de Brenda ont la force d'une gifle. Interloqué, vous la regardez d'abord puis votre regard se détache de son visage et vous parcourez d'un œil nouveau les lieux. Vous réalisez alors que la roulotte comporte peu de mobilier et que nombre d'affaires sont posées à même le sol.

Le regard que vous adresse Brenda vous dissuade de poser les questions qui brûlent vos lèvres. Vous vous contentez de lui adresser un hochement de tête avant de sortir.

Vous faites quelques pas perdu dans vos pensées. Vous n'arrivez pas à concilier ce que vient de vous apprendre Brenda et la vision que vous avez d'Ashley. Vous finissez par hausser les épaules et regardez autour de vous. Inconsciemment, vous êtes retourné à votre roulotte. Vous secouez la tête. Vous n'en savez pas encore assez.

Allez-vous maintenant voir Moorehead au **8** ou Assiongbon au **12** ? A moins que vous choisissiez de vous rendre chez les monstres au **19** ?

27

Traversant l'air frais du matin, des éclats de voix s'échappent de la roulotte d'Hefty. Ce sont surtout les cris aigus de Brenda qui écorchent vos oreilles. Le géant, lui, pousse de sourds grondements qui résonnent comme des roulements de tonnerre dans sa formidable cage thoracique.

Vous frappez avec gêne à leur porte.

Brenda, le visage rouge, vous ouvre. A votre vue, son expression s'adoucit.

— Gordon ! s'exclame-t-elle. Quelle surprise !

— Je passais par-là et je me suis dit... bredouillez-vous sans savoir comment finir votre phrase.

— J'allais sortir, vous interrompt Brenda en saisissant votre bras. Voulez-vous venir avec moi ?

Son sourire vous laisse entrevoir de charmantes perspectives. Vous jetez un œil vers son mari. Hefty, assis sur une chaise en fer, de trois quarts dos, vous ignore. Voûté, comme si son squelette n'arrivait plus à supporter le poids de son corps, il serre les poings.

Si vous acceptez la proposition de Brenda, allez au **16**. Si vous restez avec le géant, allez au **34**.

Vous reprenez le chemin de sa roulotte et en profitez pour questionner Brenda.

— Le meurtre d'Ashley a sérieusement ébranlé Hefty, glissez-vous.

La réponse fuse, méprisante.

— Cet abruti s'était entichée de cette mijaurée.

Vous décelez plus de colère que de jalousie dans cette riposte. Aussi, ajoutez-vous avec une certaine naïveté :

— Moi aussi, je trouvais que c'était une chouette fille.

Brenda s'arrête brusquement et plante ses poings sur ses hanches.

— Alors, vous, les hommes ! Dès qu'une fille papillonne des yeux, ça y est, c'est la plus bath des nanas !

Vous retenez un sourire. En effet, vous trouvez cette remarque cocasse de la part d'une femme qui vient de cocufier son mari.

— Elle le menait par le bout du nez, ouais ! poursuit Brenda. Et ce gros bêta n'y voyait que du feu. Si tu savais, Gordon ! Si tu savais !

Sa voix s'enfle d'une fureur à peine contenue. Vous essayez d'en savoir plus en la questionnant plus ou moins habilement mais Brenda ignore vos efforts et reste muette. Vous marchez en silence encore quelques pas avant de vous arrêter. Vous ne pouvez décemment la raccompagner jusqu'à sa roulotte. Vous vous séparez sans un baiser et pensif, vous la regardez s'éloigner.

Ainsi, Brenda haïssait Ashley. Mais vous l'imaginez mal la tuer.

Que faites-vous maintenant ? Allez-vous chez Moorehead au **8** ou chez Assiongbon au **12** ? A moins que vous préfériez vous rendre chez les monstres au **19** ?

Vous vous courbez pour offrir à votre agresseur une cible moins facile à atteindre et courez en zigzaguant jusqu'aux ruines. Arrivé au moulin, vous vous accroupissez, haletant, contre un des murs éboulés et attendez, tous vos sens aux aguets. Le seul bruit qui frappe vos oreilles est celui de votre cœur. Alors, vous longez le pan écroulé afin de contourner le moulin par l'arrière.

Près du cours d'eau le sol est glissant. La mauvaise herbe ruisselle de rosée et vos souliers ainsi que le bas de vos pantalons ne tardent pas à être trempés.

La roue du moulin a disparu. A son emplacement une planche a été jetée par-dessus l'eau. Méfiant, vous tâtez du pied ce pont improvisé et tâchez d'en évaluer la solidité. Ce passage n'est pas dangereux mais une chute dans l'eau glacée de ce bras de la Tamise serait pour le moins désagréable.

Le bois ne semble pas être vermoulu. Vous vous engagez sur la planche, elle craque mais tient et vous franchissez l'eau sans encombre.

Alors que vous posez votre pied sur la berge, vous apercevez une forme qui s'enfuit dans les hautes herbes et disparaît dans le brouillard. Ce que vous avez aperçu avait la taille d'un blaireau mais ne ressemblait en rien à un animal.

Vous n'avez pas le temps d'approfondir ce mystère.

Une ombre surgit derrière vous et un formidable coup de gourdin vous projette au sol.

Vous avez nettement entendu les os de votre crâne craquer.

Le visage dans la boue, vous expirez votre dernier SOUFFLE.

30

Si vous êtes **blessé**, allez au **2** mais si vos blessures ont été guéries, allez au **24**.

31

Vous vous rapprochez de l'armoire vitrée :

— Vous avez là une belle collection d'armes disparates.

— Ce ne sont que des armes de chasse, commente Assiongbon. Beaucoup sont originaires de mon pays.

— Et quel est donc votre pays ? demandez-vous, plus par courtoisie que par réel intérêt.

— Le Royaume du Dahomey.

Vous haussez un sourcil.

— Le Dahomey ? N'est-ce pas en Afrique ? Je vous croyais Américain.

Assiongbon hausse les épaules.

— Disons que j'ai beaucoup voyagé.

Le sorcier ouvre la vitrine et en sort une sagaie.

— Cette lance a tué un éléphant de 11 000 livres.

Vous saisissez l'arme et l'examinez avec intérêt.

Assiongbon vous montre maintenant un arc.

— La flèche envoyée par cet arc s'est fichée dans le cœur d'un lion à plus de 10 pieds de distance.

Vous hochez la tête, impressionné, puis pointez votre doigt vers un tube long et fin.

— Et cela, qu'est-ce donc ?

— Une arme utilisée en Amazonie et qui s'appelle sarbacane. Les Indiens l'utilisent pour lancer des fléchettes par la seule force de leur souffle. Les projectiles sont enduits de curare, un poison qui paralyse les muscles.

— Et quelle bête avez-vous tuée ainsi ?

— Un jaguar.

Vous jetez un regard en coin vers Assiongbon tandis que vous poursuivez :

— Voilà une belle lame !

Votre interlocuteur s'empare de l'arme au manche finement sculpté et l'agite devant lui.

— Un coupe-coupe de la Côte d'Angole. Un outil qui sert à se frayer un chemin dans les régions à végétation dense.

Il le repose délicatement dans l'armoire et ajoute, un sourire aux lèvres :

— Le tranchant de sa lame pourrait décapiter un homme... ou une femme.

Il se retourne d'un mouvement vif et plonge son regard dans le vôtre.

— Cependant, je puis vous assurer que cette machette n'est pas sortie de cette vitrine de toute la journée d'hier. L'armoire est protégée par un puissant sort de fermeture.

Vous soutenez son regard et réussissez à ne pas rougir.

— Vous êtes un chasseur fort habile, monsieur Assiongbon, biaisez-vous.

— Mon habilité n'est due qu'à la bienveillance des Esprits, monsieur Abbot. C'est pour cela que je me trouvais à l'enterrement de miss Ashley.

— Pour tuer des rats ? ironisez-vous.

— Pour tenir à distance les mauvais esprits, vous répond le sorcier et son regard se fait encore plus pénétrant.

Un long frisson parcourt votre échine et vous déglutissez péniblement. Vous ne doutez pas une seconde qu'Assiongbon dit la vérité. Vous bredouillez quelques mots de remerciement puis prenez congé.

Vous marchez d'un pas rapide sans but, ou plutôt avec le seul but de vous éloigner de la roulotte du sorcier. Votre malaise finit par décroître et vous vous arrêtez pour réfléchir.

Où allez-vous maintenant ? Chez Moorehead au **8** ou chez Hefty et sa femme au **27** ? A moins que vous préféreriez rendre visite aux monstres au **19** ?

32

Avant de vous rendre chez Moorehead vous passez par la baraque de votre patron. Vous avez de la chance, Curtiss ne s'y trouve pas. Vous vous emparez des deux pistolets de Tesla qui servent pour le spectacle de physique amusante.

Vous frappez en vain à la roulotte de Moorehead. Vous courez alors jusqu'à sa baraque. La porte n'est pas fermée, vous vous glissez à l'intérieur. Des éclats de voix proviennent de la petite pièce qui sert de débarras. Vous vous y dirigez. Au milieu d'un amoncellement de pièces détachées, de miroirs, de mécanismes inachevés et de personnages en celluloid tronqués, vous découvrez une scène stupéfiante. Curtiss, un pistolet à la main, tient en joue Hefty.

Vous pointez vos propres pistolets sur les deux hommes.

— Arrêtez ! criez-vous.

— Les automates, gémit Moorehead, leurs esprits sont devenus fous !

Vous ne l'aviez pas vu en entrant, le créateur d'automates se tient près de la porte, recroquevillé au sol.

— Qu'est-ce que vous racontez, Moorehead ? Quels esprits ? C'est vous qui avez perdu les vôtres ! Les automates n'ont pas de conscience !

— Malheureusement si, Gordon ! lance Curtiss. Ce pauvre fou a créé des automates en tout point semblables aux hommes et cet imbécile d'Assiongbon leur a donné une âme !

La stupéfaction que vous ressentez manque de vous faire lâcher vos pistolets.

— Moorehead ! Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

— Ils n'auraient pas dû devenir fous... laissez échapper Moorehead d'une voix geignarde.

Vous regardez avec stupeur les deux hommes que vous tenez en joue.

— Vous êtes des automates ! murmurez-vous, toutefois assez fort pour qu'ils entendent.

— Non, Gordon. Seulement Hefty en est un.

— C'est faux ! grogne le géant.

— Ce sont eux qui ont tué Ashley ! Abattez Hefty !

— menteur ! crie le géant. Je ne suis pas un automate !

— Tirez sur Hefty, bon Dieu !

— Gordon, je n'ai tué personne ! Je ne peux pas faire ça !

Malgré ses gros BICEPS, vous savez qu'Hefty a un cœur tendre et qu'il est capable de MANSUÉTUDE.

— Gordon ! vous interpelle votre patron, je suis un agent de la Criminal Investigation Department. Cela fait plusieurs années que j'enquête sur Moorehead. Abattez Hefty.

— Monsieur Curtiss ? balbutiez-vous. Vous êtes de la police ?

Vous n'y comprenez plus rien et vous ne savez qui croire.

— Moorehead... murmurez-vous.

Puis, plus fort :

— Moorehead, dois-je tuer Hefty ?

Mais l'homme, le regard dans le vague, ne vous répond pas.

— Moorehead ! Qui dois-je croire ? Qui dois-je tuer ?

Le créateur d'automates s'est bouché les oreilles et gémit.

Vos mains commencent à trembler et la transpiration rend les crosses des pistolets glissantes.

Vous regardez alternativement votre patron et le géant.

Et soudain, vous n'avez plus à décider.

Vous regardez avec hébétude la flèche qui vient de traverser votre thorax. Votre corps sursaute à nouveau lorsqu'une deuxième flèche le transperce.

A la troisième, vous vous effondrez.

Votre esprit, cette fois, s'échappe définitivement de votre corps.

— Monter sur votre dos ? vous exclamez-vous. Certainement pas. Vous n'êtes pas une bête de somme !

La femme chameau vous regarde tranquillement.

— Miss Ashley adorait que je la promène. Elle m'équipait d'une muselière qui faisait office d'harnais et elle me faisait avancer à coups de badine.

Cette révélation vous laisse sans voix. Vous scrutez le visage de la femme mais n'y discerne aucune trace de mensonge.

— Elle ordonnait aussi à Annie de soulever des choses lourdes, très lourdes. Puisque tu portes une barbe, disait-elle, tu as la force d'un homme !

Vous avez du mal à mettre un nom sur ce que vous ressentez. Stupéfaction. Tristesse. Écoeurement. Dégoût.

— Pour autant, nous n'avons rien affaire avec son meurtre.

Vous essayez de faire bonne figure et esquissez un sourire qui ressemble à une grimace.

— Je ne doute pas de votre parole, réussissez-vous à dire.

Vous vous levez brusquement, pris par une agitation soudaine comme si le fait de bouger allait faire s'envoler vos désagréables pensées.

— Je ne vous l'ai pas encore demandé, dites-vous, et permettez-moi de réparer cette indécatesse. Quelle est votre nom ?

La femme sourit.

— Hella. Hella Harper.

— Alors, Hella, présentez-moi vos amis.

Marchant à ses côtés, vous saluez respectueusement James l'homme élastique, Isaac l'homme squelette, Millie et Christine les sœurs siamoises, Frank l'enfant à trois jambes, Rudy l'homme tronc et Julia la femme singe.

— Vous avez le cœur pur, monsieur Abbot.

Les mots d'Hella Harper vous surprennent.

— Appelez-moi Gordon, dites-vous gauchement.

Elle montre vos mains.

— J'ai remarqué vos paumes écorchées. Je peux vous soigner. Attendez-moi.

Elle disparaît dans sa roulotte et revient avec un petit pot en porcelaine qu'elle vous tend. Vous enduisez vos mains d'un baume odorant. Immédiatement, vous sentez ses effets bénéfiques.

Notez que vous n'êtes plus blessé.

— Quel miracle ! vous exclamez-vous.

— Il faut remercier monsieur Assiongbon. C'est lui qui m'a donné cet onguent.

— Le sorcier vient souvent ici ? vous étonnez-vous.

— Nous faisons appel à lui quand nous sommes malades. Les médecins ne s'intéressent qu'à nos difformités.

Hella se saisit de vos mains et vous regarde, la mine grave, comme si elle venait de prendre une décision importante.

— Au sujet de miss Ashley, vous devriez chercher du côté de Moorehead.

Votre cœur s'accélère. Le créateur d'automates. Vous ne l'avez pas encore rencontré !

— Prenez garde à vous ! vous crie Hella alors que vous vous éloignez en courant.

Allez au **32**.

Les lèvres de Brenda se pincet et elle sort en claquant la porte.

Hefty n'a aucune réaction.

Vous vous dandinez d'un pied sur l'autre, pétrissant l'étoffe rugueuse de votre casquette. Le silence se prolonge. Vous en êtes encore à vous demander comment aborder le sujet qui vous a amené ici lorsqu'Hefty se lève brusquement.

— J'vais m'entraîner, lance-t-il.

Vous auriez préféré discuter tranquillement avec lui dans la roulotte mais maintenant que le géant s'est mis en branle, il vous parait difficile de le faire se rasseoir.

Si vous le suivez, allez au **47**. Si vous lui proposez d'aller descendre quelques bières dans le but de le faire parler, allez au **45**.

Vous fermez un œil, retenez votre respiration et vous apprêtez à tirer. La tension qui contracte vos muscles vous fait presser la crosse plus fortement que lorsque vous avez tiré sur Hefty. Vos douleurs à la paume sont ravivées et involontairement votre main tressaille. Votre tir dévié atteint Curtiss à la poitrine. L'arc électrique traverse la peau puis les chairs et arrive jusqu'au cœur. L'homme s'effondre.

Alerté par un bruit de pas précipités, vous vous retournez. Assiongbon s'arrête sur le pas de la porte, une flèche encochée dans la corde de son arc.

— Il l'a tué ! Il l'a tué ! gémit Moorehead.

Le sorcier s'avance jusqu'au corps et pose deux doigts sur la carotide. La veste et la chemise de Curtiss ainsi que sa peau portent des traces de brûlure à l'endroit où l'arc électrique a frappé.

— Reprenez son âme, Julius, avant qu'il ne soit trop tard ! implore Moorehead.

Vous vous attendez à ce que le sorcier lance une incantation, les mains au-dessus du cadavre mais à la place, il se relève et vous regarde étrangement.

— Je me suis défendu, vous justifiez-vous. C'est lui qui voulait me tuer !

— Dépêchez-vous Julius ! revient à la charge Moorehead.

Un picotement traverse votre corps et le visage du sorcier semble s'éloigner comme si une autre dimension l'avait happé.

— C'est déjà trop tard, dit Assiongbon.

Sa voix aussi est lointaine ou plutôt irréelle. Vous avez la désagréable impression que le monde se déconnecte de vous et soudain une formidable vague de panique vous emporte dans une terreur incommensurable.

Votre esprit vient de prendre toute la mesure de ce que vous avez fait.

Moorehead s'est relevé et passe une main tremblante sur son visage puis vous regarde, impuissant, tandis que vous vous jetez contre les murs en hurlant.

Assiongbon, les lèvres pincées, attend un moment propice pour vous ceinturer.

Les deux hommes savent que votre folie est irréversible.

Votre esprit s'échappe de votre corps et s'éloigne du monde terrestre, s'enfonçant dans une obscurité sans fond et peuplée de cris et de chuchotements. Vous tournoyez dans ce néant d'une densité insensée, frôlé par des ombres ; quelques-une vous regardent pleines de pitié, d'autres ricanent, mais la plupart sont indifférentes à votre sort.

Vous avez l'impression étrange de revenir dans un monde connu.

Soudain, cette dégringolade sans fin s'interrompt et votre esprit rebrousse chemin à une vitesse vertigineuse.

Vous vous réveillez brutalement en criant comme un nouveau-né dont l'air entre pour la première fois dans les poumons.

Vous vous relevez en vacillant. Vos doigts tâtonnent votre poche et vous en sortez un mouchoir. Vous essayez votre visage couvert de boue puis cherchez votre casquette mais ne la trouvez pas.

Etiez-vous vraiment mort ?

Vous préférez ne pas y penser.

Vous vous ébrouez et vous dirigez d'un pas résolu vers le camp des monstres.

Les êtres difformes se réchauffent assis autour d'un feu. Votre apparition provoque une stupéfaction générale et tous vous regardent l'œil rond, pétrifiés. Leur réaction apporte la preuve de ce que vous soupçonniez.

Votre lèvre supérieure se soulève en un rictus arrogant.

— Pas facile de se débarrasser de moi ! lancez-vous crânement.

La femme à barbe se lève lentement et les mains croisées sur le devant de sa robe prend la parole.

— Excusez-nous, monsieur Abbot. Nous ne vous avons pas reconnu aux ruines du moulin.

Cette réponse fait naître en vous une colère que vous peinez à maîtriser.

— Quoi ? Vous m'assomez et me laissez pour mort, et c'est tout ce que vous trouvez à me dire ?

— Si vous saviez, monsieur Abbot, le nombre de gens qui viennent s'amuser à nos dépends. Nous recevons plus souvent des pierres que nous n'en lançons.

La femme chameau couchée sur le côté s'est redressée pour vous parler. A quatre pattes sur ses mains et ses jambes retournées, elle tend le cou pour vous voir.

— Depuis la mort de miss Ashley, poursuit-elle, nous redoublons de prudence et avons mis en place des tours de garde pour protéger notre campement même si habituellement nous avons peu de visites. Le brouillard aidant, nous avons cru avoir affaire à quelqu'un de mal attentionné. Laissez-nous vous présenter à nouveau nos excuses, monsieur Abbot.

Les autres monstres vous regardent avec des sourires naïfs. Ils ne sont pas plus grands que des enfants et leurs crânes chauves en forme de poire sont anormalement petits. Est-ce des hommes ou des femmes ? Vous ne pouvez le deviner. Bien que voyageant avec eux de foire en foire, vous ne savez rien d'eux.

Vous hochez plusieurs fois le menton.

— J'accepte vos excuses, dites-vous.

La femme acquiesce de la tête le visage grave puis va se coucher sur une couverture étendue devant sa roulotte.

Pendant votre discussion, la femme à barbe a rejoint la sienne.

Les petits monstres rassurés se lèvent à leur tour et prennent vos mains pour vous embarquer dans une joyeuse farandole. Vous essayez de leur parler mais ils ne s'expriment que par des grognements et des sourires.

Devant tant d'innocence, vous devez avouer que vous ressentez ce qui ressemble fort à un sentiment de culpabilité. Votre indifférence jusqu'alors pour ces êtres, humains comme vous, vous met mal à l'aise et vous éprouvez le besoin de vous racheter.

Allez-vous pour cela voir la femme chameau au [7](#) ou la femme à barbe au [40](#) ?

Vous revoyez son visage torturé après que vous avez couché avec Brenda, cette lutte qu'il menait avec lui-même.

Et soudain vous comprenez.

Ce n'est pas sa grandeur d'âme qui l'empêche de tuer sa femme mais la première loi des automates : *un automate ne peut porter atteinte à un être humain.*

Allez au [42](#).

Si vous êtes toujours **blessé** à vos paumes, allez au **35**. Mais si on a guéri vos blessures, allez au **22**.

Vous zigaguez entre les roulottes évitant les groupes de forains. A cette heure-ci de la matinée ce sont surtout de vieilles femmes et des enfants qui se réchauffent autour de braseros. Vous ne pouvez évidemment pas leur demander s'ils ont vu votre homme. Au mieux vous recevriez un crachat méprisant, au pire ils appelleraient les pères et les maris et vous seriez bon pour subir une bastonnade en règle.

Alors que vous vous glissez derrière une roulotte, vous ressentez à la nuque une vive douleur semblable à une piqûre.

Votre main tâte votre cou et en arrache une fléchette. Vous avez à peine le temps de la voir : vos doigts gourds la laissent tomber. Vous titubez, la respiration sifflante. Vos poumons refusent de s'emplir d'air et vos jambes de vous porter.

Vous faites quelques pas puis vous vous effondrez sans vie dans la boue.

Votre corps ne sera jamais retrouvé, faisant naître de nombreuses rumeurs. Celle qui aura le plus de succès raconte que vous vous êtes enfui avec une belle rencontre la veille...

De votre index vous frappez trois coups à la porte ouverte de la roulotte et demandez la permission d'entrer.

La femme est en train de peigner sa longue chevelure soyeuse devant un miroir et cette scène d'intimité féminine vous trouble quelque peu. Vous plantez vos pouces dans les poches de votre gilet pour vous donner une contenance.

— Pourrais-je faire quelque chose pour vous aider ? demandez-vous de but en blanc avec une certaine maladresse. Enfin, je veux dire... heu... pas pour vous peigner...

La femme pose sa brosse et croise les mains sur ses genoux.

— Pourriez-vous tailler ma barbe et la raser au niveau du cou ? Cet endroit est toujours difficile à maintenir parfaitement glabre.

Comme vous affichez une drôle de tête à l'énoncé de cette requête la femme s'empresse d'ajouter :

— J'ai aussi un placard dont les planches se disjoignent et que je ne peux fermer. Peut-être pourriez-vous le réparer ?

Enfin, que décidez-vous ? Allez-vous raser la femme à barbe au **4** ou réparer son meuble au **50** ?

41

L'homme rase les roulettes, changeant fréquemment de direction.

Vous n'arrivez pas à trancher : agit-il ainsi parce qu'il redoute d'être suivi ou parce que son agitation le conduit à avoir un comportement incohérent ?

Quoi qu'il en soit, vous vous félicitez de votre décision. Indubitablement, ce lascar a quelque chose à cacher.

L'homme vous emmène toujours plus loin de votre campement. Vous êtes maintenant aux limites du champ de foire dans sa partie la plus éloignée de la Tamise. A votre tour vous devenez nerveux. A cause de leurs rivalités, les différentes familles de forains ne se mélangent pas. Votre présence ici pourrait être mal interprétée et le fait de vous y déplacer comme un voleur n'arrange pas votre situation.

Vous prenez soin de ne pas croiser de regards, espérant que personne ne vous interpellera.

L'homme passe sous un étendage de draps et un sourire méprisant s'affiche sur vos lèvres : quelle est l'idiotie qui a mis son linge à sécher par ce temps ? Cela démontre bien la stupidité des gens qui campent ici.

Vous soulevez à votre tour les draps et poussez un juron. Votre gibier s'est volatilisé.

Vous devez rapidement prendre une décision.

Soit vous pensez que l'homme s'est éclipsé dans les rues de Londres et vous filez au **43**. Soit vous pensez qu'il est resté dans la zone de la foire et vous allez au **39**.

42

Le cœur serré, vous regardez le géant. Vous essayez de chasser la tristesse qui vous a envahi. Hefty, ce colosse au cœur tendre, n'est qu'un assemblage de rouages, un système perfectionné d'engrenages.

Et si tout n'était qu'illusions ? Curtiss n'a-t-il pas raison ? Hefty aurait-il tué Ashley ?

Vous lisez dans le regard du géant sa détresse : il sait que vous avez deviné sa nature réelle.

— Gordon ! regarde dans les miroirs ! crie-t-il.

— Ne le faites pas, Gordon ! intervient Curtiss. C'est une ruse ! Il veut détourner votre attention.

— Les miroirs, Gordon !

— Pour l'amour de Dieu, abattez-le avant qu'il ne soit trop tard !

Si vous tirez sur le géant, allez au **17**. Mais si vous regardez dans les miroirs, allez au **9**.

43

Vous quittez le terrain boueux du champ de foire et vous précipitez dans la ruelle tortueuse qui s'enfonce entre des maisons de briques.

Vos pas résonnent sur le pavé et les murs ventrus, ce qui ne vous paraît pas très discret. Vous ralentissez votre allure.

Des rats s'enfuient devant vous et vous préférez ne pas savoir ce qu'ils tiennent dans leurs gueules. Le quartier est particulièrement misérable. Un ivrogne est en train de finir sa nuit allongé dans ses vomissures. Une femme aux mœurs légères vous fait un clin d'œil et, soufflant sur sa paume, vous envoie un baiser.

Le ciel s'assombrit soudain. Vous levez la tête. Un aérostat nimbé d'un halo de lumière projette son ombre sur la ville. Les milles lampes qui

l'éclairent vous permettent de distinguer les armoiries de l'Archiduc d'Autriche-Hongrie.

Ce moment d'inattention vous est fatal. Deux malfrats surgissent d'une rue et vous égorgent.

Enchantés de leur aubaine, ils jettent votre corps dans une carriole et s'éloignent en riant.

44

Vous le revoyez porter des charges incroyables, les soulevant comme si elles ne pesaient rien.

Et soudain vous comprenez.

Cette force surhumaine est due à la nature mécanique d'Hefty.

Allez au [42](#).

45

— Hefty, allons au pub vider quelques bocks.

Vous préférez rester discret et éviter les buvettes de la foire.

Le géant ignore votre proposition et se dirige vers la porte.

— En l'honneur d'Ashley, dites-vous précipitamment. A sa mémoire !

Hefty hésite, ses doigts se crispent sur la poignée.

— C'était une chouette fille, murmurez-vous.

Le géant faiblit et dix minutes plus tard vous vous retrouvez attablés autour de deux mousses dans la salle sombre et enfumée d'un débit de boissons malfamé.

— Je n'y crois toujours pas, dit Hefty les yeux fixes. Elle était si gentille. Si douce.

Vous regardez les grosses mains pétrir le bock et vous les imaginez sur le corps d'Ashley. Cela vous révulse.

— Pour sûr, elle devait avoir la peau douce, lâchez-vous d'un ton acerbe aveuglé par votre jalousie.

Le géant relève la tête d'un geste vif.

— Vous croyez, Gordon ? Certainement. Je ne sais pas. Je ne l'ai jamais touchée. Son sourire me suffisait.

Vous vous taisez honteux.

— C'était la seule personne qui me souriait, ajoute Hefty.

Et soudain son visage s'illumine.

— Son cœur était pur, poursuit-il. Elle avait toujours un compliment à la bouche.

Le géant se tait un instant perdu dans ses souvenirs puis se redresse et tend une main devant lui.

— Elle aimait s'asseoir sur une chaise que je soulevais d'une main aussi haut que je le pouvais et elle riait ! riait ! Et son rire était quelque chose de chaud qui était encore là même quand elle était partie.

Vous n'avez jamais entendu le géant parler si longuement.

— Même les cadeaux que je lui faisais, reprend l'homme d'une voix rendue sourde par la peine, elle les refusait. Il fallait que je la supplie un genou à terre pour qu'elle les accepte. Et alors, sa joie ! sa joie, Gordon !

Hefty suspend ses paroles, revivant les moments passés.

— Cela me rendait si heureux, reprend-il avec tristesse.

Ce seront ses derniers mots. Hefty s'est refermé, les épaules voûtées, la tête baissée.

Vous finissez de boire vos bières et vous vous séparez.

Le pas lourd, allez-vous maintenant chez Moorehead au **8** ou chez Assiongbon au **12** ? A moins que vous préféreriez vous rendre chez les monstres au **19** ?

Le sorcier vous ouvre aussitôt. S'il est surpris, il ne le manifeste pas. Après quelques secondes d'hésitation, il s'écarte pour vous laisser entrer. Vous n'avez jamais mis les pieds dans sa roulotte et vous vous retrouvez au milieu d'un bric-à-brac étrange. Votre regard glisse rapidement sur les objets qui vous entourent, vous en reconnaissez peu. Vous n'arrivez même pas à deviner à quoi ils servent.

Cependant, deux choses attirent votre attention : une vieille photographie accrochée au mur et une collection d'armes.

Le cliché a été richement encadré de moulures dorées à l'or fin. Ce n'est pas de la vulgaire peinture, vous en êtes certain. L'image en noir et blanc représente une tribu africaine.

Les armes se trouvent dans une vitrine. Vous remarquez peu d'armes à feu, ce sont surtout des armes de jet qui composent cet arsenal.

Assiongbon vous observe et la façon dont il le fait vous donne la désagréable impression qu'il lit dans vos pensées.

Aucun de vous n'a encore prononcé un mot.

Vous ne pouvez lui parler de l'homme qui vient de sortir de sa roulotte, ni aborder de but en blanc la mort d'Ashley.

Vous vous raclez la gorge.

Allez-vous l'interroger sur la photo au **20** ou sur son arsenal au **31** ?

47

Sur l'affiche qui décore la porte de la baraque, Hefty a été dessiné vêtu d'une combinaison courte en peau de léopard, ses chaussures sont semblables à celles des lutteurs et il tient des haltères à bout de bras au-dessus de sa tête.

Sa longue moustache aux extrémités recourbées finissent de lui donner cet air de Monsieur Muscle que le public s'attend à voir.

Vous pénétrez à sa suite dans la salle et vous asseyez sur le gradin inférieur.

Le géant enlève sa veste, puis son chandail, et enfin son maillot. La ceinture de son pantalon est une mince corde effilochée qui se termine par un nœud.

Ses mains plongent dans un sac, un nuage de poudre blanche s'élève dans la pénombre puis s'estompe et disparaît.

Hefty s'échauffe, faisant quelques exercices d'assouplissement, quelques tractions, portant des poids de plus en plus lourds. Puis vous reconnaissez son spectacle habituel.

Vous ne pouvez l'interrompre, cela serait d'une telle grossièreté que le géant s'en offusquerait et ce n'est certainement pas ce que vous désirez. Vous attendez donc qu'il termine, vous poserez alors vos questions.

Le dernier numéro est près de s'achever, vous vous levez et... vous rasseyez.

Hefty recommence son spectacle.

Mais ce que vous voyez cette fois-ci vous laisse bouche bée.

Le géant n'utilise qu'une *seule* de ses mains pour porter les haltères les plus lourds ! Il les pose ensuite à ses pieds comme si les dumb-bells n'étaient que des ballons de baudruche remplis d'air.

Puis il s'approche de sa collection de poids, son index en saisit un de plus de 960 livres qu'il soulève sans effort et qu'il va placer sur une planche reposant sur deux tréteaux. Le cœur battant, vous le voyez accumuler les poids jusqu'à atteindre une charge de plus de 8000 livres.

Hefty se glisse alors sous la planche et se penche en avant, ses mains posées sur un tabouret en face de lui.

— Gordon ! Enlevez les tréteaux !

Vous ne bougez pas, abasourdi par sa demande. Le géant redresse sa tête et vous lance un regard qui ne tolère aucune contradiction.

— Gordon, les tréteaux ! répète-t-il d'un ton autoritaire.

Vous quittez les gradins et retirez à contrecœur les supports.

Les muscles gonflés d'Hefty luisent de sueur mais le géant résiste et ne fléchit pas. Son dos supporte l'incroyable poids.

— Ashley était si pure, Gordon ! Si pure !

Ses paroles serrent votre cœur et ravivent votre propre douleur.

Trop de tristesse emplit la scène et vous ne voulez pas savoir jusqu'où Hefty ira. Le pas lourd, vous vous dirigez vers la porte mais avant de partir vous notez le code **BICEPS**.

La prochaine fois que vous rencontrerez ce mot, ajoutez 12 à la section où vous êtes et allez immédiatement (sans finir de lire la section) à cette nouvelle section. 12 est un nombre facile à retenir : c'est le nombre de lettres du mot BICEPS X 2 car Hefty a 2 biceps.

A la sortie de la baraque, la luminosité laiteuse de la brume vous enveloppe.

Cet éblouissement soudain justifie la larme qui coule le long de votre joue.

Où désirez-vous aller maintenant ? Chez Moorehead au **8** ou chez Assiongbon au **12** ? A moins que vous préfériez vous rendre chez les monstres au **19** ?

Vous fermez un œil, retenez votre respiration et tirez. Vous ratez son cœur mais l'arc électrique touche son épaule, traverse sa peau puis ses chairs traçant son chemin jusqu'à l'organe vital. Curtiss s'effondre.

Alerté par un bruit de pas précipités, vous vous retournez. Assiongbon s'arrête sur le pas de la porte, une flèche encochée dans la corde de son arc.

— Il l'a tué ! Il l'a tué ! gémit Moorehead.

Le sorcier s'avance jusqu'au corps et pose deux doigts sur la carotide. La veste et la chemise de Curtiss ainsi que sa peau portent des traces de brûlure à l'endroit où l'arc électrique a frappé.

— Reprenez son âme, Julius, avant qu'il ne soit trop tard ! implore Moorehead.

Vous vous attendez à ce que le sorcier lance une incantation, les mains au-dessus du cadavre mais à la place, il se relève et vous regarde étrangement.

— Je me suis défendu, vous justifiez-vous. C'est lui qui voulait me tuer !

— Dépêchez-vous Julius ! revient à la charge Moorehead.

Un picotement traverse votre corps et le visage du sorcier semble s'éloigner comme si une autre dimension l'avait happé.

— C'est déjà trop tard, dit Assiongbon.

Sa voix aussi est lointaine ou plutôt irréelle. Vous avez la désagréable impression que le monde se déconnecte de vous et soudain une formidable vague de panique vous emporte dans une terreur incommensurable.

Votre esprit vient de prendre toute la mesure de ce que vous avez fait.

Moorehead s'est relevé et passe une main tremblante sur son visage puis vous regarde, impuissant, tandis que vous vous jetez contre les murs en hurlant.

Assiongbon, les lèvres pincées, attend un moment propice pour vous ceinturer.

Les deux hommes savent que votre folie est irréversible.

Après avoir échangé un discret signe de tête rappelant l'accord tacite qui vous lie, Lewis Thomas, l'apprenti d'August Moorehead, vous laisse pénétrer

dans la baraque foraine. Ce soir, une partie de vos rapines ira dans la poche de l'homme.

Des cloisons amovibles séparent la baraque foraine en plusieurs parties. Les premières pièces sont occupées par des automates assez classiques : un joueur de flûte, une magicienne qui joue à l'escamoteuse, un singe fumeur... La plupart des automates exposés ont été créés par Moorehead. Vous le saluez. Outils à la main, penché sur *La coquette qui se poudre*, il fait face à une panne de dernière minute.

Vous faites mine de vous intéresser à ces pantins sophistiqués puis rapidement vous vous dirigez vers la salle qui recèle le clou du spectacle : *Le clown magicien à l'éventail*.

Cet automate dont le crâne rasé est surmonté d'un ridicule et minuscule chapeau de clown offre à lui seul tout un spectacle. Doté de douze mouvements, il hoche plusieurs fois la tête avant de cacher son visage derrière un éventail. Son autre main fait alors coulisser le panneau en bois d'une boîte posée à ses côtés, dévoilant sa propre tête qui vous regarde en clignant des yeux. Puis l'éventail se décale et vous découvrez que la tête censée être sur les épaules du clown a disparu ! La boîte est refermée. L'éventail revient puis repart. La tête est revenue.

Tandis que le public s'émerveille devant ce prodige mécanique, vos doigts glissent dans les goussets et à l'intérieur des vestes. Vous subtilisez adroitement montres et billets que vous enfouissez dans vos propres poches.

La récolte est fructueuse mais le sourire qui plisse vos yeux se fige, puis se transforme en rictus.

La tête à l'intérieur de la boîte n'est pas celle qu'elle devrait être. Vous reconnaissez le joli minois d'Ashley, la ravissante dompteuse de la ménagerie des animaux exotiques. Et vous êtes le seul à comprendre que le liquide rouge qui s'écoule du corps décapité et qui arrache des exclamations délicieusement horrifiées aux femmes et des rires virils aux hommes est bien du sang.

Allez au **15**

Vous examinez le placard et faites jouer les portes sur leurs gonds.

— Avez-vous des outils ?

— Regardez dans le coffre près de l'entrée.

Vous trouvez une râpe et un marteau ainsi qu'une poignée de clous disparates.

Vous vous attellez à la tâche. Maladroitement. Vos paumes écorchées vous rendent malhabiles.

Vous observez du coin de l'œil la femme à barbe, fasciné par le rasoir qui court sur sa gorge dénuée de pomme d'Adam.

Vous faites beaucoup de bruit pour un piètre résultat.

— Je reviendrai avec d'autres outils et de nouvelles planches pour améliorer cette réparation, dites-vous. Voyez-vous, il faudrait que...

— Je vous fais entièrement confiance, monsieur Abbot, vous coupez la femme.

Vos lèvres s'étirent en un sourire reconnaissant.

— Oh ! réalisez-vous soudainement, je ne sais toujours pas comment vous vous appelez !

— Annie Jones, répond la femme à barbe en vous rendant votre sourire.

— Eh bien, miss Jones, à bientôt.

Vous vous apprêtez à partir mais la femme vous retient par une question.

— La mort de miss Ashley vous préoccupe, n'est-ce pas ?

Vous hochez la tête en silence.

Les mains posées sur ses genoux, la femme vous regarde droit dans les yeux.

— Vous devriez aller fouiner du côté de Moorehead.

Votre cœur s'accélère. Le créateur d'automates. Vous ne l'avez pas encore rencontré.

— Merci, miss.

— Soyez prudent.

Allez au **32**.