

LE JEU



*Une nouvelle écrite par
Olivier Dalleau et Alexandre Ganière*

Octobre 2012

Narrateur omniscient)

(Situation initiale)

Un bruit sourd le tira du sommeil. Quelle heure était-il? Il ne se rappelait plus s'être couché la veille. Il était resté très tard devant son ordinateur, absorbé par son écran où il jouait en ligne et restant sourd aux remarques de ses parents qui lui répétaient sans cesse d'aller se coucher.

Le garçon s'appelle Sacha. Il a 16 ans et il est au lycée. Il est lundi pensa-t-il . Pourquoi son

réveil ne sonnait-il pas?

(Élément perturbateur)

C'était bizarre. Aucune lumière ne venait de sa fenêtre de chambre et il éprouvait une étrange sensation de froid d'ailleurs il était encore habillé.

Il se leva doucement à la recherche d'objets familiers. Tout à coup, il entendit à nouveau les bruits sourds qui l'avaient réveillé. Il prit conscience qu'il n'était pas dans sa chambre. Il se leva d'un bond tout à fait réveillé.

Après quelques minutes de recherche, il trouva une issue. Il ouvrit la porte et à sa grande surprise, déboucha sur un couloir sombre. Il comprit qu'il n'était pas chez lui. L'angoisse se mit à lui tenailler l'estomac. Où était-il ? Comment était-il arrivé là?

Il avança prudemment afin d'explorer les lieux. Le couloir, en hauteur, faisait le tour d'un grand espace de forme carrée auquel on accédait par des escaliers.

Il hésita à descendre car il ne voyait pas ce qu'il y avait en bas. Il prit son courage à deux mains et il s'aventura avec prudence sur des escaliers en très mauvais état.

(Pause)

Il arriva alors dans une sorte de laboratoire à l'abandon comme l'ensemble du bâtiment,

les fenêtres étaient barricadées. Il vit des tas de tubes, de fioles, de **bibelots** qui contenaient des choses étranges disposées dans des grandes étagères qui montaient au plafond. Il vit aussi du matériel de médecine, une table d'opération, des traces de sang séché où **grouillaient** des insectes. Il était horrifié. Sa peur redoubla quand il entendit des bruits de pas traînants qui se rapprochaient de lui.

C'est alors qu'il vit avec stupeur un adolescent de son âge surgir d'un coin sombre du laboratoire.

- « Qui es-tu » lui demanda-t-il ?

- « Et toi ? » répondit-il en **balbutiant** d'une voix fatiguée.

Il lui dit qu'il s'appelait Sacha et qu'il ignorait ce qu'il faisait ici.

- « Je m'appelle Harry et je pense savoir pourquoi on est là. Tu es passionné de jeux vidéos et tu joues en ligne » lui demanda-t-il .

- « Nous avons été choisis pour passer les épreuves du Jeu . Cela explique notre arrivée dans ce bâtiment, cela fait partie du scénario. »

Frêle, Harry était plus grand que lui et avait de courts cheveux noirs, ses lunettes étaient brisées, il transpirait beaucoup et semblait très **ébranlé**. Il lui dit :

- Tu as dû te réveiller après moi et les autres » Sacha fut **stupéfait** d'entendre parler des

autres croyant qu'il était seul.

Harry lui expliqua qu'ils étaient quatre jeunes à être enfermés et que les deux autres, un garçon et une fille exploraient les lieux. Ils partirent à leur recherche. Alors qu'ils se mettaient en route, une voix **retentit** venant de haut-parleurs cachés dans le plafond tandis que toutes les lumières s'allumèrent. Ils sursautèrent. La voix, qui montrait un certain talent **oratoire**, leur dit d'un ton qui les glaça :

- « Bienvenus à tous: vous avez été choisis pour participer au Jeu. Vous êtes 5, ah non, vous n'êtes plus que quatre car l'un des participants a été éliminé pour tricherie! Vous en avez vu les traces! »

La voix leur expliqua le Jeu.

- « Si vous voulez sortir vivants d'ici, vous devez trouver 3 clefs qui vous permettront d'accéder à un autre endroit du bâtiment et à la liberté. Pour cela, vous allez être aidés par des indices cachés. Tous les coups sont permis et seulement deux d'entre vous pourront s'en sortir! Un conseil: ne faites jamais confiance aux autres! »

(Actions, péripéties)

Affolés, nous commençâmes tout de suite les recherches dans le laboratoire pour trouver la première clef. Harry fouillait tous

les recoins des étagères du laboratoire. De son côté, Sacha essayait de trouver des indices près de la table d'opération mais sans succès. Soudain, Harry l'appela.

- « Regarde ce que j'ai trouvé dit-il d'un air triomphant en brandissant un bout de papier, un indice menant peut-être à la clef ! ».

Sacha s'empara du morceau de papier.

Il lut alors « *Pour les heureux chanceux qui ont trouvé cet indice, déplacez l'étagère sur le mur sud du laboratoire, vous trouverez une porte, prenez-la et rendez-vous au premier étage. Bonne chance!* »

Ils suivirent les instructions, entrèrent dans une nouvelle salle qui comportait à gauche, incrustée dans le mur une porte colossale. Ils montèrent prudemment par l'escalier délabré. Leur regard fut attiré par un meuble, une commode qui semblait neuve . Sacha ouvrit les tiroirs et en cherchant au fond, il trouva enfin la première clé tant convoitée. Ils sautèrent de joie. Il redescendit rapidement afin d'ouvrir la porte qui leur avait semblé étrange. C'est alors qu'arrivèrent les deux autres adolescents qu'il n'avait pas encore rencontré à la différence d'Harry. Il s'agissait de Charles et de Jasmine. Charles était assez grand avec des cheveux roux , aux yeux verts avec une tenue déchirée jaune et marron.

Jasmine, la seule fille était de taille moyenne, les yeux bleus avec de longs cheveux blonds. Elle était toute vêtue de noir. Elle ne parlait presque pas et gardait ses yeux baissés. Quelque chose tracassait Sacha : Jasmine ne présentait aucun signe de fatigue ou de peur contrairement à eux. C'était étrange. Charles et Jasmine n'avaient pas réussi à trouver la clé donc ils ne pouvaient pas continuer. Charles leur demanda de les laisser entrer avec eux. Ils furent d'accord. Une fois tous entrés dans la deuxième partie du bâtiment, La Voix se fit entendre à nouveau :

« Bravo à Sacha et à Harry d'avoir si rapidement trouvé la clef et d'avoir laissé passer Charles et Jasmine mais attention leur gentillesse pourrait les perdre. Voici l'énigme mais je vous préviens la seconde clef sera beaucoup plus difficile à trouver: *«Bouge et écoute la mélodie des murs anciens»*, sur ce bonne chance ah, ah, ah... »

Ils reformèrent les groupes et Charles promit de les avertir s'il trouvait la deuxième clef. Ils prirent le couloir tandis qu'Harry et Sacha partaient dans une autre direction. Ils pénétrèrent dans une sorte de salle de classe abandonnée qu'ils inspectèrent, à la recherche des murs anciens. Ils revinrent sur leurs pas pour explorer le couloir où était

parti l'autre groupe, sans résultat. Ils avancèrent sur 100 mètres et débouchèrent dans la troisième partie du bâtiment.

Ellipse temporelle

Cela voulait dire qu'ils étaient en retard et que Charles et Jasmine avaient trouvé la deuxième clef et connaissaient la dernière énigme.

Charles à terre semblait **agonisant**, blessé à la tête, à peine conscient.

- « Que t'est-il arrivé lui demanda Sacha ? »

- « C'est Jasmine lui dit-il haletant; elle veut terminer le jeu toute seule et m'a assommé.»

- « Quelle est l'énigme lui demanda Harry **effaré**? »

- « Il faut trouver 5 interrupteurs cachés. Dépêchez-vous, elle a déjà dû les découvrir découvrir!»

Après avoir promis à Charles de revenir le chercher, ils se mirent à poursuivre Jasmine à travers le bâtiment. Après une course folle, Harry la repéra en train de courir avec les interrupteurs à la main. Elle se dirigeait vers la dernière porte en acier, celle qui symbolisait leur liberté. Qu'allaient-ils devenir si Jasmine réussissait son coup ? Qu'est-ce que La Voix allait leur faire ? (*Anticipation*)

Harry proposa qu'ils se séparent afin de bloquer les accès à la porte. Jasmine passa en

force du côté d'Harry et le fit tomber. Sacha accourut et il la plaqua contre le mur. Harry se releva et s'empara des interrupteurs. C'est alors qu'ils demandèrent à Jasmine des explications sur qui elle était vraiment.

(Éléments de résolution)

- « Pourquoi as-tu assommé Charles et veux-tu t'en sortir seule? » Explique-toi !

- « Je ne vous dirai rien leur répondit-elle d'un air **obstiné** ! »

- « Tu sembles jouer un double jeu lui dit Harry »

- « Serais-tu l'alliée de La Voix ? »

Son silence était un aveu. Charles arriva en chancelant et nous révéla plusieurs choses concernant Jasmine. Avant de l'assommer et pensant l'éliminer, elle lui avait dit avoir enfermé le cinquième participant alors qu'il était sur le point de fuir.

Jasmine nous regarda méchamment en nous avouant qu'elle était un élément du Jeu. Son rôle était de les empêcher de réussir en faussant son déroulement.

Harry se dépêcha de placer les cinq interrupteurs sur la porte. Elle s'ouvrit en grinçant. Ils poussèrent violemment Jasmine à l'intérieur en refermant la porte la laissant prisonnière du Jeu vu qu'elle en faisait partie.

Ils se retrouvèrent dans un tunnel et guidés

par la lueur du jour, ils coururent à toutes jambes vers la liberté en soutenant Charles et sans regarder derrière eux. Chacun rentra chez soi.

(Situation finale)

Sacha fut réveillé par la violente sonnerie de son réveil. Il avait mal à la tête. Il avait de la peine à sortir de son lit, son ordinateur était encore allumé. Ses parents prenaient leur petit-déjeuner dans la cuisine.

Il se prépara à partir.

Sur le chemin du lycée, il croisa trois adolescents qui arrivaient en groupe sur le trottoir. Ils le regardaient avec insistance et lui dirent d'une même voix .

« Bonjour Sacha! ».

C'était Harry, Charles et Jasmine....

Sacha, un adolescent de 16 ans se réveille un matin dans un bâtiment inconnu en compagnie de 3 autres jeunes. Il a été choisi pour participer au Jeu ! Il doit réussir une série d'épreuves organisées par une mystérieuse personne, La Voix...



Olivier Dalleau et Alexandre Ganière sont deux jeunes auteurs, scolarisés en classe de quatrième dans un collège de La Réunion qui réalisent ici leur première nouvelle qui en appellera d'autres...