Chapitre 15 : Marionnettiste

Par lemoutondemars

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

L’appréhension a laissé place à l’excitation. John est sur son petit nuage. Il va enfin pouvoir exaucer ses souhaits de vengeance ! Enfin il va pouvoir prendre une revanche sur son passé ! Enfin il va pouvoir prouver à son défunt père qu’il n’est pas un bon-à-rien. Il est capable de reprendre le flambeau. Il va travailler avec son oncle, digne représentant de son paternel, et ainsi montrer l’étendue de ses talents !

Son père et son oncle, frère cadet du patriarche, ont œuvré toutes leurs vies sur ce projet. Passionnés par l’intelligence artificielle et les nouvelles technologies d’une manière générale, les deux frères étaient des ingénieurs de génie. Ensemble, ils ont conçu ce bijou révolutionnaire.

Malheureusement victime d’un tragique accident, le paternel dirigiste n’a pas eu le loisir de voir fonctionner son invention. Ce décès prématuré a rabattu les cartes de la logique familiale. Une chance morbide pour John. Lui, le fils insignifiant, il pouvait saisir l’opportunité de revenir sur le devant de la scène.

John n’est entré dans l’entreprise familiale que très récemment. En totale rébellion contre son père, il voulait se construire seul. Il essaya divers métiers, il voulût même tenter de réaliser son propre film ! Mais faute de talent, il fut vite rattrapé par la réalité.

Ce garçon naïf a été élevé par sa mère. Cette dernière couvait à l’extrême John et sa sœur. La vie étant parfois injuste, la sœur adorée fut emportée par une maladie. La mère de famille ne s’est jamais remise de cette disparition. Hantée par les regrets et une culpabilité infondée, cette maman fut dévorée par une profonde dépression qui prit possession de son âme, jusqu’à la convaincre de mettre fin à ses jours. John se retrouva seul face à un père autant exigeant qu’autoritaire.

Dans cette période triste et sombre, John était noyé sous la sévérité de son père, mais il a eu la chance d’avoir des grands-parents aimants. Durant les week-ends et vacances, il était abandonné chez eux. Son père se débarrassait de lui pour avoir la paix, ce qui, finalement, l’arrangeait bien lui aussi. A la ferme, John a tissé des liens puissants avec son grand-père et sa grand-mère. Il aimait cet endroit, c’était son refuge. Ses meilleurs souvenirs prennent racine dans ces terres paysannes. Ce qu’il préférait, c’était les animaux. Vaches, cochons, poules et chats, la faune était riche.

John a toujours été fasciné par les bêtes. Dès son plus jeune âge, il aimait étudier les créatures qu’il rencontrait. Il les observait afin de mieux croquer leurs anatomies. Il les nourrissait et les

soignait. Il aimait également jouer à leur faire peur ou leur courir après. Mais en grandissant, il commença à se lasser, taquiner et prendre soin de ces bestioles ne le divertissait plus. Loin du regard de ses grands-parents, il se laissa aller à quelques expériences. Il commença par les animaux les plus gros. Il s'amusa à verser des boissons sucrées ou caféinées dans les auges. Le résultat ne le fit pas rire autant qu'il ne l'avait espéré. De plus, voyant ses bêtes malades, le papy conseilla à son petit-fils de ne plus trop s'en approcher, sans soupçonner un seul instant que ce dernier pouvait être à l'origine de la souffrance de son bétail. Ne pouvant plus être en contact avec les bovins et les porcins, il ne restait que les félins errants et les gallinacées. Après plusieurs griffures, John abandonna ses plans et arrêta de lier deux chats entre eux avec une corde serrée à la queue. Les poules et les coqs pouvaient donner des coups de becs, mais les douleurs étaient gérables. Ces animaux n'ayant pas de fins pécuniaires pour ses grands-parents, ceux-ci étaient moins surveillés par les adultes, John pouvait en faire ce qu'il désirait. Les loisirs devinrent de plus en plus violents. John n'était jamais rassasié et avait constamment de nouvelles idées macabres.

Quand il était lycéen, John avait essayé d'initier ses amis à ses jeux sadiques. Un samedi, il invita des camarades à une soirée alcoolisée dans la ferme de son enfance. Au détour d'une pinte de bière, il convia ses hôtes à venir l'accompagner près du poulailler. Mais il se heurta à un mur d'incompréhension. Suite à cet incident, un dénommé Bruce, présent actuellement dans la pièce voisine, avait initié la mise à l'écart de John. « Torturer de pauvres animaux sans défense est un acte barbare », sensibilité ridicule d'imbéciles ou non, John constata que cet avis fut largement partagé. Plus personne ne voulut de lui. Sa réputation ainsi diffusée dans l'ensemble de son établissement scolaire, il se retrouva contraint de rencontrer un psychologue. D'après le professionnel, il se lâchait sur les animaux, pour extérioriser sa colère. La pression familiale lui était insupportable et le manque cruel d'amour ne faisait qu'accentuer sa haine. Deux arguments qui firent rire le père de John une fois convoqué au lycée.

John a toujours subi une emprise paternelle puissante. Après le lycée, désespéré de ne pas correspondre aux attentes de son père, il a fini par tout donner pour essayer de briller à ses yeux ! Il s'est même mis à chasser pour partager un passe-temps avec son patriarche, mais la complicité n'a jamais été au rendez-vous.

Fainéant, lent et sans aucun sens des bonnes manières, John n'avait pas non plus les qualités requises pour travailler dans les prestigieuses recherches scientifiques de son père. La rigueur n'a jamais été son fort, même la ponctualité (essentielle selon son paternel) est une notion de base qu'il ne maîtrise pas.

Finalement, sur le tard, John bénéficia de la pitié de son papa. Ce dernier lui créa un poste spécial dans l'entreprise : chargé des communications. Modestement, il pense avoir été plutôt brillant dans cette fonction.

Quand le roi père est mort, l'oncle a pris la suite des opérations. Le projet final de l'invention se dessinant, de nombreux acheteurs commencèrent à se bousculer. Mais l'entreprise était incapable de répondre à la question cruciale : « votre produit fonctionne-t-il ? »

Pendant des semaines John et son oncle ont réfléchi ensemble. Non pas que son oncle le

considère comme son égal, loin de là, mais le père étant parti sans testament, l'oncle ne pouvait rien faire de cette entreprise sans l'accord du fils, aussi incompétent fusse-t-il dans le domaine.

La conclusion fut la suivante : ils devaient fermer l'entreprise, licencier tous les scientifiques et petites-mains qui les avaient aidés. L'objectif ? Tester la machine dans un coin reculé, à l'abri des regards, en limitant le nombre de témoins.

Resta alors la question des cobayes, comment choisir des volontaires bénévoles prêts à tester une telle invention ? L'oncle de John était catégorique : si le testeur sait pourquoi il est choisi, alors l'expérience est vouée à l'échec. Là se trouvait la principale faiblesse du programme : impossible de le tester sur des animaux et difficile de l'essayer convenablement, sans trop de variables parasites, sur des sujets avertis et consentants. Qu'à cela ne tienne ! John passa outre ces problèmes en alliant satisfaction personnelle et avancées scientifiques. Sa place de communicant lui ayant donné un accès à un large portefeuille et à un annuaire bien fourni, il proposa ses propres cobayes. Rien ne fut plus facile pour lui que de trouver les parfaits testeurs. Il devait dénicher six personnes qu'il pourrait mettre en situation de stress intense sans hésitation. Six personnes qu'il pouvait voir mourir si le test ne fonctionnait pas tout à fait comme prévu. Pourquoi six ? Parce que son oncle et son père avaient eu le temps de fabriquer uniquement six entrées dans la machine miracle.

Son oncle avait bien sûr été informé des motivations de John. Il savait que les testeurs n'étaient pas élus au hasard et ce qu'ils représentaient pour son neveu. Mais contre toute attente, le tonton trouva cette sélection parfaite. Selon lui, les âges, sexes et santé des cobayes étaient satisfaisants. De plus, il expliqua à John que sa propre haine serait utilisée dans l'expérience et que cela pourrait être bénéfique à l'alchimie du programme.

John sait que son oncle et lui jouent gros avec ce test. Des sommes colossales d'argent sont en jeu. Cet engin est une véritable révolution. Son père avait été réquisitionné par une grande société souhaitant utiliser l'intelligence artificielle dans des jeux-vidéos immersifs et collaboratifs. Il avait alors conçu tout un système pouvant permettre aux utilisateurs de jouer en réseau dans un univers où ils se verraient mutuellement évoluer. La consigne donnée par les financeurs du projet était que cela devait paraître plus vrai que nature. Les joueurs devaient pouvoir se perdre entre le monde réel et le monde virtuel, dans le but de créer une véritable addiction mais aussi une aliénation la plus totale, facilitant ainsi le placement de nombreux produits publicitaires mais aussi la diffusion de messages politiques.

Evidemment, de grandes puissances mondiales se sont intéressées au projet. Si ce test s'avère concluant, ces nations et régimes voudront probablement utiliser cette technologie à des fins militaires et politiques. Dotées d'une telle arme aussi sophistiquée, les aveux et confessions des ennemis seront aisés à obtenir. Par ailleurs, si les détenteurs de la machine souhaitent torturer leurs victimes, cela pourra toujours se faire, mais d'une manière plus propre et plus discrète que les techniques actuellement usitées.

Mais tout cela n'intéresse pas vraiment John. Non. Pour lui, l'expérimentation du jour ne sert qu'à redorer son propre blason. Il ne voit que les bénéfices égocentriques qu'il peut en retirer.

Même l'argent ne l'attire pas plus que ça. Toute sa vie, il n'a été qu'un ver de terre insignifiant. Son existence a été misérable, lamentable et décevante. Au début, il l'admet, la mort de son père fut un soulagement. Il pensait voir s'envoler une partie de ses peines. Mais il se trompait. Il gardait un goût amer d'inachevé en bouche. Même mort, son père continuait à faire peser son lourd regard sur lui. S'associer aux nouveaux objectifs de son oncle fut une évidence. Alors, avec une partie de son héritage, il acheta un vieil entrepôt désaffecté. L'endroit fut aménagé. Tout devait être calculé pour être parfait. Ils n'auraient pas de deuxième opportunité. Le test d'aujourd'hui sera l'unique test.

La chance de John ? L'expertise de son oncle. Cette machine est autant le bébé de son tonton que celui de son père. Cet homme y a voué sa vie entière, John lui fait aveuglément confiance. Mais ils arrivèrent rapidement à la conclusion qu'ils auraient besoin d'une aide supplémentaire. L'usage de la machine ne peut être optimal que si les sujets sont drogués. Or, John est bien incapable d'injecter une quelconque substance dans un corps et l'oncle aura d'autres sujets de préoccupation le moment venu. Ils ont donc recruté une infirmière. Non seulement cette femme allait participer activement au bon déroulé de l'opération, mais en plus, elle pouvait leur fournir facilement le matériel nécessaire, car l'héritage ne pouvait suffire pour tout financer. Le projet étant dangereux, les acheteurs potentiels n'ont pas osé jouer les mécènes.

John trouva rapidement l'infirmière idéale. Une jeune mère divorcée, fragile, en grande détresse financière. Si John a de nombreux défauts, il a toutefois une qualité : c'est un beau parleur qui a appris à devenir bon acteur. Ce don lui a d'ailleurs permis de présenter ses testeurs à son oncle avec panache ! Pour filer la métaphore, John considère qu'il n'a été qu'un directeur de casting dans cette histoire.

Pour pimenter le tout, John s'est amusé à calculer les probabilités de survie des acteurs élus dans l'état de rêverie. Enfin, il demanda à des ordinateurs de sortir des statistiques. John fut un peu déçu de constater que ce n'était pas forcément les personnes qu'il souhaitait voir le plus éprouver des difficultés qui avaient le moins bon score. Mais son oncle, le rassura : plus l'indice de réussite est élevé, plus le testeur est susceptible de rester longtemps dans le monde virtuel et donc plus les sources de traumatismes seront grandes. John fut ravi par cette nouvelle.

Candidat n°1

Tom S.

52 ans

Médecin urgentiste

Marié, trois enfants, un chien, deux poissons rouges

Bonne condition physique générale

Portrait psychologique : intelligent, sûr de lui sans négliger pour autant les avis d'autrui, meneur, cultivé, excellente organisation et résistance au stress accrue.

Indice de réussite probable : 87/100

Candidate n°2

Wendy S.

22 ans

Influenceuse

Célibataire, un chat

Bonne condition physique générale

Portrait psychologique : amour propre puissant, aime se mettre en scène, surjoue ses propres émotions et ressentis, besoin de reconnaissance et de preuves d'affection des autres, tendance à s'effacer face à la difficulté afin de limiter l'impact d'un potentiel échec.

Indice de réussite probable : 23/100

Candidate n° 3

Laure K.

35 ans

Projectionniste

Divorcée

Bonne condition physique générale

Portrait psychologique : cultivée, intelligente, solitaire, impulsive, n'hésite pas à agir si elle l'estime nécessaire, accorde sa confiance difficilement.

Indice de réussite probable : 72/100

Candidate n°4

Hélèna R.

41 ans

Vendeuse dans le prêt à porter

En couple, deux enfants adolescents nés d'une précédente union, deux chiens

Asthmatique ++

Portrait psychologique : quotient intellectuel faible, capacité forte d'adaptation grâce à une soumission rapide aux autres, accorde sa confiance très vite si cela lui évite de prendre elle-même une décision. Érotomanie ? Nymphomanie ?

Indice de réussite probable : 32/100

Candidat n°5

Bruce C.

46 ans

Architecte

Célibataire, un fils qu'il a en garde un week-end sur deux et la moitié des vacances scolaires

Myopie sévère

Portrait psychologique : meneur, a l'habitude de diriger des équipes et d'avoir des personnes sous ses ordres, se moque de l'avis des autres quant à sa propre personne, difficile d'en juger s'il a confiance en lui ou s'il le feint.

Indice de réussite probable : 86/100

Candidat n°6

Franck H.

18 ans

Sans emploi

Célibataire

Bonne condition physique générale

Portrait psychologique : sensible aux théories complotistes, esprit fragile et influençable, aime prendre des risques, a besoin de pics d'adrénaline puissants.

Indice de réussite probable : 41/100

Dans l'immersion, les cobayes penseront être sept et non six. En effet, John a supplié son oncle de l'inclure dans l'aventure. Celui-ci créa donc un avatar à l'effigie de son neveu. Afin de limiter les variables dues à un sentiment de déjà-vu ou carrément à l'identification de John, il projettera dans l'immersion un John jeune adolescent. Sur les simulations et retranscriptions de l'immersion, John était euphorique de se revoir gamin. Il s'énerva aussi un peu, ne comprenant pas pourquoi il était victime d'harcèlement pour son poids, alors qu'il n'était pas si gros que cela à l'époque !

Une fois les cobayes trouvés, il fallait les faire venir à cet entrepôt. Faute de personnel, John s'est occupé lui-même de l'enlèvement de ces individus. Il était primordial que ces derniers ignorent la teneur de l'expérience. Globalement, ce fut facile. L'influenceuse a été la plus complexe à saisir. Cette dernière sortant peu de chez elle. Finalement, en se faisant passer pour un livreur de pizza, John était parvenu à ses fins. Le seul souci était la tenue de cette dernière. Cette Wendy est sortie de chez elle en débardeur. Immédiatement, John avait craint qu'elle ait trop froid dans le local de l'expérience. L'oncle pensait que de trop fort ressentis comme la température ou une odeur puissante pouvaient altérer la perception vécue dans l'immersion et créer des ingérences. Mais quand il vit le corps de cette Wendy, il en arriva à la conclusion que cela lui permettrait de voir si les conditions extérieures réveilleraient ou non les cobayes.

Les enlèvements devaient se faire vite. En moins de cinq heures, John avait amené ses victimes à l'entrepôt. Son plan était parfaitement rôdé (son oncle avait aidé à la logistique). Pour le reste, un peu de chloroforme fourni par l'infirmière, de la bonne volonté et voilà ces six merveilleux naïfs allongés sur leurs sièges attitrés ! La capture dont John est le plus fier reste celle du jeune Franck. Cela faisait des années que John avait retrouvé la trace de l'assassin de son père. Il avait épié les sorties de tous les collèges de sa ville et des cités voisines avant de retrouver l'adolescent. Ensuite, il avait régulièrement espionné le jeune homme. Il ne voulait pas lâcher sa proie, mais il était incapable de savoir ce qu'il voulait en faire. Aujourd'hui, Franck est bachelier, mais John tient enfin sa vengeance. Comme quoi, son paternel avait raison sur certains points, comme affirmer que le travail et la patience paient toujours !

Avant de commencer l'expérience, son oncle a pris le temps d'expliquer à John certaines notions essentielles de base. Le temps en immersion est divisé par six. Autrement dit, une heure en immersion équivaut à dix minutes dans le monde réel. Si tout est bien calculé, en prenant en compte les aléas de chaque tableau immersif, l'expérience devrait durer maximum sept heures, avec les pauses nécessaires. Si les recherches du paternel sont exactes, quand un humain inhale plus de dix heures le gaz obligatoire au bon déroulé de cette expérience, ou si l'immersion dépasse les neuf heures, le cerveau se mettrait en état de mort cérébrale. Cette contrainte n'affecte pas John. Il aimerait que le test ne soit pas une franche réussite et ainsi voir ses ennemis décéder. Toutefois, il ne ralentira pas pour autant le bon déroulé de l'expérience. Le temps de mettre en route la machine, de vérifier les liens et les constances physiques de chacun, ils pourront démarrer. Tout sera terminé au petit matin du lendemain.

Avec l'aide de l'infirmière, John a installé correctement ses testeurs. Chacun sur son propre siège. En attachant les malheureuses victimes, il a savouré cet inversement des rôles. Il prend le dessus sur ces gens qui l'ont fait souffrir, d'une manière ou d'une autre.

· Premier siège : Laure. Cette femme est le symbole de l'acharnement dont il a toujours été victime. Même adulte, John n'a jamais eu de chance. Cette misérable propriétaire de cinéma n'a même pas daigné lire le scénario qu'il avait écrit ! Pourtant, s'il avait percé dans le domaine artistique, son père l'aurait peut-être enfin regardé. Mais non, cette minable projectionniste prétentieuse en a décidé autrement, elle mérite bien sa place ici. De plus, les connaissances cinématographiques de cette dernière vont lui permettre d'identifier rapidement les contextes dans lesquels les cobayes vont être propulsés. Ainsi, d'après l'oncle, sans le vouloir, elle pourra contribuer à faire grandir la peur ambiante.

· Deuxième siège : cette garce d'Hélèna. Cette affreuse allumeuse visait les garçons parfaits, pas de place pour les gros. Dès la primaire, cette croqueuse de mâles sévissait. C'est elle qui fut la première à harceler John. Il joue gros avec elle, elle pourrait reconnaître son avatar dans le monde immersif, mais il est persuadé qu'elle ne fera même pas attention à lui. Elle n'aura rien à faire d'un gamin. Quand John avait retrouvé Hélèna, il avait été amusé de voir qu'elle n'avait pas changé. Même sur les sites alloués à la recherche de camarades de classe, elle se mettait en scène de manière aguicheuse sur son profil.

· Troisième siège : Bruce. Ah ce brave Bruce ! Autrefois un homme que John considérait comme un ami, avant que ce dernier ne se révolte et en ait marre de sa condition de perdant. Il n'a pas hésité à humilier ses amis, dont John. Bruce ne devrait pas le reconnaître. L'avatar le représente lui à 12 ans, il n'a connu Bruce que de 16 à 18 ans. Quand John regarde Bruce, il est écœuré de voir l'injustice de la vie. Cet homme est devenu beau, musclé, il ne porte même plus ses lunettes ! Certes, quand ils étaient au lycée, Bruce avait déjà bien entamé sa transformation physique, mais là ! Ce résultat dégoûte John ! Lui a conservé ses kilos supplémentaires disgracieux et a même dû subir une intervention chirurgicale pour implanter de nouveaux cheveux sur son crâne dégarni ! Non vraiment, voir cet homme comme ça aujourd'hui lui est intolérable.

· Quatrième siège : Franck. John attache plus solidement ce dernier. L'infirmière n'osait pas sangler trop fort un gamin, mais ce n'est pas un ado comme les autres. C'est un assassin.

Il n’a pas été puni par la loi. Sa place ici est amplement méritée.

· Cinquième siège : l’influenceuse, Wendy. Cette jeune femme est tellement maigre que John craint un instant que les sangles ne soient pas assez grandes, mais cela devrait aller. En plus des attaches aux poignets et cuisses, le masque que les cobayes vont porter est relativement lourd. Cela devrait permettre aux testeurs de rester allongés. John se l’avoue, Wendy est plus là pour le challenge que pour assouvir une réelle vengeance. En soi, John lui en veut de l’avoir humilié publiquement, mais pas tant que ça. Il savait en la sollicitant que la réponse serait négative. Seulement voilà, il fallait six testeurs au minimum et cette femme représente tout ce que John déteste : luxe, beauté, superficialité et succès.

· Dernier siège : le personnage le plus important. Tom. Cette ordure de médecin de pacotille qui prétend avoir tout fait pour sauver Louise, la tendre sœur de John. La justice a blanchi ce démon mais il lui en veut toujours. C’est à cause de lui si sa sœur est morte, s’il a grandi seul et si sa mère s’est suicidée. Il a ruiné sa vie et détruit sa famille. Il est temps d’obtenir réparation en le faisant souffrir à son tour.

Tout le monde est en place, John rejoint la salle de contrôle, où se trouvent déjà l’infirmière et son oncle. L’expérience consiste donc à propulser ces six testeurs dans un monde immersif virtuel. Le scénario et les tableaux dans lesquels se retrouveront ces victimes ont été préalablement écrits et conçus. Le but de cet univers parallèle ? Terroriser. Ce projet n’est pas brigué par des enfants de chœur. En ce sens, s’ils veulent commercialiser l’invention, ils doivent démontrer son efficacité, y compris sa capacité à faire ressentir des émotions, sentiments et ressentis plus vrais que nature aux utilisateurs. Immerger ces cobayes dans des univers évoquant des films d’horreur tombait sous le sens. De plus, il fallait créer une ambiance où les testeurs pouvaient mourir. Si cette machine est capable de faire croire à ses usagers qu’ils décèdent pour de vrai, alors l’immersion sera, sans conteste, réussie.

S’inspirer de films d’horreurs célèbres est un sacré défi. Si certains cobayes devraient identifier rapidement les références, d’autres vont se retrouver totalement ignorants. C’est pour cela que l’oncle de John a puisé dans tous les codes d’horreur. Même sans comprendre les allusions directes, l’enfermement, l’isolement, les monstres, les tueurs et toutes les atmosphères recréées dans l’immersion devraient faire mouche.

John n’aime pas les films d’horreur. Il est vrai qu’il avait tenté d’écrire un scénario, mais son désamour pour le genre n’a fait qu’accentuer le fiasco lié à cet essai. Il pensait naïvement que faire peur était un exercice aisé, son échec cuisant l’avait vacciné contre toute forme de créativité. Alors pour tout de même aider son oncle, John puisa dans ses souvenirs de jeunesse. Adolescent, il avait été plus ou moins contraint de visionner certaines œuvres pour maintenir sa place dans son groupe d’amis. Grâce à ces réminiscences et surtout à la culture littéraire et cinématographique de son oncle, l’écriture des scenarii dans l’immersion fut relativement simple. Ensemble, ils ont arrêté leur choix sur six films.

Ø Un chalet perdu en pleine campagne, dépourvu de connexion et de public pour une influenceuse en recherche d’admirateurs.

Ø Un monde recouvert d'une brume épaisse et opaque pour un homme souffrant de myopie.

Ø Un univers habité par un assassin masqué pour un médecin pouvant impunément tuer, caché sous son masque chirurgical.

Ø Un bar peuplé de vampires, créatures souvent hypersexualisées dans l'imaginaire collectif, pour une nymphomane en recherche constante de proies.

Ø Un quartier envahi par des doubles démoniaques pour une femme a deux visages paraissant aimable mais pourtant glaciale.

Ø Une maison hantée par un diable poussant au suicide ses victimes dans un sourire terrifiant pour un adolescent meurtrier sans scrupules.

Toutefois, John restait incertain quant à ces choix. Il soupçonnait que les allusions ne soient pas assez précises pour être saisies par les testeurs. La subtilité n'est pas dans sa nature, selon lui, il ne faut pas lambiner et passer directement à l'action, ou à la tuerie dans le cas présent. Mais son oncle insista. Le réalisateur du délire immersif était convaincu que ces différents cadres offraient un large panel d'effroi où chacun pourrait y trouver son compte, sans avoir besoin de sortir une tronçonneuse dès la première minute.

L'ordre des tableaux a également été savamment réfléchi. L'oncle a réussi à persuader son neveu que le fil narratif était à prendre en considération. Plus l'ensemble était cohérent, moins les variables parasites seraient présentes et plus l'angoisse des candidats serait grande face à cet univers plausible. En premier le chalet, les cobayes doivent penser qu'ils ont pu être enlevés et séquestrés dans un lieu, après avoir été drogué. Les candidats se retrouveront ensuite dans un supermarché de campagne, un lieu inconnu qui pourra leur apparaître comme accessible depuis leur précédent chalet. A la fin de ce tableau, il faudra s'arranger pour leur faire ouvrir une porte sur l'épais brouillard qui les conduira au troisième tableau : une rue ou une maison citadine. Le phénomène météorologique précédent pouvant être utilisé comme origine de leur confusion. A ce stade, les survivants auront déjà probablement plusieurs explications possibles quant à leur situation, ils se croiront peut-être forts et intelligents, il faudra les terrifier en les mettant face à des monstres surréalistes dans le quatrième tableau. Alors qu'ils seront affaiblis par des créatures inhumaines, le cinquième tableau apparaîtra dans l'objectif d'accroître une pression psychologique. Il faudra faire vaciller le groupe. Devenus méfiants et fragiles, les ultimes présents seront mûrs pour le tableau final qui nécessite une fatigue émotionnelle excessive.

Il est 23h05 lorsque l'oncle lance les hostilités. Les testeurs sont projetés dans le premier univers. Les calculs de son père étaient bons ! Tous les six sont bien persuadés de vivre réellement ce qui leur arrive.

John, l'infirmière et l'oncle suivent en temps réel les pérégrinations des testeurs. Six écrans permettent de voir ce que chaque cobaye voit. Mais l'oncle de John se focalise surtout sur un écran qui dessine le monde avec des formes allégoriques. John ne comprend rien à ce visuel, mais il devine que cet écran est utile pour contrôler la gestion du monde immersif en direct. De toute façon, John a déjà du mal à se concentrer sur les six écrans des testeurs, alors il ne s'encombre pas de détails supplémentaires. Il est forcé d'être admiratif quant au travail abattu par son père et son oncle, le résultat est magnifique. John est d'autant plus contemplatif que son oncle doit constamment ajuster des détails au fil de l'avancée dans l'immersion ! Certes, la plupart des algorithmes étaient déjà terminés avant le début de l'expérience, mais certains ajustements doivent être apportés minute par minute car ils dépendent de ce que font les testeurs dans le monde virtuel. Par exemple, Franck s'est réveillé dans la forêt et a sali sa tenue blanche, l'oncle doit rectifier cela. D'ailleurs, celui-ci peste sur ce choix de vêtement. Il est catégorique : penser une tenue unique oui, c'est bien plus simple pour l'ordinateur et empêche certaines variables indésirables de déranger le bon déroulé de l'expérience, mais le blanc nécessite beaucoup trop d'attention de la part du programmateur !

Les six « joueurs » apprennent à se connaître. Pour l'instant, personne ne semble avoir reconnu le petit Johnny, ils sont persuadés que le gamin est l'un des leurs. L'oncle prend des notes. Il semble intéressé par les hypothèses élaborées par les cobayes. Si les observateurs voient tout, ils entendent tout également car les sujets parlent librement dans leurs masques et leurs interventions sont retransmises dans les masques des autres participants et dans la salle de contrôle. John voit son oncle sourire quand sont évoquées les possibilités de jeu, de blague, de film ou d'expérience psychologique. Le fait est que, finalement, les testeurs ne participent à rien de tout cela, ou plutôt à tout cela à la fois. C'est une subtilité qui échappe à John, malgré les explications de son oncle.

John ne se concentre pas sur l'aspect scientifique. Il est trop occupé à jubiler en regardant ces gens avoir peur. Il savoure sa victoire, il se sent puissant, il aime ça. Pour lui, il assiste à la projection d'un jeu vidéo grandeur nature.

Dans le premier cadre, le scénario est simple : si un cobaye se veut trop gourmand ou inconscient, cela signera la fin de sa participation. Selon John, c'était risqué de placer un tel niveau de contraintes dès le début de l'expérience, mais son oncle s'était voulu rassurant en développant l'hypothèse selon laquelle, la prudence serait de mise. Pour le coup, le scientifique aguerri n'avait pas tort. John a jubilé prématurément en voyant le docteur hors circuit, mais c'était sans compter sur Laure et sa clairvoyance. Si le docteur avait bu son verre d'eau, le jeu aurait été fini pour lui.

Finalement, seule Hélèna se fera avoir. L'idée du chien était excellente, il a causé la perte de la brune. Malheureusement, un imprévu perturbe la séance, la fiction déborde sur le réel. La candidate numéro 4 suffoque. L'infirmière panique et insiste pour aller la voir mais l'oncle refuse. Selon lui, elle risquerait de perturber l'ensemble des candidats si elle intervenait dans la salle trop tôt. Après deux minutes à piaffer d'hésitation, l'infirmière fait fi des ordres et court au secours de la jeune femme. John tente de la rattraper, mais elle est plus rapide que lui ! Lorsqu'il arrive dans la salle de test, il constate que la soignante n'a rien pu faire. Hélèna est morte, elle s'est étouffée dans son masque suite à une crise d'asthme.

L’expérience fonctionne ! L’immersion était tellement forte que cela a déclenché une crise d’asthme à Hélèna dans la vraie vie ! C’est merveilleux ! En soi, ils pourraient arrêter l’expérience là car cet incident prouve que cette machine fonctionne ! Mais il faut rester professionnel et continuer le test sur les individus moins fragiles.

John regarde l’infirmière, elle est terrifiée et quitte la salle. Il fixe alors le miroir sans tain. Il connaît la consigne secrète. Alors, même s’il ne voit pas son oncle, il sait que ce dernier le voit et interprète ses intentions.

L’infirmière pleure, assise sur une chaise de la salle d’attente. John lui demande si elle a déjà pu préparer les solutions hallucinogènes pour le dernier tableau. Elle lève la tête, ses yeux sont rougis par les larmes et ses pommettes sont bouffies par les pleurs. John la trouve pitoyablement laide ainsi. L’émotive explique avoir déjà préparé en avance les seringues nécessaires et les avoir laissées à l’endroit convenu.

Dans les yeux de l’infirmière, John lit de la peur, mais surtout du dégoût. Il connaît bien cette expression, en particulier dans le regard des femmes. S’il a retenu une leçon des parties de chasse avec son père, c’est qu’avoir un couteau sur soi est toujours utile. Froidement, John se met derrière l’infirmière, pose sa main droite sur son épaule, la remercie, avant de lui trancher la gorge avec la main gauche. La condamnée tente de fermer sa plaie avec ses doigts. Le sang coule abondamment. John se sent léger. Il s’était toujours demandé ce que cela faisait de tuer quelqu’un. Aujourd’hui, sa curiosité est satisfaite. Passer des poules à une femme est grisant ! C’est bien plus excitant de s’occuper d’un être humain !

De retour dans la salle de contrôle, son oncle le questionne d’un signe de tête pour lui demander si le travail a été fait. Apparemment, le frère de son père n’a pas suivi ce qui vient de se passer via l’écran de contrôle qui donne une vue panoramique de la salle d’attente. Alors, d’un signe de tête également, John acquiesce, il a fait ce qu’il devait faire. Préalablement, John et son oncle s’étaient mis d’accord sur le fait que l’infirmière ne devait pas représenter une menace. Si elle voyait ou entendait des informations compromettantes, elle ne pouvait pas rester avec eux. Si la machine fonctionne et trouve preneur, ils verseront une légère compensation à l’orpheline que cette mère laisse derrière elle.

Entre chaque tableau, un temps de latence est nécessaire pour les esprits des cobayes. Tous n’arrivent pas à s’immerger à la même vitesse. C’est à ce moment-là que les mains derrière les commandes sont essentielles. C’est là que l’oncle perfectionne le décor et place où il veut les « rêveurs ». Quand une scène se termine, un clap de fin retentit. Il s’agit du processus de la machine qui arrive au bout de son câble. Ce signal est le top départ pour John. Si son oncle gère le virtuel, lui a en charge le réel. Il a quinze minutes pour préparer le tableau suivant, avant que les cobayes ne se réveillent pour de vrai. Durant ces précieuses minutes, il faut réinjecter du gaz spécial dans les masques des candidats toujours en course. Relever les constances vitales réelles de chacun, et, surtout, sortir de la salle de test les éventuels testeurs décédés dans l’univers parallèle.

A chaque décès dans l’immersion, John profitera de la confusion des cobayes pour déplacer les perdants dans ce qu’ils appellent « la salle d’attente ». Une fois mort dans le monde virtuel,

l'oncle diffusera un gaz soporifique puissant dans les masques. John devra rejoindre la salle d'expérience, faire glisser les corps sur un fauteuil roulant, puis transférer les candidats sur une autre chaise, sur laquelle il les ligotera et bâillonnera. L'opération est très physique, il faut agir rapidement. Ce sera d'autant plus complexe que John est seul en arrière-cuisine pour cette lourde tâche désormais.

Heureusement, pour lui, John commence en douceur. Inutile de déplacer le corps d'Hélèna. La présence de son corps ne dérangera personne.

En plus du signal sonore, dans l'immersion, la fin de chaque tableau est accompagnée d'une lumière intense. Pendant quinze minutes, une luminosité intense éclaire les masques des cobayes. John craignait que cela ne les réveille, mais en réalité, cela permet de les déboussoler davantage. Il n'aime pas reconnaître le talent de son père, mais il doit admettre que cette machine est superbement bien conçue.

Arrive le deuxième tableau. Les constances du candidat n°5 s'emballent ! L'oncle envoie son neveu dans la salle d'expérience ! Bruce aurait mal réagi au gaz soporifique pour des raisons inconnues ! Les yeux du cobaye pleurent et ses paupières sont rouge écarlate ! L'oncle envoie un second calmant à inhaler dans le masque de Bruce afin de retarder son immersion, puis il ordonne à John de se rendre prêt du testeur, de lui ouvrir les yeux et de les lui rincer au sérum physiologique. John s'exécute. Il doit retirer le masque, il a deux minutes pour agir avant que Bruce ne se réveille véritablement. Des lentilles ! Cet imbécile porte des lentilles ! D'un geste mal assuré, écœuré, John plonge ses doigts non lavés sur les pupilles de sa victime, retire les lentilles et presse deux jets de sérum physiologique sur chaque œil avant de remettre le matériel en place. Bruce n'a pas réagi, il est resté endormi. Dans leurs masques, les autres candidats sont déjà en action dans l'immersion. Quand John retourne auprès de son oncle, il constate que Bruce se dit souffrir atrocement des yeux, mais l'oncle le rassure, les constances du cobaye sont bonnes, cela ne le réveillera pas. Cette sortie du masque n'aurait rien perturbée ! C'est un miracle !

Lors de leurs tribulations dans ce supermarché factice, les cobayes étonnent et émerveillent le frère du défunt patriarche. Sans feindre sa joie, l'oncle avoue à son neveu qu'il est estomaqué par le pouvoir de l'inconscient humain. Dans ce monde irréel directement projeté dans leurs cerveaux, les candidats confondent leurs ressentis, leurs souvenirs, leurs espoirs et leurs sentiments. Les deux exemples les plus frappants seraient la vision de Bruce, ce dernier la qualifie de floue depuis l'incident alors qu'il ne se sert actuellement pas de ses yeux pour voir, mais il y a aussi la cheville de cette Laure, cette fille boitille dans l'imaginaire alors qu'elle ne marche pas en réalité. L'oncle trouve cela merveilleux, tandis que John trouve cela ennuyeux.

Le tableau terminé, personne n'est à déplacer. John et son oncle avait décidé d'éliminer le petit Johnny dans la brume et tous les autres sont encore de la partie.

Arrive le tableau aux couleurs d'Halloween. L'oncle doit corriger les habits des participants restés en lisse. Bruce a reçu un coup de couteau qui lui a déchiré le pull et le docteur lui a placé un bandage sur le torse. Quant aux filles, elles ont-elles-mêmes utilisé les outils du monde virtuel pour transformer leurs tenues. John admet que voir ces personnes se débrouiller dans

l'immersion et faire avec les moyens du bord est très instructif. Il trouve cela impressionnant de voir les réactions et capacités d'adaptation de chacun.

Contre toute attente, Franck décède dans ce monde. John n'aurait pas parié sur le départ aussi rapide du jeune homme. Il gère seul le déplacement du corps inerte vers la salle d'attente. Le jeune homme a un bon gabarit mais il se bouge facilement.

John redoute surtout de devoir bouger Tom et Bruce ! Manque de chance, Bruce meurt dans le bar des vampires ! Un sacrifice ! Lui ? Cette immersion révèle des qualités insoupçonnées chez ces testeurs. Le tableau fini, John met du temps pour déplacer le musclé. Son oncle est contraint de venir l'aider pour faire passer Bruce du fauteuil roulant à la chaise. Tout en aidant son neveu, l'oncle revient sur le sacrifice de Bruce, cela semble l'avoir étonné également. Ce dernier se dit surpris, il ne pensait pas constater autant de solidarité et d'entraide entre des individus qui ne se connaissent pas.

Malgré cet épisode de stress avec le décès de Bruce qui a failli les mettre en retard, ils parviennent à être dans les temps pour le tableau suivant. Dans ce nouveau cadre, John sait qu'il faut se tenir prêt à un nouveau décès virtuel au moins ! Ils attaquent la partie avec les doubles tueurs, les cobayes vont souffrir ! Pour cette session, l'oncle a demandé à John de faire appel à ses souvenirs. Les personnalités et physiques des jumeaux maléfiques ont été pensés depuis plusieurs jours déjà. John s'est inspiré de ce qu'il connaissait de chacun de ces testeurs. La demande de son oncle était, si possible, d'exacerber certaines caractéristiques. C'était en vue de cette immersion que l'oncle n'avait pas rechigné à prendre des individus connus de son neveu. L'objectif était de terrifier les testeurs, les rendre mal à l'aise. Ainsi, John pensa qu'il était de bon ton de mélanger les souvenirs qu'il avait de ces individus à leurs propres personnalités. Bruce redevenait un géant aveugle, Tom était un lâche avec des cheveux, Hélèna n'était qu'un être lubrique, Franck pouvait retrouver son casque de skateur, Wendy serait championne de capoeira comme elle le clame sur ses réseaux mais John bloqua longtemps sur Laure. Ce n'est que lorsqu'il raconta à son oncle les circonstances de sa rencontre avec la projectionniste que ce dernier eut l'idée d'un être canin. John trouva cela dégradant et angoissant à souhait ! De plus, cela ne faisait qu'accentuer l'hommage au film *Us* qui servait de référence, c'était parfait.

Comme dans un jeu de piste, John et son oncle ont parsemé des indices. Cela sert l'expérience. L'oncle veut observer la réaction réelle des cobayes s'ils devinent par eux-mêmes ce qui se cache derrière l'immersion. En clair : se réveillent-ils ou non s'ils comprennent les enjeux ? Pour l'instant, si certains ont compris des références, l'expérience suit normalement son cours. Toutefois, il semblerait que ce brave docteur ne soit pas totalement honnête avec ses camarades. John le soupçonne d'avoir des hypothèses intéressantes en tête mais de les garder secrètes. Pour lui, ce n'est qu'une preuve supplémentaire de la lâcheté du médecin.

C'est au tour de Wendy de mourir. Pour le coup, John est impressionné par la longévité de la blonde. Elle a su faire les bonnes alliances et se placer là où il fallait pour rester en vie assez longtemps. Mais il est aussi surpris de n'avoir qu'elle à déplacer à la fin de cette série ! Finalement, cela l'arrange, il gère aisément le transport de ce poids plume, il n'a même pas

besoin du fauteuil roulant.

En attachant Wendy, John entend que Franck commence à se réveiller doucement. Bruce émet aussi de gémissements. Il doit sortir vite, il ne faut pas que les garçons le voient. Dans l'immersion, personne n'a reconnu le pauvre petit Johnny, mais il ne doit pas pour autant être vu en vrai !

Si John est présent dans le monde virtuel, il n'est pas le seul. Lui et son oncle manquent d'imagination, ils ont donc opté pour l'incrustation de visages qui leurs sont familiers. Outre la facilité de ce choix en n'ayant pas besoin de réfléchir à de nouveaux visages, cela pouvait également créer une angoisse supplémentaire pour ces chers rats de laboratoire. Ainsi, la tendre sœur de John, telle qu'elle aurait pu être si elle avait grandi, apparaît sous différentes tenues : une campeuse ou la meilleure employée du mois. Pour effrayer le docteur, John a même proposé à son oncle de la métamorphoser en vampire monstrueux. L'oncle n'avait pas manqué de souligner l'étrangeté de cette proposition, mais c'était plié au jeu, faute d'idée meilleure. L'autre visage le plus récurrent dans l'immersion se trouve être le père de John. Un vieillard sénile, un facteur, le masque d'un tueur sanguinaire. De toute façon, personne ne le reconnaîtra, pas même l'idiot qui l'a tué. L'oncle de John apparaît un peu. Son visage est décliné sur deux âges dans le magasin. John a suggéré que les deux avatars inspirés de son oncle portent des habits que ce dernier porte souvent. Il est amusé de constater que le frère de son père avait, aujourd'hui même, enfilé une chemise de bûcheron. Mais il fait tellement chaud dans cette salle d'observation que ce dernier a retiré cet effet, il l'a disposée soigneusement sur le dossier d'une chaise. L'infirmière est également montrée à deux âges différents dans le même tableau : en mère et en sa propre fille.

L'ultime tableau va débuter. John est dans la salle de contrôle. Avant que l'expérience ne commence, l'oncle avait expliqué à John que si des testeurs parvenaient au dernier niveau, une aide médicamenteuse serait essentielle pour précipiter dans la folie un cobaye. L'autosuggestion possible après l'horreur des univers angoissants successifs n'étant pas suffisante.

L'oncle demande à John de se rendre discrètement dans la salle d'expérience et de piquer Laure. C'est elle qui sera la plus facilement en proie à la folie. John est un peu déçu, cela signifie que Tom pourrait réussir à ne pas mourir dans l'immersion.

John ne se sent pas très à l'aise à l'idée de piquer Laure. Il a peur de se tromper et de ne pas piquer au bon endroit. Mais son oncle tient absolument à ce que ce soit lui qui y aille. Pourquoi ? Tout simplement parce que Monsieur souhaite fumer une cigarette ! John est scié ! Ce n'est pas le moment ! Ceci étant, il décide de prendre cela comme un témoignage de confiance. Si son oncle lui confie cette mission, c'est finalement parce qu'il croit en ses aptitudes ! Ainsi soit-il, John jouera les infirmières du diable auprès de cette minable.

Afin d'éviter de croiser Bruce et Franck éveillés dans la salle d'attente, John passe par l'extérieur. Pour se faire, il tourne la clef laissée sur la porte de la salle de contrôle. Son oncle lui dit de prendre cette dernière. Il explique qu'il ne sortira pas longtemps fumer et qu'il restera devant la porte, tel un gardien. En bon neveu, John se plie aux exigences de son aîné et prend

la clef. De toute façon, sans cette clef, il ne pourra pas atteindre la salle de test. Il se dirige vers la porte du couloir, entre, la verrouille puis gagne la salle d'expérience. Là, John prend la seringue préparée par l'infirmière. Un peu stressé par la mission, il ne fait pas attention et se prend les pieds dans des câbles. Il manque de tomber mais se rattrape au meuble situé derrière Laure. Dans son action, il fait tomber avec fracas un plateau en aluminium qui contenait plusieurs objets en verre qui se brisent au sol ! Il espère ne rien avoir cassé d'important… Il prie pour que son oncle n'ait ni vu ni entendu tout ça ! Rapidement il se recentre sur son objectif.

Alors que John s'approche de sa proie, il croise le regard de cette dernière ! Il a trébuché dans le câble d'alimentation du masque et a débranché la cobaye ! Paniqué, il replace l'appareil sur sa victime. Laure se rendort très vite. Avec un peu de chance, dans son état second, elle n'aura rien compris ! Il reprend ses esprits, pique grossièrement Laure au bras. Encore tremblant de ses erreurs, il ne s'embarrasse pas de menus détails et jette son outil au sol. De toute façon, il n'est plus à ça près !

John quitte la salle. Il ferme le couloir à clef depuis l'extérieur, puis retourne à la salle de contrôle. Son oncle n'est plus dehors. Devant la porte, une odeur de tabac flotte dans l'air. Il entre et referme à clef derrière lui.

Son oncle est bien là ! Déjà de retour ! Il est en train de s'installer. John attend un instant, ignorant ce que le frère de son père a pu voir de ce qui vient de se dérouler dans la salle de test.

L'oncle se retourne et voit John. Celui-ci transpire, se sent être pâle. L'oncle est étonné et demande à John s'il a bien piqué Laure. John rit nerveusement et répond par l'affirmative. Agacé, l'oncle demande à John de s'assoir. Il aurait besoin de concentration, ce qui ne sera pas compatible avec un abruti debout aux bras ballants derrière lui.

John est soulagé. Il dépose le double de la clef dans le tiroir du meuble branlant de rangement, puis il retourne s'assoir sur sa chaise attitrée.

L'immersion se poursuit. D'extérieur, les conversations entre Tom et Laure n'ont ni queue ni tête. La pauvre femme semble souffrir terriblement. Visiblement, la perte de matériel n'aurait pas affecté le bon déroulé de l'opération.

Encore une fois, comme le redoutait John, Tom s'en sort indemne. Décidément, le médecin est doué ! Il est tenace ! En ce qui concerne Laure, cette dernière n'a pas hésité longtemps avant de se donner la mort. C'était atroce. Même si John est avide de visions dérangeantes et sanglantes, voir ce spectacle était difficilement soutenable. Et dire que le docteur n'a rien vu avec la lumière émanant du masque ! Ce docteur est vraiment un sacré veinard !

Même si la boucherie du décès de Laure a ébranlé l'oncle, celui-ci se dit enchanté. Selon lui, les suicides de Bruce et de Laure constituent les atouts majeurs de cette machine. Cette installation est assez puissante pour pénétrer dans les esprits de ses victimes et les pousser à commettre l'impensable. Même si une aide médicamenteuse a été utilisée pour Laure, son esprit était suffisamment torturé par l'expérience pour la tourmenter et la pousser à l'acte

suprême.

L'ultime tableau est donc achevé. Le jour commence à se lever. John est à la fois content mais aussi très déçu : il n'a pas vu Tom mourir… Il se console en se disant que celui-ci semble avoir émotionnellement souffert.

Si l'expérience immersive se termine, ils ne doivent pas se déconcentrer ! Ils doivent fuir à présent. L'oncle coupe la machine puis sort récupérer les affaires présentes dans la salle d'expérience. Laure étant morte durant l'immersion, l'oncle souhaite la déplacer vers la salle d'attente. John ne comprend pas l'intérêt de cette manœuvre étant donné que tout est terminé. Mais le frère du père insiste sur la possibilité que la jeune femme ne se réveille trop vite car morte, contrairement à Tom qui est encore sous l'effet du gaz nécessaire et dans un état plus équilibré. Laure pourrait se réveiller avant la fin des fameuses quinze minutes de délai. Minutes dont ils ont besoin pour fuir. John ne contredit pas son aîné et le laisse faire.

Tout en rangeant rapidement la salle de contrôle, John observe son oncle œuvrer via la vitre sans tain et l'écran de la caméra de contrôle de la salle d'attente. Son oncle agit rapidement, mais Bruce est bien éveillé et a certainement vu son visage. Impossible pour John de se débarrasser du frère de son père, ce dernier est essentiel pour faire fonctionner la machine. Afin d'éviter tout problème avec les autorités locales, ils devront quitter le pays ! John l'avait bien dit que c'était présomptueux de déplacer le corps de Laure ! Cet acte était autant dangereux qu'inutile, elle ne s'est pas réveillée… Enfin, John ne va rien dire, il lui-même a failli tout compromettre quelques minutes plus tôt.

Tout a été conçu ergonomiquement, afin de faciliter le transport. En douze minutes, tout est chargé dans le camion. En revenant de la salle d'expérience, l'oncle de John a aspergé le sol d'essence. Il a placé une micro-bombe prévue pour déclencher un feu au bout de trente minutes. Un délai bien suffisant pour avoir le temps de quitter les lieux. Via la vitre sans tain, John voit que son oncle n'a pas versé d'essence sur le corps d'Hélèna, ni sur le corps endormi de Tom, il trouve cela dommage. Lorsque son oncle le rejoint en salle des commandes, il presse John. Ils doivent y aller. John observe la salle de contrôle, il voit la chemise de son oncle. Il sourit, va chercher l'habit et l'enfile. Il n'a jamais aimé ce genre de chemise, mais cela lui fera un beau souvenir pense-t-il.

John s'apprête à suivre son oncle, mais il voit que Tom se réveille ! Le frère du père insiste, il est temps d'y aller ! Mais John est incapable de quitter des yeux Tom. Cet homme qu'il a détesté toute sa vie est là, à sa merci ! Il ne peut pas partir sans rien faire ! Le docteur s'est levé, regarde le corps sans vie d'Hélèna.

L'oncle attrape John, ce dernier se retourne et lui inflige un violent coup de poing, l'oncle tombe au sol.

Tom a disparu de la salle d'expérience ! Et sans les caméras et écrans, impossible pour John de savoir où est son ennemi ! Après une rapide hésitation, John s'approche du microphone présent dans les locaux avant leur arrivée, il ignore si cet outil fonctionne encore, mais normalement, d'après le panneau de commande rivé sur le mur, John peut diffuser sa voix

dans la salle d'attente ! Il parle et entend Tom lui répondre de l'autre côté de la porte ! Il faut dire que la salle d'attente est juste derrière la salle de contrôle et que Tom parle fort, passablement énervé. John jubile mais son oncle met fin à la récréation en le frappant à son tour. Les deux hommes se battent. L'oncle fait comprendre à John que ce n'est qu'un gamin immature et stupide qui est en train de gâcher l'œuvre de toute une vie pour des désirs puérils !

Dans le combat, John essaye de blesser son oncle grâce à son couteau mais, perturbé par le feu qui se déclenche dans la salle voisine, il perd son arme ! L'oncle récupère l'objet et assène un violent coup dans le visage de John, avant de lui donner un puissant coup de poing sur le front. John s'écroule, il sent le sang couler sur son visage. Impuissant, il voit son oncle quitter la pièce et entend le verrou de la porte extérieure être enclenchée. Il a terriblement mal mais la douleur ne le maintient pas suffisamment éveillé. Le coup sur le front était tellement fort que l'esprit de John divague.

Quelques secondes plus tard, l'autre porte est enfoncée. Quelle ironie du sort, s'il veut sortir d'ici vivant, il devra aider ses ennemis à s'en tirer. Lui qui vient de risquer sa vie pour voir son adversaire périr, il est contraint d'envisager une fuite à ses côtés.

Complètement sonné, John n'a plus qu'un souhait, que ces cinq rats ne le reconnaissent pas. Il est vulnérable à présent, complètement à leur merci.

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

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