

MATHIS Ludivine
2°8

INSTITUT NOTRE DAME DE LA PROVIDENCE
22, place Notre-Dame
CS 30324
57126 THIONVILLE CEDEX
Tél. : 03 82 82 48 20
Fax : 03 82 34 90 74

Une dernière journée ensemble

Mercredi 9 juillet 2008, 14h40.

Typhaine, étudiante âgée de dix-huit ans, avait passé les épreuves du baccalauréat il y a un mois. Elle allait enfin découvrir ses résultats. Elle avait rendez-vous avec ses amis à 15h, devant le portail de leur ancien lycée. Elle détestait être en retard et était arrivée la première. Quelques instants plus tard, Carl gagna à son tour l'établissement. La demoiselle était folle amoureuse de ce garçon depuis près de deux ans, sans jamais réussir à lui dévoiler ses sentiments les plus sincères. Ses meilleures amies, Ariane et Natacha, pensaient qu'il n'était pas fait pour elle: pour elles, il jouait avec ses sentiments, faisait semblant. Mais Typhaine ne les écoutait pas, elle était si proche de lui...

Il la rejoignit devant la grille :

« Hey, Typhaine! Ça va bien?

- Oh, tiens, salut Carl! Ça va bien, stressée, mais ça va, répondit Typhaine qui était éblouie par les beaux yeux noisettes de son ami.

- Tu es arrivée depuis longtemps déjà ? l'interrogea Carl.

- Non, seulement quelques minutes. Regarde, Georges est au bout de la rue. Et Ariane arrive dans la voiture, là-bas, annonça la jeune femme.

- Eh bien notre tête-à-tête aura été de courte durée... soupira Carl, plein de sous-entendus. Comment tu fais pour connaître les voitures de tout le monde ?

- Au bout de sept ans, il vaut mieux ! répliqua-t-elle. Tiens, Ariane ! Tu n'es pas la dernière, c'est un exploit !

- Salut ma tortue ! Tu arrêtes de te moquer de moi un peu ? C'est mal de se moquer ! rappliqua Ariane à sa meilleure amie. Tu es seule avec Carl à ce que je vois... vous ne nous cachez rien, non ?

- Dis, Ariane, tu n'as toujours pas consulté pour tes hallucinations ? ajouta Carl d'un ton ironique.

- Toujours aussi sympa à ce que je vois... bafouilla Georges, arrivant à ce moment précis.

- Il a raison celui-là pour une fois ! s'exclama Ariane. Vous savez quand est-ce que Natacha et Eugénie arrivent ? Elles sont toujours en retard les deux là.

- Je n'en sais rien, balbutia Typhaine. Eugénie est chez Nat', ça ne m'étonne pas qu'elles ne soient pas arrivées, Natacha et la ponctualité ça fait deux. »

En effet, la bande d'amis n'attendait plus que sur les deux amies pour découvrir leurs résultats au grand examen. Ils avaient tout prévu pour fêter leur réussite: Typhaine, la reine des gâteaux et maman adoptive de ces grands enfants, avait préparé des cupcakes aux myrtilles et au chocolat blanc. Georges et Carl, eux, s'étaient occupés des boissons. Mais ce qu'ils n'avaient pas prévu, c'est qu'il y aurait un invité surprise : Parker ! Venu lui aussi récupérer ses résultats, il s'était joint à ses anciens camarades. Puis finalement, avec quinze minutes de retard, Eugénie et Natacha arrivèrent tranquillement, sans se presser. Elles esquivaient les questions sur leur retard, avant de prendre la parole pour faire une grande annonce. Eugénie se lança la première :

« Bon, maintenant, écoutez moi tous! Vous le savez, Nat' et moi nous sommes chargées de nous occuper de notre sortie de fin d'année. Cette fois-ci, on a mis le paquet ! C'est différent des autres choses qu'on a pu faire, mais ce qu'on a trouvé nous plaît beaucoup.

- Si tu crois pouvoir nous faire jouer aux poupées ou déguiser Carl en fille, quoique ce serait pas très compliqué, c'est quand même mal barré, rétorqua Ariane.

- Dis donc, mais euh... oh! Tu arrêtes de prendre tes désirs pour des réalités ? s'exclama Carl pour se défendre.

- Vous n'arrêterez donc jamais vous deux c'est pas possible ! constata Natacha. Vous êtes des enfants... Et non, Carl ne deviendra pas Carla. Quant à nos « poupées » comme tu l'as dit, elles resteront chez nous. Ce qu'on vous propose, c'est un escape game dans un château hanté, à trente minutes d'ici.

- C'est trop cool ça ! Vous m'invitez ? demanda Parker.

- Si tu nous fait rigoler comme la dernière fois pourquoi pas, plus on est de fous plus on rit ! se réjouit Typhaine.

- À condition que tu ne gâches rien ! rectifia Eugénie.

- Mais c'est où exactement ? Et quand ? interrogea Georges.

- Mardi prochain, à 16h, au « Château des Lumières », annonça Nat'. J'espère que personne n'a peur des fantômes... bouh !

- Tu te moques de nous là, non ? demanda Typhaine. On sera tous là. »

Mardi 15 juillet 2008, 15h45.

C'était le grand jour. Eugénie avait envoyé par mail l'adresse du château, à environ trente minutes en bus de chez eux. Elle et Natacha avait déjà réservé les tickets pour le bus et l'escape game : en période estivale, les places sont très prisées. Elles avaient fait privatiser une salle du château, situé au coeur de la forêt. Arrivés au terminus, les amis découvrirent le programme : Natacha officialisa le début de leur aventure.

La tribu avait un indice en sa possession, en cas de grande difficulté. À partir du moment où les portes s'ouvriraient, le groupe aura deux heures pour s'évader. L'épreuve allait commencer : le jeu se déroulait dans la crypte du château, transformé en bureau d'écrivain pour l'occasion. Elle se situait au sous-sol et ses plafonds formaient des arcs de cercles tel une église romaine. Quatre lampadaires disposés aux coins de la pièce lui donnait un aspect mystérieux. Le lieu était meublé de bibliothèques gigantesques. On y trouvait des tas d'objets sur les étagères : Rubik's Cube, jeux de constructions, coffres forts... Ils étaient certainement là pour résoudre les énigmes. Un bureau style XVIII^e était placé au centre de la pièce : une machine à écrire y était déposée tandis que plumes, encrier et papier à lettre ancien étaient posés à côté. Trois fauteuils l'entouraient: ils étaient plutôt confortables, ce que Parker remarqua en se jetant dedans. Pendant ce temps, Typhaine cherchait les premières énigmes, espérant qu'elles seraient scientifiques. Parker faisait déjà des manières:

« Je crois que je vais pouvoir dormir pendant deux heures, Typhaine est tellement absorbée par le jeu qu'elle y arrivera seule en moins d'une heure. Elle est si intelligente...

- Comme tu peux le voir oui, répondit Typhaine, contrairement à toi. En même temps, ce n'est pas en restant affalé dans ce fauteuil que tu vas développer tes capacités intellectuelles.

- Vous n'allez pas commencer ! protesta Eugénie. On a organisé cette journée, pour passer du bon temps, pas pour se taper dessus. Et Parker, souviens toi de ce que je t'ai dit, tu vas pas nous gâcher la journée, alors debout et participe !

- D'accord Eugénie, on te comprend, mais si tu veux qu'on soit tous ensemble, commence par dire à Natacha d'arrêter de faire des avions avec le papier à lettre, répliqua Carl en souriant.

- Eh ! Il t'a rien fait mon avion ! riposta Natacha. J'ai décidé de l'appeler Louping, regardez ! Il fait des boucles ! Fiiiou...

- Oh la la Nat, mais t'as quel âge ? questionna Georges, découragé. C'est pas toi qui dit toujours que c'est nous les « gros gamins immatures » ?

- Bon tout le monde, vous ne voulez pas qu'on commence ? On a déjà perdu dix minutes avec vos âneries, soupira Typhaine en secouant le parchemin qu'elle venait de trouver.

- Ok, lit moi ce que tu as trouvé, je vais t'aider, annonça Carl en affichant un sourire en direction de son amie.

- Écoutez tous, comme ça si vous avez des idées, dites-le, ajouta Parker, finalement décidé à aider ses coéquipiers. »

Typhaine se mit à lire à haute voix le parchemin noué d'un ruban rouge, sur lequel était indiqué le chiffre 1: « Bonjour à tous, invités de ma demeure. Pour vous évader de cette crypte, il vous faudra résoudre trois énigmes logicomathématiques, deux énigmes linguistiques, puis une énigme individuelle. Commençons avec la première épreuve. Vous disposez d'un Rubik's Cube déposé sur la bibliothèque numéro trois et une liste de calcul à résoudre à côté de la machine à écrire. Ces éléments vous permettront de résoudre l'énigme : vous obtiendrez alors une clef pour passer à la seconde énigme. Courage, le maître de maison, Stanislas. »

Le problème dévoilé, les adolescents se mirent à réfléchir au déroulement de l'énigme.

« Ça m'a l'air compliqué tout ça ! souffla Ariane.

- Pas tant que ça, pensa tout haut Typhaine. Il y a un coffre près de la fenêtre où il faut rentrer un code. La solution des calculs devrait correspondre à ce dernier et nous indiquerait ce que nous devons faire du Rubik's Cube.

- Pas bête, lança Natacha.

- C'est vrai, et même assez simple, conclut Typhaine. Je peux résoudre les calculs sans problème, mais pour le reste, vous vous débrouillez !

- T'inquiète pas ! Je me charge du cube, s'exclama Parker.

- Pour une fois que tu sais faire quelque chose de tes dix doigts, ricana Carl.

Quelques instants plus tard...

- Tenez ! J'ai terminé, déclara Typhaine. Parker, tu en est où ?

- Euh... j'ai presque terminé. »

Seulement, Parker ne comprenait toujours pas le principe de ce jeu au bout de cinq minutes. Carl lui arracha le bibelot des mains, assurant ses capacités à associer les couleurs de ce cube en plastique. En effet, après l'avoir observé moins d'une minute, Carl résolut le casse-tête en moins de trente secondes.

« Eh bien dis donc, tu nous as caché certains de tes talents, s'étonna Ariane, relevant la tête du bouquin qu'elle avait déniché dans une des bibliothèques.

- Ne crois pas non plus que je passe ma vie à faire ce genre de chose, j'ai quand même une vie mouvementée, bafouilla le jeune homme en lançant un regard attendri en direction de Typhaine.

- On l'avait à peine remarqué, ajouta Ariane, moqueuse.

- Bon stop les allusions ! Maintenant, dites-moi plutôt ce qu'on doit faire de ce Rubik's Cube, interrogea Carl.

- J'ai entré le code déchiffré par Typhaine et l'ouverture du coffre est de la même taille que celle du jouet, constata Georges, mettez-le dedans. »

Ariane plaça le jouet des années quatre-vingt à cet endroit, et la clef tomba d'une aération. Les amis, scotchés, prirent la clef, ouvrirent le tiroir du bureau et consultèrent le nouveau parchemin. Cette fois-ci, c'est Carl qui le lut : « Qui a donc osé me déranger en plein milieu de ma sieste ? Ce n'est plus Stanislas mais « Bébé » qui vous parle. Je sens que nous allons nous amuser. La prochaine énigme est linguistique: un livre a été caché sous ce parquet. À l'intérieur se trouve un texte à déchiffrer. Des indices sont dissous dans ce lieu. Je sais, je suis beaucoup moins drôle que mon oncle, mais je tiens à garder la récompense qui vous attend en ma possession. Avant de commencer, observez bien ceux qui vous entourent, vous risqueriez d'être surpris... ».

« Il ne m'a pas l'air très commode ce Bébé, mais de quoi veut-il qu'on ai peur ? questionna Parker, terrifié.

- On a peur d'une petite menace ? se moqua Carl.

- Si j'étais toi, je ne rigolerais pas trop... où sont passés Georges et Eugénie ? demanda Typhaine.

- C'est vrai ça, observa Ariane. Eh oh! C'est une blague de très mauvais goût vous savez...

- Allez, ils sont probablement en train de nous espionner depuis une petite caméra dans la pièce à côté... soupira Carl. Sortez, vous leur faites peur !

- En fait, je vous ai peut-être pas tout dit sur ce lieu... murmura Natacha depuis le bureau. Si on l'a choisit avec Eugénie, c'était pour son histoire peu ordinaire...

- Vous nous cachez quoi ? se préoccupa plus sérieusement Carl.

- Depuis le XVIII^e siècle, treize incendies se sont déclarés ici, commença Natacha. Selon la légende, le fils adoptif de Stanislas, surnommé Bébé, hanterait les lieux et mettrait feu aux vêtements des personnes qui le dérangerait dans sa demeure, en les faisant disparaître si ces personnes s'évadent... mais rien ne s'est passé depuis au moins cinq ans !

- Et c'est maintenant que tu nous dit ça ?! s'énerva Ariane. Jamais je ne serais venue si tu nous avais prévenu avant ! »

Un claquement de porte se fit entendre. Deux chandeliers s'éteignirent et une feuille de papier s'envola. Les acolytes sursautèrent, se regardant dans les yeux après les faits. Mais cette fois-ci, Parker n'était plus là. Il avait disparu avec les flammes, le vent... tel un fantôme. Et si la légende était vraie ? Et si le revenant allait les anéantir tour à tour ?

Ariane pensait arrêter ce cauchemar en résolvant l'énigme donné. En cherchant bien, Natacha, Typhaine, Carl et elle trouvèrent le livre en question, sous le tapis qui protégeait le parquet du bureau rustique. En l'ouvrant, seule une double page se dissimulait, laissant apparaître un message crypté. Un étincelle se fit remarquer près de la machine à écrire. Sur le papier, la clé du code se révélait, un stylo tenait seul pour l'écrire, puis tomba brusquement. Mais Natacha et Ariane n'étaient plus là. Leurs bracelets fétiches étaient par terre, près de la petite fenêtre restée entrouverte depuis le courant d'air. L'esprit de Bébé emporterait-il avec lui les invités ? Seul Carl et Typhaine étaient encore présents dans la pièce, très inquiets. Qu'allaient-ils devenir s'ils n'arrivaient pas à s'évader ? Le garçon essayait de rassurer la demoiselle, sans succès.

« Ne t'en fais pas Typhaine, nous allons déchiffrer ce message ensemble. Nous sortirons et nous retrouverons les autres. On forme une bonne équipe, non ?

- Mais tu te rends compte de ce qu'il se passe ? Nous allons tous mourir quoi que nous fassions ! Je ne peux pas imaginer que nous allons être séparés...

- Typhaine, prend ce code, déchiffre le message et échappe-toi. Fait-moi plaisir et sort d'ici vivante. N'oublie jamais que je tiens à toi. »

Ces mots prononcés, la jeune femme ressentit un souffle au coeur et s'évanouit sur le plancher, restant seule dans ce sous-sol maudit...

Au bout d'un quart d'heure, elle se réveilla, sonnée, constatant la disparition de son dernier ami. Une vieille caméra que les jeunes n'avaient pas remarqué en arrivant projetait un film de leur vie à travers des photos et des vidéos. Elle comprit alors qu'il était temps de mettre fin à ce cauchemar : il lui restait quinze minutes avant la fin du jeu et ne savait pas ce qu'il se passerait si elle ne terminait pas à temps. Elle décoda le message en un temps record et découvrit ceci :

« Typhaine, vous avez été choisi parmi tant d'autres pour décider de l'avenir de ce monde. Vous n'êtes pas ici par hasard, rien n'est dû au hasard. Deux possibilités s'offrent à vous pour dicter le futur de l'humanité. La première serait de quitter ce lieu par la porte dissimulé par le rideau violet: en partant, vous sauverez votre vie et celle de vos amis et de Carl, mais le reste de l'humanité disparaîtra et il faudra refaire le monde à votre façon. La seconde serait de partir par la porte camouflée en bibliothèque, juste derrière vous. La société serait intacte, mais vous serez loin de vos amis et de votre famille à jamais, puisque et resterez à mes côtés pour l'éternité. Personne ne se souviendra de vous, leur vie se sera construite sans vous. Ce choix vous appartient, ne le regrettez pas. »

Terrifié, Typhaine se rendait compte que tout reposait sur ses épaules. Qui voulait-elle sauver ? Elle pensait à l'avenir de ses proches, qui pourrait vivre sans elle, continuer leur vie

comme si elle n'avait jamais vécue. Elle choisit cette possibilité et poussa la porte blanche qui menait à la pièce suivante du château, celle qui lui apportait une vie dans un monde parallèle, loin des siens... Elle saisit la poignée de porte, la poussa et vit apparaître un long tunnel blanc d'où elle entendit un bruit lointain qui l'appelait...

Dans la lueur du jour, Typhaine vit les volets de sa chambre s'ouvrir et entendit son réveil sonner. Sa mère venait la réveiller pour qu'elle ne soit pas en retard au rendez-vous avec ses amis qui avait lieu l'après-midi même. Dépaysée, l'ex-lycéenne comprit alors que tout cela n'était qu'un rêve. Était-il prémonitoire ? Ou était-ce un mauvais cauchemar ? Il était neuf heures trente-huit, et sa mère lui dit que quelqu'un l'attendait en bas de chez elle. Elle se leva brusquement, étonnée par un visite si matinale, et regarda par la fenêtre : Carl l'attendait, appuyé sur le muret, un bouquet de chrysanthème à la main, le regard pensif.