



Chapitre 9 : What's that sound ? It's all around

Par lemoutondemars

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

Péniblement, Bruce ouvre les yeux. Il a mal au crâne, comme s'il venait de se fracasser contre un mur. Sa tête est tellement lourde... Sa vision est d'abord totalement floue, puis s'adapte lentement à son environnement. Ce qu'il voit ne le reconforte pas sur sa situation actuelle. Il ne reconnaît pas cet endroit. Il n'est plus dans cette rue de quartier pavillonnaire, ça, c'est certain. D'ailleurs, il n'est plus en extérieur.

Dans ce nouveau bâtiment, tout est si étrange. L'architecte qu'il est détecte immédiatement les bizarreries du lieu, même si, de là où il se trouve, son champ de vision est plus que limité.

Le sol est terreux, sans revêtement. Bruce est assis par terre, adossé à une planche de bois mitée qui s'effrite sous ses doigts. Il est surpris de ne pas sentir une odeur d'humidité dans une telle atmosphère. De toute façon, il avait le nez pris ces derniers temps, il faut dire que cet hiver est particulièrement frais. Cela pourrait expliquer son odorat limité. Ce qui est étrange, c'est que son nez ne coule pas. Il ne sent rien, pourtant, il n'a pas l'impression d'avoir encore le nez bouché, ou peut-être que si ? Inutile de tergiverser à ce sujet, il y a plus préoccupant que ces questions nasales.

Au-dessus de Bruce, à quelques centimètres de sa tête, se trouve un bois plus robuste, tenu par des armatures métalliques. A première vue, il doit être sous un meuble, peut-être une espèce de bureau ou de bar. Dissimulé sous cet abri, il ne voit pas le plafond. Pour le reste, sa vision restreinte rend complexe l'analyse du terrain. Néanmoins, il parvient à distinguer certains détails au mur. Il pense être devant une sorte d'étagère bien fournie, sans pour autant réussir à voir quels objets y sont disposés. Ce mur semble arqué, pas besoin de niveau pour voir que la structure ploie sous le poids de ce qui y est entreposé. Il faut qu'il se lève avant que cet ensemble ne cède et ne lui tombe dessus !

Bruce se frotte la tête, il peine à mettre son cerveau en route. Il devine des bruits irréguliers, quelque chose ou quelqu'un frappe un mur, un meuble ou une porte. Persuadé qu'il peut s'agir d'un de ses camarades, il se motive et se lève doucement.

Etonnamment, sa blessure au ventre le tire un peu, mais elle n'est pas aussi douloureuse que cela pourrait l'être. Bruce aurait cru qu'une telle coupure, même superficielle, serait beaucoup plus contraignante, surtout localisée à cet endroit et d'une telle taille ! C'est bien simple, s'il n'y pensait pas, il ne sentirait rien !

Une fois debout, Bruce s'étire et fait craquer son dos. Même dans son étirement, la coupure ne le dérange pas. Les engourdissements de ses membres et articulations sont plus gênants. Il se

sent rouillé, comme s'il avait fait de gros efforts physiques la veille et que les courbatures venaient perturber sa journée, ou comme lors d'un violent rhume. Le genre de douleurs qui le pousse habituellement à prendre du paracétamol.

Peu importe ces contrariétés, Bruce parvient à se redresser. Il peut désormais regarder plus attentivement son environnement. Il se trouvait bien caché sous un bar. Quant à l'étagère, en s'approchant, il comprend que le mur est recouvert de bouteilles entamées : tequila, whisky, vodka, martini... Il y en a pour tous les goûts et pour un régiment ! Une centaine de bouteilles doivent être alignées.

Sa vue de myope l'empêche de voir correctement le reste de la salle, mais l'endroit semble assez vaste. Peut-être y-a-t-il plusieurs tables et chaises. Bruce se trouve bel et bien dans un lieu de réception, peut-être un bar ou un restaurant ? Au loin, il distingue une sorte de scène. Il peut s'agir d'un cabaret ou d'un lieu d'hébergement proposant des soirées spectacles.

Les frappements irréguliers se sont tus. Cela ne décourage pas Bruce. Il reste sur son idée première et part en exploration plus approfondie. Si ses amis sont là, ils peuvent avoir besoin de lui !

Le quarantenaire contourne le bar en soulevant une planchette articulée et accède à la salle principale. Tout est calme, désert. Quel que soit le service proposé ici, ce n'est pas encore l'heure de l'ouverture ! Pas de clients, pas de serveurs.

Paradoxalement, l'endroit semble à la fois abandonné et encore en activité. Le bar, les verres et les bouteilles sont propres, pas de poussière dessus. Ces derniers sont régulièrement utilisés, ou du moins lavés.

L'ambiance générale est plutôt austère, Bruce ne viendrait pas boire un apéro ici. Il se demande à quoi peuvent ressembler les usagers...

Bruce n'est pas sujet à la claustrophobie, mais il avoue ressentir une sensation d'enfermement dans cette pièce. Au-delà du fait qu'aucune luminosité extérieure ne vient égayer ce lieu, il ne voit pas une seule fenêtre. Peut-être n'est-ce là qu'une illusion d'optique résultant de sa myopie ? Peut-être que des fenêtres sont cachées sous d'épais rideaux opaques ? S'il se fiait à son instinct, il dirait qu'il se trouve dans un sous-sol, un espace totalement enterré.

Une ambiance anxiogène règne ici, malgré une luminosité étonnamment chaude. De nombreuses bougies reposent sur les tables, des cierges plus précisément. D'ailleurs, Bruce trouve cela surprenant que ces mèches soient allumées. Définitivement, l'endroit n'est pas laissé à l'abandon et accueille encore des potentiels clients. Des personnes entretiennent ce lieu et ces mèches incendiées révèlent qu'il a loupé de peu ses hôtes.

Bien que beaucoup d'éléments soient étranges ou contradictoires, le détail qui perturbe le plus Bruce reste ce sol. Cette terre rocailleuse... Impossible d'isoler cette salle convenablement ! Sans parler des problèmes sanitaires que cela peut engendrer. Si cet endroit reçoit des clients, il ne répond pas aux normes d'hygiène de base. Il fermerait au premier contrôle des autorités

locales !

En se déplaçant, Bruce effleure le mobilier. Du bois pour les chaises et les tables. En scrutant ces meubles, il constate qu'ils ont du vécu ! Des rayures, des trous, des tâches suspectes, des surfaces collantes... Rien de bien avenant. Certaines chaises sont même bancales. Dangereux de proposer cela à un client, c'est la promesse d'un accident, encore plus avec un coup dans le nez ! Aucune assurance ne peut accepter de contrat avec un tel établissement.

Finalement, ce n'est peut-être pas un endroit ouvert au public. Bruce peut se trouver dans le bar personnel d'un milliardaire quelconque aux goûts douteux. Les personnes extravagantes ne manquent pas sur Terre. Dans n'importe quel pays, l'insalubrité de cette pièce n'est pas compatible avec un accueil de clients. Inutile pour Bruce d'en faire le tour complet pour en être sûr. Il devine aisément le genre de mauvaises surprises qu'il pourrait avoir dans les toilettes et la cuisine, si toutefois le lieu en était pourvu.

Un gémissement attire le regard de Bruce vers le sol. Cela provenait de derrière lui, à l'opposé de la scène.

Prudemment, Bruce avance vers la source du bruit. Une grande porte close lui fait face. Devant cette issue, quatre ou cinq marches. Au sol, il devine un corps qui bouge ! La personne se redresse lentement, se met à quatre pattes, tout en continuant de se lamenter de douleur. C'est Laure !

Bruce s'agenouille et aide sa camarade à se lever. Elle semble heureuse de le voir, mais son sourire est crispé, elle souffre. Laure a mal un peu partout, victime d'une sacrée chute lors de sa course folle pour fuir la lumière dans la rue. Mais elle se plaint également de picotements épars, elle peine à retrouver une sensibilité correcte dans ses membres.

L'architecte est contrarié. Ce que décrit Laure, c'est ce qu'il a lui-même ressenti plus tôt, la douleur de la chute en moins. Il préfère détourner la conversation de ce sujet, afin de ne pas inquiéter Laure avec des détails sans doute futiles. Alors, dans un rire jaune, il rebondit plutôt sur l'allusion à la rue du tableau précédent. Il explique à son amie que le quartier résidentiel semble bien loin derrière eux à présent et qu'il commencerait à le regretter. Puis il se décale légèrement et laisse Laure découvrir les lieux par elle-même.

Laure erre lentement dans la pièce. Elle se frotte les bras, comme pour stimuler ces derniers et les réveiller. Elle reste muette.

Pour sa part, Bruce monte les marches responsables de la chute de son amie. Il veut étudier cette porte massive de plus près. Celle-ci est lourde, imposante. Elle est verrouillée à l'aide d'une large poutre couchée sur deux immenses crochets métalliques. Bruce tente de soupeser la poutre. Comme il s'y attendait, impossible pour lui de la déplacer, même avec son physique athlétique. Il faudrait être au moins trois, voire quatre individus musclés pour déplacer un tel édifice.

Bruce est déçu, s'il a fait tant de sport ces dernières années, ce fut en partie pour éviter de se

retrouver coincé dans de telles situations. Il espérait qu'en devenant plus musclé et plus endurant, plus aucun obstacle ne pourrait lui résister, aussi bien moralement que physiquement. Cette force devait lui donner du courage.

Heureusement pour lui, là ne fut pas la seule motivation de son acharnement sportif. Si ses troubles visuels ont été source d'harcèlement scolaire, son surpoids (pour ne pas dire obésité) était tout aussi problématique. Dès le collège, Bruce a commencé à prendre du poids. Après coup, il a identifié cette addiction à la nourriture comme étant une compensation. Plus il était mis à l'écart et moqué pour ses lunettes, plus il mangeait. Bien sûr, le cercle vicieux ne s'arrêta pas là car plus il mangeait, plus il grossissait, plus on se moquait de lui et ainsi de suite.

Quand Bruce songe à son adolescence, il se revoit gras et porteur de lunettes aussi épaisses que les loupes d'une grand-mère en fin de vie. Ce portrait peu flatteur explique selon lui son manque de succès auprès de ses jeunes camarades de classe, le pauvre n'avait rien pour plaire.

C'est donc au lycée qu'il commença à vouloir fuir la solitude. Il s'était acoquiné avec des camarades de classe aussi pitoyables que lui. Certes, le choix d'amis lui était limité. Seuls les rebus se fréquentent entre eux. Il n'assumait pas ses fréquentations et ne supportait pas d'être assimilé à eux, mais il préférait être mal accompagné plutôt que seul. La solitude l'avait trop rongé quand il était écolier et collégien.

Désespéré, Bruce avait essayé le tout pour le tout ! Le lycéen boutonneux avait délaissé ses copains pour tenter de devenir un caïd. Il fit quelques bêtises, devenait moins assidu en classe, violent physiquement et verbalement. Il perdit ses amis et se retrouva seul de nouveau. Il fut plus isolé que jamais. Il n'était plus moqué, puisqu'il n'était même plus regardé. Plus insulté car plus personne ne lui adressait la parole.

Perdu, Bruce se mit au sport lors de son année de terminale. Son surinvestissement dans la discipline a mis en péril sa réussite au baccalauréat mais il s'en moquait, il préférait perdre du poids plutôt que de réviser. Son hygiène de vie changea et son corps devint svelte, puis musclé.

Quand il se présenta aux oraux de rattrapage, ses camarades avaient eu du mal à le reconnaître. Ses lunettes restaient l'indice suprême pour l'identifier. Il n'était plus le grand gros à lunettes, mais le mec qui pourrait être envisageable sans ses culs-de-bouteilles.

Pour ses yeux, Bruce dut attendre encore un peu avant de pouvoir se faire opérer. Sa myopie traitée, sa vie a totalement basculé. Selon les dires de son entourage, il est devenu beau et désirable. Il sent que le regard des autres, surtout des femmes, a changé. Pourtant, dans son esprit, il est encore ce jeune homme peu sûr de lui et solitaire, doutant de son pouvoir de séduction. Il est méfiant, attendant toujours une potentielle critique ou réflexion désobligeante de la part des autres.

Lorsqu'il s'est réveillé dans la cabane, il n'avait confiance en personne. Peu à peu, il se met à

apprécier ces nouvelles rencontres. Laure est sympathique. C'est une femme réservée qui s'ouvre quand elle est mise en confiance. Elle est assez intéressante, elle pourrait être une véritable amie dans un contexte plus sain. Il aime sa discussion. Tom l'a aidé à deux reprises pour ses yeux et pour son ventre. C'est un brave gars, un docteur dévoué. Il est hautain et froid, mais c'est sûrement une carapace. Wendy n'est pas spécialement gentille mais sa compagnie est finalement agréable. Mais Bruce ne partirait pas en vacances avec elle. Franck était un bon gamin, courageux en plus de ça. Pour Johnny et Hélène, Bruce n'avait pas pris le temps d'apprendre à les connaître, mais il a été touché par leurs morts, ce n'étaient plus de parfaits inconnus à leurs départs.

Bruce se retourne et observe la salle. Laure semble très intriguée par les murs. Il est vrai qu'il n'a pas bien étudié ces parois. Il imite sa collègue et s'approche du mur le plus proche et y pose délicatement sa main.

De la roche brute habille cette salle. Rugueuse comme du granit. Rien de bien surprenant se dit l'architecte, c'est raccord avec ce sol naturel. Au moins, même si tout cela est de mauvais goût, l'ensemble reste harmonieux dans la médiocrité.

L'architecte fronce les yeux pour tenter de mieux voir. En hauteur, des moulures ornent la salle. Laure l'aide à mieux se repérer et lui décrit ce qu'il avait deviné. Des corps de femmes nues ou très légèrement vêtues, dans des positions très suggestives. Ces sculptures font le tour de la salle. Cela accentue l'aspect dérangeant de ce lieu et confirme les préférences esthétiques hasardeuses des tenanciers.

Le fait même d'être dans un bar ne mettait pas Bruce en confiance. Dans sa jeunesse, personne ne lui a jamais proposé de l'accompagner dans un endroit où il était possible de boire, admirer un spectacle, ou de danser. Plus âgé, sa routine de vie saine l'a naturellement éloigné des lieux de débauche et d'amusement. Pourtant, il ne saurait dire pourquoi ni comment, tout ceci lui semble connu. Sans jamais être venu dans ce bar, il a l'impression de le connaître.

Laure tire Bruce de ses pensées. Elle appelle son ami d'une voix paniquée. Bruce se précipite au secours de la jeune femme. Il traverse la salle, slalome entre les tables et les chaises, monte un escalier. Il avait vu juste : une scène se trouvait bien au bout de la pièce !

Laure est sur le côté de l'estrade. Elle est agenouillée au sol, Bruce voit une masse à côté de sa camarade. Il décale un voilage opaque qui encadre la scène et découvre Tom ! Laure a dû repérer leur compagnon depuis la salle !

Le docteur est inconscient. Laure et Bruce essayent de le réveiller. Fort heureusement, Tom finit par montrer des signes de vie. Il ouvre doucement les yeux, se frotte le crâne et se redresse. Ce dernier regarde ses amis, leur sourit avant de les interroger sur la situation.

Bruce laisse Laure détailler l'endroit, apportant quelques précisions nécessaires de temps à autre, comme dire que lui s'est réveillé le premier, après avoir entendu des sons étranges qui se sont désormais tus.

Tom s'assoit. Il est face à Laure et balaye la salle du regard. Bruce est debout, il voit bien que le médecin est surpris, mais pas apeuré pour autant. Seule la perplexité est visible dans ses yeux.

Soudain, Tom hurle et pointe son index droit devant lui. Laure se retourne, crie à son tour, se lève et saute sur une table depuis la scène !

Bruce se concentre et finit par voir l'objet qui centralise les peurs de ses amis. Une tache ocre gesticule et ondule au sol. Un serpent ! Un énorme serpent d'au moins deux mètres de long ! Bruce transpire, il n'ose plus bouger. Jamais il n'avait été aussi proche d'une telle bestiole !

Bruce entend Laure descendre de sa table et demander aux garçons de l'attendre, elle aurait une idée. De toute façon, il ne comptait pas bouger ! Il ne quitte pas des yeux la bête, il craint que cela ne lui saute dessus ! En périphérie, il devine que Tom est aussi tétanisé que lui !

Au bout de quelques secondes, la trentenaire revient avec une bouteille de vodka dans la main droite et un cierge dans la main gauche.

Sans hésiter, Laure s'approche de l'animal rampant, l'asperge d'alcool puis lui lance la bougie dessus ! Bruce se demande quelle peut être l'idée de son amie. Si elle espère brûler la menace ainsi, elle est bien optimiste !

Mais à la surprise générale : le feu prend ! C'est invraisemblable ! Bruce était prêt à se moquer de Laure mais son idée fonctionne ! Cela n'a aucun sens ! Mais il ne dit rien. Il fait taire son esprit logique car le fait est que cette bizarrerie l'arrange bien ! Un feu se localise là où Laure avait aspergé du liquide.

Au cœur des flammes, le serpent gesticule, se débat, siffle ! Bruce se recule, le feu prend de l'ampleur ! Tom insulte copieusement Laure, avant de se lever et de courir derrière le bar à son tour.

Bruce est fasciné par ce feu. Que l'alcool attise un feu oui, mais qu'une simple flamme de cierge soit capable d'embraser ainsi une scène, c'est fou ! Oui cette salle ne semblait pas aux normes, mais tout de même ! Le fait qu'il ait du mal à croire ce qu'il voit empêche Bruce d'avoir une réaction logique de fuite.

Fort heureusement pour lui, le docteur revient avec deux énormes pichets remplis d'eau. Il pousse Bruce, puis verse l'eau sur les flammes.

Sur les cris incessants de Laure pour le réveiller, Bruce se ressaisit. Il attrape le rideau de la scène, tire pour arracher la tringle et aide Tom à éteindre le feu en tentant de l'étouffer.

Si ce feu a pris miraculeusement vie vite, il fut tout aussi facile à maîtriser ! Les flammes disparues, les amis découvrent le serpent inanimé. L'initiative étonnamment heureuse, bien qu'inconsciente de Laure n'aura pas été vaine.

Une fois l'agitation passée, Bruce regarde ses amis. Personne ne semble perturbé par ce feu. Le docteur n'était peut-être pas encore assez éveillé pour se questionner sur ce fait et Laure ne s'y connaît peut-être pas assez en physique-chimie pour s'étonner. De plus, la peur provoquée par l'apparition de ce serpent a pu détourner leurs esprits de tout argument rationnel.

Au lieu de réfléchir ensemble à ce phénomène incongru, Tom se jette sur Laure, sa colère n'est pas redescendue visiblement. Le docteur en veut à la jeune femme d'avoir failli tous les brûler vifs ! Laure s'agace à son tour, ironisant sur le fait qu'elle vient juste de leur sauver la vie. Son avis fait monter Tom dans les tours et il commence même à soupçonner Laure d'être une traîtresse. Cette querelle puérile fatigue Bruce. Depuis le début de l'aventure, Tom et Laure se cherchent ou s'encensent, tantôt rivaux, tantôt complices. Ils sont fatigués.

L'architecte se détache du trio. Il n'écoute même plus ses amis. Il se concentre sur le reptile mort. D'un coup, il se sent bizarre.

Un serpent jaunâtre, une chamaillerie entre deux personnes soudées, un bar lugubre avec des femmes nues, une scène de spectacle... Un frisson parcourt son corps. Il se retourne et va séparer Tom et Laure. Tout en tenant l'épaule de Tom d'une main et l'épaule de Laure dans l'autre, il demande l'attention de ses camarades. Ces derniers le regardent, ils sont intrigués.

- « *Santanico Pandemonium* » ... murmure Bruce en fixant la salle.
- Quoi ? demande Tom encore passablement irrité.
- Non, non, non et non, répond Laure affolée en hochant la tête de gauche à droite et se défaisant de Bruce.
- Ce tableau... Encore une fois, nous sommes dans un endroit qui s'inspire d'un film d'horreur. Nous sommes dans *Une nuit en Enfer*^[1], affirme Bruce.
- Oh putain, manquait plus que ça... lâche Tom en soufflant de désespoir.
- Tu crois à tout ça maintenant toi ? demande Laure à Tom.
- Même l'esprit le plus rationnel qui soit devient fou en fréquentant des gens comme vous dans de tels contextes ! s'agace Tom.

Au moins, désormais, c'est clair : plus personne n'ose contester le fait qu'ils se retrouvent à chaque fois projetés dans l'univers d'un film. Ils ignorent toujours pourquoi et savent encore moins comment, mais quoi qu'il advienne, ils évoluent dans des contextes horribles depuis le début !

Bruce a plusieurs fois vu ce film. Fan inconditionnel de Quentin Tarantino comme réalisateur, il apprécie *Une Nuit en Enfer* où le réalisateur est devant la caméra en tant qu'acteur. Si ses souvenirs sont bons, Tarantino est même le scénariste de ce film déjanté, dirigé par son grand

ami Robert Rodriguez.

Finalement, qu'ils soient dans ce film maintenant est assez logique. Dans ce long métrage, la première moitié du film se passe dans un contexte plausible (bien que malaisant), avant de basculer en film d'horreur fantastique avec l'apparition surprise et brutale de vampires dans un bar.

Faire l'analogie avec la vie de Bruce et de ses compagnons est facile. Sans rien comprendre, ils sont subitement passés de leur monde à des univers angoissants et surnaturels, sans la moindre transition.

Bruce repense à ses amis. Ils sont trois, quand ils ont quitté la maison après l'assassinat du pauvre Franck, ils étaient quatre ! Où est passée Wendy ? Il interroge alors Tom et Laure qui s'excusent, honteux d'avoir oublié la jeune blonde.

Tous se mettent à chercher plus attentivement dans la pièce. Ils regardent dans les moindres recoins, les cavités du mur, sous les tables, derrière les rideaux...

Soudain, Bruce se souvient du bruit qu'il avait entendu à son réveil ! En faisant le lien avec le film, il se rappelle d'une histoire de passage secret, dissimulé dans un mur. Laure salue le bon sens de Bruce, certaine que cette issue est proche du bar dans le long-métrage.

Tom lève les yeux au ciel, avant d'aider aux recherches dans ce sens en jetant un fataliste « au point où on en est ! ».

Les trois amis caressent chaque parcelle du mur à la recherche d'un bouton ou d'un mécanisme caché. C'est Tom qui appelle Laure et Bruce ! Le docteur a trouvé une poignée dans une paroi et il vient d'ouvrir un passage !

Bruce et Laure rejoignent le médecin. Tous les trois s'enfilent dans un couloir macabrement décoré par des crânes incrustés dans les murs et le plafond. Bruce demande l'avis professionnel de Tom. Il aimerait savoir si ces ornements sont décoratifs ou réels. Malheureusement, le médecin penche plutôt pour la deuxième option. Au bout du couloir, une seconde porte se présente à eux. Laure fonce et ouvre sans hésiter.

Les compagnons arrivent dans une pièce encore plus vaste que la salle de spectacle. L'endroit est très haut de plafond. Par illusion d'optique, l'espace semble pourtant restreint car une quantité astronomique de cartons, malles et boîtes en tout genre y est accumulée ! Impossible même de voir les contours de cette pièce tellement elle est encombrée.

Laure, Tom et Bruce appellent Wendy timidement, de peur d'attirer de potentiels monstres assoiffés de sang. Par chance pour eux, ce n'est pas un vampire mais bien Wendy qui sort de derrière une pyramide de caisses.

Les retrouvailles et embrassades sont chaleureuses, faisant oublier momentanément le contexte horrifique des lieux. Mais la réalité finit tout de même par les rattraper. Tom commence

à expliquer à Wendy leurs réveils, le serpent et leur triste conclusion sur leur possible localisation.

Sans surprise, Wendy ne connaît pas le grand classique en question. L'influenceuse affiche même des yeux de merlan frit lorsque Tom évoque les noms de George Clooney et d'Harvey Keitel. Une réalité est certaine, quels que soient les critères à l'origine de leur présence ici, ils n'ont pas été choisis pour leurs connaissances sur le septième art ! Wendy serait encore bien au chaud chez elle !

Laure recentre le débat. Avoir une idée de ce qui peut les attendre ne peut être que positif, mais ils doivent faire vite et se préparer. Jusqu'à présent, les événements auxquels ils ont été confrontés ont toujours globalement respecté les films de référence. Si tel est toujours le cas, dans ce tableau, des vampires vont bientôt débarquer et en grand nombre !

Contrairement à son ton rassurant habituel, Tom ajoute qu'échapper à des centaines de monstres sera moins aisé que de se débarrasser d'un homme armé, aussi puissant soit-il.

S'armer ! Voilà ce qu'ils doivent faire ! Bruce se souvient que dans le film, les survivants parviennent à dénicher de quoi se défendre ! Parmi cette multitude d'affaires amoncelées ici, ils vont forcément trouver leur bonheur !

Wendy confesse avoir déjà un peu fouillé dans les cartons et pense avoir effectivement vu des ressources potentielles intéressantes.

Afin d'optimiser leurs recherches, les quatre se divisent. Cette idée déplaît fortement à Laure, mais Tom ne lui laisse pas le choix, il l'empoigne et la prend avec lui pour explorer le côté gauche de la salle. Pendant ce temps, Wendy conduit Bruce vers ce qu'elle avait déjà repéré.

La blonde montre une énorme malle à l'architecte. Elle ouvre cette dernière devant lui. Ebahi, Bruce contemple l'armement qui lui fait face ! Grenades incendiaires, explosives et fumigènes côtoient des armes de poing, des fusils et diverses lames !

Quand Bruce nomme les objets, Wendy le regarde avec stupeur. Il se sent obligé de lui préciser qu'en tant que fils de deux parents militaires, il avait eu l'occasion de parler armes à la maison. La blonde souligne que les discussions familiales devaient être sympathiques. Face à cette taquinerie, Bruce ne juge pas nécessaire d'en rajouter une couche. Il garde pour lui sa passion pour les jeux-vidéos de guerre qui occupent ses soirées. Ce passe-temps lui a également permis d'affiner ses connaissances en matière d'armement. Wendy trouverait définitivement la vie de Bruce triste et/ou inquiétante !

Ceci étant, cette passion pour les jeux de guerre et les échanges familiaux vont s'avérer utiles dans les minutes qu'ils s'apprentent à vivre ! D'ailleurs, Bruce préfère prendre ça comme un challenge. S'ils doivent mourir maintenant, autant le faire avec panache et s'amuser un peu !

Laure rejoint Bruce et Wendy. La trentenaire est intriguée par les armes à feu trouvées par la blonde. Sur un ton pédagogue très sérieux, Bruce fait une démonstration aux deux filles. Il

explique comment tenir un fusil, le cran de sécurité et le fonctionnement du chargeur. Il généralise en précisant que la plupart des armes à feu fonctionnent ainsi. Wendy et Laure sont très attentives, mais toutes les deux ne se disent pas prêtes à utiliser un tel ustensile.

Bruce s'équipe et conseille Wendy dans ses choix. Il l'oriente vers une lame qui pourrait s'apparenter à une machette mais en plus petit.

Quant à Laure, inutile de l'aider, celle-ci a déjà en main une hachette qui paraît bien affûtée. Une arme légère et facile à manier, parfaite dans ce contexte. Laure arrivera facilement à frapper d'éventuels monstres sans coincer son arme dans ses adversaires.

Armés, les trois amis retrouvent Tom qui, lui aussi, semble prêt. Toutefois, Bruce est un peu interloqué par les choix du docteur, celui-ci s'est équipé de deux poignards. Contrairement aux armes des filles, les lames choisies par Tom peuvent être compliquées à retirer des corps des victimes et donc faire perdre en vitesse. Il garde pour lui ses doutes, il ne souhaite pas vexer son ami. D'autant plus qu'il n'a jamais été confronté à une véritable armée de vampires, il ne connaît que la théorie. La pratique donnera peut-être raison à Tom.

En tout cas, armes mal choisies ou non, Bruce peut se tromper, mais il a l'impression de lire une certaine excitation dans le regard de son compère. Bruce mentirait s'il disait qu'il ne ressent pas, lui aussi, une sorte d'impatience.

Enfin ils vont pouvoir réellement être actifs ! Bruce s'imagine déjà massacrer des créatures pour se défouler et oublier toutes les pressions emmagasinées durant ces dernières heures !

Alors qu'ils s'apprêtent à rejoindre la salle principale, Wendy demande sur un ton timide s'ils auront besoin de protections. Etonné par la question, Bruce est devancé par Laure et Tom qui répondent par une grande affirmation à l'unisson avant de se sourire de manière complice. Visiblement, ces deux-là ont mis de côté leurs différends stupides. C'est tant mieux, il leur faudra être unis dans l'adversité qui les guette. Et ce n'est que partie remise avant leur prochaine brouille.

Wendy montre un carton qu'elle tire et fait glisser sur le sol. Elle s'arrête devant ses collègues. La jolie blonde ouvre la boîte qui recèle des protections sportives ! Coudières, protège-poignets, protège-tibias, casques et épaulettes !

Laure rit sous le coup de l'étonnement. Puis elle félicite Wendy et l'embrasse sur la joue. Bruce voit que Tom est aussi émerveillé que lui, ces protections sont les bienvenues !

Quelques secondes plus tard, les voilà tous prêts pour une potentielle rencontre musclée et mouvementée. Armé et protégé, Bruce est grisé. Il regarde ses amis. De toute évidence, Wendy est la plus inquiète, il faudra surveiller la jeune femme. La panique ne conduit pas toujours aux meilleures décisions !

De retour dans la salle principale, Tom et Laure réfléchissent à une stratégie. Bruce voit Wendy découvrir avec effroi la décoration du lieu. La blonde s'inquiète sur l'horreur de l'épreuve qui

va leur tomber dessus. Malheureusement, il ne peut pas vraiment la rassurer. Si tout se déroule comme dans le film, cela risque de s'avérer compliqué...

Tom interpelle Wendy et lui dit qu'elle n'a pas à s'inquiéter. Pour lui, elle a les capacités de se défendre. Devant les regards incrédules de l'assemblée, Tom précise que si sa fille s'est inscrite à des cours de capoeira, c'est pour faire comme elle, la star qu'elle idéalise le plus au monde. Wendy sourit embarrassée et avoue avoir un peu exagéré son implication dans ce sport. Dans ses vidéos sur les réseaux sociaux, elle confesse avoir fait croire qu'elle maîtrisait cette activité alors qu'elle ne l'a jamais véritablement pratiquée... Tom paraît déçu mais pas surpris. Il hoche la tête de gauche à droite en affichant un léger rictus en coin. Wendy baisse la tête, honteuse.

Laure caresse le bras de l'influenceuse pour la rassurer. Elle lui dit que, si elle donne tout pour se défendre, alors elle s'en sortira indemne. Au passage, Laure rappelle à Wendy que toutes les deux sont les dernières filles.

Bruce regarde ses deux camarades. C'est vrai qu'elles ont modifié leurs tenues dans la maison précédente afin d'être plus combatives. Pour autant, il n'est pas convaincu. Ils ont perdu l'un des leurs dans chaque univers, il serait étonnant qu'ils sortent tous les quatre vivants de cette épreuve. Ceci étant, pour la première fois, ils sont tous unis, armés, motivés et informés de ce qui les attend.

Bruce est incapable de prédire l'avenir, mais force est de constater que leur préparation leur donne un avantage, ou du moins, l'ennemi ne bénéficiera (normalement) pas d'un effet de surprise paralysant.

Laure rappelle à tous que les vampires n'aiment pas la lumière du jour et que l'unique ouverture sur l'extérieur se trouve être la porte d'entrée barricadée. Ils en arrivent à la conclusion qu'il est inutile d'essayer d'ouvrir la porte pour l'instant. En effet, ce serait prendre le risque de découvrir une nuit noire et non pas un soleil aveuglant. Et si des vampires sont prêts à leur sauter dessus, autant ne pas leur ouvrir la porte...

Dans tous les cas, les grenades explosives et incendiaires pourront être utiles pour percer les murs et la porte le moment venu. Bruce garde précieusement son artillerie dans un baluchon qu'il tient en bandoulière. Malheureusement, impossible de savoir quand sera ce fameux « moment venu ». Bruce en arrive à la conclusion qu'il usera de ses armes quand ils seront trop acculés.

Comme s'il faisait une recommandation médicale, Tom affirme qu'il faut impérativement éviter toute morsure : un vampire pouvant contaminer ou tuer de cette manière. Bruce sourit, cette précision lui semble superflue, mais quand il voit l'impact de cette dernière sur Wendy, il se dit que Tom a bien fait de préciser cette évidence. Ils ne partent pas tous avec la même connaissance du terrain !

C'est alors que des bruissements retentissent. La fête devrait bientôt commencer se dit Bruce en tenant fermement son pistolet chargé. Il le sait, son trouble visuel ne va pas l'aider dans

cette épreuve, il devra avoir confiance en ses autres sens et en ses amis s'il veut sortir de ce bar vivant !

Les bruissements font ensuite place à des caquètements insupportablement irritants. Les bruits de basse-cour sont de plus en plus forts et diffus ! Impossible de connaître la provenance de ces sons étonnants. Dans *Une Nuit en Enfer*, il est question de chauve-souris et aucune race de chauve-souris ne pousse de telle cri !

Six pintades apparaissent ! Elles sortent d'une aération au sol. Les volatiles courent et tournent en cercle devant la porte d'entrée. Les quatre amis se regardent circonspects. Bruce a l'impression d'être dans une mauvaise blague de comptoir. Même Wendy paraît plus détendue et prête à pouffer de rire.

Mais la blague est de courte durée. Les six gallinacés grossissent, se déplument et finissent par se métamorphoser en créatures ignobles de taille humaine !

Les six êtres monstrueux avancent vers Bruce, Tom, Laure et Wendy qui se tiennent devant le bar en formation serrée. Ces créatures portent des tuniques bleues, des blouses plus exactement, comme celles distribuées dans les hôpitaux.

De cette distance, difficile pour Bruce de percevoir plus de détails comme les figures de ces bêtes. Mais il devine que les visages sont en partie cachés derrière de longs cheveux gras.

Laure a une meilleure vision que Bruce et dans une voix paniquée, elle bredouille que les visages de ces bêtes ressemblent à celui de la campeuse !

Trop curieux, Bruce se concentre comme il le peut. Peu à peu, les contours des faces se dessinent mieux. Son amie a raison ! Ces vampires semblent s'inspirer de la jeune fille rencontrée au bord du lac et retrouvée dans le supermarché ! Encore elle !

Plus ces monstres avancent, mieux leurs têtes sont visibles. Bruce a l'impression de voir six fois la même fille mais avec de légères variations. Elles n'ont pas toutes le même âge. En tout cas, la randonneuse n'avait pas ces yeux effrayants, ni cette dentition acérée !

Ecoeuré, Bruce attaque les hostilités en tirant dans le tas ! Une bête a été touchée mais se relève ! Alors que les créatures foncent à tout allure sur le groupe, Tom hurle qu'il faut viser la tête en priorité !

Bruce continue de viser et tirer sur les monstres. Difficile pour lui d'évaluer les distances, avoir la tête est compliqué !

Un vampire se jette sur lui ! Bruce lui assène un coup de poing dans la mâchoire avant de lui tirer dans le crâne, ce dernier explose instantanément.

Une deuxième créature fonce sur Bruce qui a le temps de diriger son pistolet dans la gueule ouverte du monstre et de faire feu. Dans une effusion de sang qui éclabousse toute la salle, les

restes de la furie sont propulsés en arrière.

Bruce se retourne et voit trois autres vampires morts aux pieds de Laure. Tom retire un poignard du crâne du dernier monstre en lâchant un « saloperie de gamine ». Bruce est étonné par cette sortie vulgaire de la part de Tom. Le docteur doit être à bout pour se permettre un tel écart de langage totalement gratuit. Mais plus que cela, le choix du terme de « gamine » est surprenant, même sous la panique. Si encore Tom avait parlé de « campeuse » ou de « caissière », pourquoi pas. Mais là ? En plus, cette femme n'est pas une gamine, que cela soit dans la forêt ou dans le magasin, il s'agissait d'une personne ayant plus de vingt ans. Et cette bête que Tom vient de poignarder ne paraissait pas spécialement jeune.

Bruce repense aux blouses d'hôpital. Tom est médecin, il n'a pas pu ne pas remarquer ce détail vestimentaire. Peut-être que les tenues des vampires font sens pour lui. Peut-être que Tom est plus au fait de ce qu'il leur arrive que ce qu'il prétend ? Que ce mot « gamine » ait été prononcé sur le coup de l'émotion ou non, Bruce se dit qu'il en parlera plus tard avec le docteur. Pour l'heure, ce n'est pas le moment idéal pour discuter !

Il faut s'assurer que tout le monde va bien. Mais... Bruce réalise que Wendy a disparu ! Paniqué, il l'appelle ! La blonde apparaît de derrière le bar, en larmes. Elle s'excuse d'avoir été si faible et de ne pas avoir été capable de se battre.

Laure prend la main de Wendy et lui dit qu'elle n'est pas obligée d'attaquer ces bêtes directement, elle peut se contenter de se défendre lorsqu'elle est attaquée. L'influenceuse devient encore plus pâle et demande si d'autres de ces créatures vont arriver.

Avant même que quelqu'un puisse répondre, de nouveaux bruits résonnent dans la pièce. Les sons proviennent de l'extérieur, on tambourine à la porte d'entrée ! Cet acharnement s'arrête brusquement, des cris mettant fin aux percussions. Il s'agissait de râles atroces, ces bêtes souffrent là où elles se trouvent, c'est évident. Avec un peu de chance, cela pourrait signifier que le jour se lève et que ces créatures ne peuvent plus passer par dehors ? Si tel est le cas, alors il serait de bon ton de faire une percée dans les murs !

Mais de nouveaux bruissements émettent et proviennent de l'intérieur des murs. Les créatures passent par les aérations et tuyauteries. Il semble y en avoir beaucoup plus cette fois-ci ! Bruce n'a pas le temps de parler de son hypothèse quant à l'apparition du soleil que Tom suggère que tous montent sur la scène et restent soudés. La proposition est validée, même Wendy quitte sa cachette, consciente qu'elle n'y était à l'abri que temporairement.

Une fois sur la scène, Tom, Bruce et Laure se placent devant Wendy. Sans s'être concertés, tous ont pensé à protéger cette pauvre jeune fille esseulée.

Bruce entend Wendy pousser un cri derrière lui. La jeune femme fixe le serpent mort. La pauvre, si elle connaissait l'ampleur de la menace à venir, elle ne se soucierait pas d'un animal sans vie, se dit-il.

C'est alors que des poulets en tout genre arrivent en grand nombre dans la pièce ! Ils sortent

de partout ! Impossible de les compter tellement ces volatiles sont nombreux et s'activent dans tous les sens, certains parviennent même à voler, malgré leurs poids !

Bruce a beau se dire motivé, il ne voit pas comment ils pourront sortir vivants de ce piège ! Mais d'un autre côté, une question lui effleure l'esprit : et si c'était cela la solution ? S'ils étaient non pas dans un film mais dans un jeu ? Si tout cela était censé prendre fin à l'avènement d'un gagnant ? Si tel est le cas, alors un sacrifice pourrait arranger tout le monde ?

Même si tout semble réel, ces univers doivent être artificiels. Donc, une mort ici ne signifie pas une vraie mort dans leur monde ! Quand on meurt dans un jeu vidéo, cela n'affecte pas la vie du joueur !

Bruce aimerait parler de cela à ses amis mais les oiseaux se transforment un à un en ces espèces de vampires. Il en distingue vingt, peut-être trente, difficile pour lui d'évaluer clairement la situation.

Le quarantenaire a de plus en plus le sentiment d'être dans un jeu vidéo ! Dans les jeux, les ennemis attaquent par vague, dans ce cas, même s'ils survivent à celle-ci, la prochaine sera pire !

Plus il voit les créatures s'avancer, plus Bruce en est certain ! Il est dans un jeu de guerre, comme ceux qu'il affectionne tant !

Seulement, ici, pas de codes, pas de triches possibles. Bruce ignore même s'il a le droit de perdre et de recommencer la partie. S'il meurt, sera-t-il projeté vers une précédente sauvegarde automatique ?

Bruce touche l'arsenal contenu dans son sac. Il le sent, il sait qu'il est maintenant temps d'user des grenades. Mais la porte d'entrée est derrière le mur de monstres, même en lançant assez fort, il n'est pas sûr de pouvoir viser comme il faut depuis la scène. De plus, il ne connaît pas la portée de ses munitions.

Bruce regarde ses amis. Même si Laure et Tom paraissent déterminés, cela sera compliqué, voire impossible ! Les monstres sont trop nombreux et les armes insuffisantes.

Sur l'impulsion du moment, se fiant uniquement à son intuition et ignorant totalement les réactions de ses camarades, Bruce saute hors de la scène et se jette parmi les monstres ! Des cris de ses amis accompagnent son saut, mais il est trop tard. Il ne peut plus reculer.

Bruce se protège comme il peut mais il sent des morsures sur son torse, son dos et ses cuisses. Dans la douleur, il se fraie un chemin en tirant dans quelques têtes qui explosent sur son passage. Il a l'impression d'être un héros infecté, ralenti par ses blessures, en attente de trouver un kit de soin ou des plantes médicinales.

Bruce a un moment de répit après avoir tué trois créatures d'affilée. Il prend une grenade dans son sac et la jette sur la porte, il en attrape une seconde et fait de même. Il entend les



explosions et vacille à chacune d'elle. Les monstres chancelent. Au loin, Bruce aperçoit la lumière du jour, il avait raison !

Les vampires s'agglutinent devant Bruce, l'empêchant de réitérer son exploit. Il réussit à saisir une ultime grenade.

Un monstre attrape la sacoche, Bruce et la créature tirent et le sac finit par voler. Heureusement qu'il avait pu garder une grenade avec lui. Désormais démuné, il n'a plus le choix.

Dans un élan suprême de courage, se sachant perdu, Bruce dégoupille sa grenade et la garde serrée contre sa poitrine.

Les secondes lui paraissent interminables avant l'explosion. Il ne voit pas sa vie défiler comme il est raconté dans les fictions. Non, lui, il sent des monstres s'acharner encore et encore sur sa chair, tout en entendant ses amis hurler de désespoir. Il souhaite que son sacrifice ne soit pas vain et qu'il aura vu juste sur ce jeu et son issue.

[1] Rodriguez, R. (1996). *Une nuit en Enfer* [Film]. A Band Apart, Miramax, Dimension Films, Los Hooligans Productions

Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.fr).
[Voir les autres chapitres.](#)

*Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurs et producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement et les auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.*
2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés