

# Blue

Premières et dernières pages  
signées par  
**Nancy Gauthier**

Avec la collaboration et la complicité de  
**Louise Berger**  
**Guillaume Robert**  
**Christiane Guindon**  
du collectif des **Quiquequoi Donc Où**

X<sup>e</sup> course à relais — ÉTÉ 2019  
**Collectifs d'écriture de récits virtuels  
de l'Outaouais (CERVO)**

## Première partie – Nancy Gauthier

En cette fin d'après-midi ensoleillée, Jolène, Edward, Paul, Line, Guy-Rock, Nanette et Mike partagent leur traditionnel souper mensuel sur une terrasse du centre-ville. Comme à l'habitude, le choix du resto a été effectué en fonction de sa proximité de la destination finale plutôt que sur son menu. Pas facile pour un chef de plaire à autant de convives, et les convives en sont bien conscients et acceptent de bon coeur cet inconvénient.

Par ailleurs, la destination finale compte plus que tout le reste. Puis aujourd'hui, le groupe d'amis, ou les Super Sept tels que surnommés par des camarades du secondaire, aussi surnommés les SS par d'autres camarades possédant un sens de l'humour quelque peu tordu, ont une autre raison de ne point se préoccuper du menu : ils accueillent un invité spécial, soit un collègue de travail de Mike. Du jamais vu ! En effet, c'est du sérieux la journée ludique mensuelle des Super Sept et leur passion commune pour le jeu a contribué à nourrir l'amitié des Sept durant toutes ces années. Brian, un étranger des *Escape Rooms*, aura droit à un briefing complet durant ce souper, sans alcool pour personne bien sûr, pour ne pas altérer les sens et ainsi profiter au maximum de l'expérience.

Pour gagner au jeu d'évasion, le groupe doit sortir de la chambre dans laquelle il est enfermé en moins d'une heure et en ayant recours à un maximum de deux indices. Le taux de réussite de chaque jeu se situe dans les 30 %. La diversification des aptitudes d'un groupe fait augmenter les chances de réussite. Les Super Sept ont réussi 12 % de leurs tentatives avec 100 % de plaisir.

De façon plus précise sur le déroulement du jeu, on choisit d'abord parmi quelques chambres celle dont le thème ou le degré de difficulté nous intéresse le plus. Puis on nous indique ce qui est hors-jeu dans la chambre, par exemple les tuiles du plafond ou tout ce qui vissé sur les murs ou le plancher. Tout le reste pourrait faire partie du jeu; les meubles, les objets décoratifs, etc.

Un animateur nous présente ensuite une mise en situation préférablement angoissante; par exemple, le groupe entre dans une cave à vin pour une brève visite mais la porte se referme derrière les convives qui ont une heure pour trouver la clé avant de manquer d'oxygène et de tous suffoquer. Pas pour vrai de toute évidence parce bien que de dimensions étroites, la chambre judicieusement décorée pour illustrer le thème est très sécuritaire et bien aérée. Une clé d'urgence se trouve d'ailleurs bien en vue près de la porte au cas où quelqu'un se sentirait claustrophobe ou voudrait simplement utiliser la salle de bain et revenir tout de suite après pour poursuivre le jeu. L'animateur remet au groupe un walkie-talkie avec lequel les joueurs peuvent demander des indices. Il leur indique aussi qu'il surveillera le déroulement du jeu à l'aide de caméras et interviendra au besoin à l'aide du walkie-talkie ou en personne.

Le décompte se déclenche au moment où la porte est fermée à clé de l'extérieur. Les joueurs commencent alors par fouiller la chambre pour trouver des indices qui permettront de résoudre diverses énigmes dont les solutions fourniront des combinaisons à

*Blue*

Récit proposé par **Nancy Gauthier** au collectif **Quiquequoi Donc Où**  
X<sup>e</sup> course des **CERVO** – Été 2019

une série de cadenas ou coffres-forts qui eux mèneront à la clé de la porte. Si on voit le décompte afficher « 0 », on n'aura pas sa photo affichée dans la page Web « Gagnants ». Dans ce cas, l'animateur ouvre la porte et informe les joueurs qu'ils ont tous avalé leurs certificats de naissance puis offre de leur révéler la solution du jeu.

Et enfin le plus important : le code d'éthique des jeux d'évasion. Après avoir complété un jeu, qu'on en connaisse ou non la solution, on ne parle des éléments du jeu ni en public, ni en privé, pour ne pas risquer de gâcher le plaisir d'un joueur potentiel.

Les entreprises de jeux d'évasion, qui poussent comme des champignons dans les grandes villes, ont fait des Super Sept des accrocs à ce type d'aventure mentale et physique qui fait appel à presque tous les sens sans engourdir les fesses comme les jeux de société. La destination finale d'aujourd'hui : le Château Blue, un faux château qui a récemment vu le jour dans une vieille maison du centre-ville.

En plus d'avoir profité d'un important rabais de premiers clients, les Super Sept Plus Un ont droit à un accueil des plus chaleureux de la part des deux propriétaires et hôtes du Château Blue. Ils se sont même déguisés en serveurs ! Des décors pertinents et une musique d'ambiance sombre, parsemée de bruits de châteaux, complètent l'ensemble. Une autre agréable surprise, soit que le jeu a été conçu avec un important *twist*, fait frissonner d'anticipation tous les membres du groupe ! Tous ? Non. Brian résiste encore à la promesse d'un plaisir fou.

Le *twist* est que le château comporte neuf chambres disposées comme en un échiquier de trois cases par trois cases, et elles font toutes partie du jeu; en d'autres mots, un seul groupe à la fois peut tenter de s'évader. Toutes les chambres communiquent avec au moins une autre chambre d'une façon quelconque, par une porte ou un passage secret par exemple. Et pour couronner le tout, les joueurs ont 90 minutes plutôt que 60 pour réussir le jeu. Tous les joueurs n'en tiennent plus en place ! Tous ? Non. Brian avait mal compris la nature de l'invitation de son collègue.

Les joueurs reçoivent maintenant les dernières directives. On entre et on sort par la chambre hall d'entrée de l'échiquier. Si on sort durant le jeu, on ne peut pas rentrer. Une fois dans le hall, les joueurs pourront prendre jusqu'à trois minutes pour élaborer une stratégie de jeu. Une fois prêts, ils devront actionner une manette qui verrouillera la porte et déclenchera le décompte.

Le jeu commence enfin et on s'engage dans le hall. À peine deux minutes suffisent pour décider du plan de match :

1. Fouiller le hall d'entrée tous les huit joueurs ensemble.
2. Se séparer de façon à fouiller chacun une des huit chambres restantes.
3. Se retrouver dans le hall après une vingtaine de minutes pour partager les trouvailles.
4. Élaborer la suite du plan en se basant sur les nouveaux éléments.

*Blue*

Récit proposé par **Nancy Gauthier** au collectif **Quiquequoi Donc Où**  
X<sup>e</sup> course des **CERVO** – Été 2019

L'honneur d'actionner la manette revient à l'invité spécial, qui ne semble cependant pas aussi honoré qu'on l'aurait souhaité. Le décompte commence et on entend trois serrures se verrouiller. On tente de fouiller le hall, mais il n'y a rien ici. Pas de tapis, pas de meubles, pas de déco sur les murs, rien. On passe donc rapidement à la deuxième partie du plan.

Une vingtaine de minutes plus tard, tous les joueurs sont de retour dans le hall d'entrée pour la troisième partie du plan. Tous ? Non. Brian manque à l'appel. Par déduction, Brian fouillait la chambre centrale de « l'échiquier ». Lorsqu'on ouvre la porte qui communique avec cette chambre, soit la bibliothèque, on y découvre le corps ensanglanté de Brian.

Après les cris et le choc initial, on remarque six blessures distinctes sur le corps. On remarque aussi, parmi les trouvailles que les sept joueurs qui restent tiennent encore dans leurs mains, un pistolet, un poignard, un bout de tuyau de plomb, une clé anglaise et un chandelier, tous tachés de peinture rouge, ainsi qu'un bout de corde.

### *Deuxième partie – Louise Berger*

— Bon, que diriez-vous de retourner dans le hall d'entrée afin de remettre un peu d'ordre dans nos idées, et nous ressaisir ? En tout cas, moi j'en ai grand besoin, lance Mike.

— Je suis bien d'accord, répond Paul.

Alors que les Super Sept se dirigent vers leur destination, Nanette travaille très fort pour contrôler son anxiété. Elle est prise d'une sensation de peur et d'inquiétude : « Qu'est-ce que c'est que cet *Escape Room* ? » se surprend-t-elle à dire à haute voix. « Est-ce que Brian est bel et bien mort ou est-ce que cette lugubre mise en scène fait partie du scénario ? »

— Est-ce que ça va Nanette ? demande Edward alors qu'il voit son amie commencer à trembler de tout ses membres.

— Je ne me sens pas très bien, non, répond Nanette.

— On arrête ça là ! dit Jolène d'un ton ferme et autoritaire. En plus, au cas où vous l'auriez oublié, nous avons un cadavre sur les bras. On ne peut pas attendre indéfiniment avant d'appeler les policiers !

— Un instant Jolène ! reprend Guy-Rock, un peu de calme SVP, les amis. Prenez deux minutes pour penser à tout ce qui se présente à nous. Toute cette mise en scène ne vous fait pas penser à un jeu de société à quelques éléments près ? Neuf pièces, six armes potentielles, six personnages. Ça vous fait penser à quoi ça ? À la fameuse dame Peacock, dans la salle à manger avec le chandelier !!! On fait référence au jeu *Clue*, bien sûr !

— Bien voyons donc ! s'exclame Jolène, si vous tenez à rester, on devrait à tout le moins demander un indice. Qui a le walkie-talkie ?

« Pas moi », répond tout le monde en cœur.

— Bon, vous restez si vous voulez, mais moi, je pars ! continue Jolène.

— Je te suis, rétorque Nanette, où est la clé ?

— Bonne question, je la cherche depuis un bon cinq minutes, avise Paul. Elle doit être placée bien en vue, quelqu'un l'a vue ?

On aurait pu entendre une mouche voler !

— Que cherches-tu, Line ? lance Guy-Rock.

— Je me demande où sont les caméras... on pourrait tenter d'attirer l'attention de l'animateur. Mais où donc sont ces foutues caméras ? Et en passant Mike, ton collègue de travail avait l'air étrange au souper, tu crois qu'il est dans le coup ?

— J'en doute, je ne le savais pas suicidaire en tout cas. Tu crois vraiment qu'il aurait à se faire tuer pour nous divertir ? rétorque Mike. Voyons donc, tout ça ne fait pas de sens. Nous n'en sommes quand même pas à notre première expérience, et nous n'avons jamais vécu de situation similaire. Le seul aspect positif en ce moment est que le temps avance et qu'on pourra enfin sortir d'ici !

— Qu'est-ce que ce bruit ? demande Edward.

### *Troisième partie — Guillaume Robert*

Les sept paires d'yeux des SS regardent exactement au même endroit en réaction à ce bruit suspect, l'horloge située dans le coin droit de la pièce venait de s'arrêter, l'aiguille des secondes sur le 13 ou le 14, ils sont trop loin pour confirmer. Paul s'avance doucement vers l'horloge qui représentait leur seule porte de sortie jusqu'à maintenant, car ni clé, ni caméra n'a été détectée par nos joueurs.

Pendant que Line essaie tant bien que mal de retenir ses larmes — elle n'a jamais vu de cadavres de sa vie, Edward essaie de comprendre la logique de cette mise en scène : il est impossible qu'on tente de les piéger pour vrai ; qui serait assez fou pour emprisonner sept personnes dans une salle et d'en faire un jeu de *Clue* ? Il a un sourire amusé, la personne derrière tout cela est quand même très forte.

— Edward, ce n'est pas le temps de rire, nous devons se faire un plan de match.

Guy-Rock garde la tête froide, il n'a qu'une idée, rester groupé et tenter de deviner ce qui était arrivé à ce pauvre Brian. Après plusieurs minutes de discussions où l'horloge n'est jamais repartie, le temps est figé dans ce château et nos comparses élaborent un plan pour sortir d'ici et appeler le plus vite possible les autorités.

Nanette propose d'aller vérifier le corps afin d'identifier la blessure mortelle. Chaque arme contenait de la peinture rouge, mais laquelle avait véritablement du sang sur elle ? Les sept amis se précipitent sur la porte menant à la pièce centrale : fermée, impossible à ouvrir. Au moment où Mike touche la porte, de petits bruits métalliques se font entendre au centre du hall. Sept dés sont carrément tombés du plafond du hall. Les dés ont tous une couleur différente et sont légèrement scintillants : c'est la première fois qu'ils sont utilisés. Les SS prennent chacun un dé et les analysent.

Et s'il fallait vraiment jouer ?

Alors que aucun haut-parleur n'avait été détecté par nos habitués des jeux d'évasions, une voix caverneuse sortie de nulle part s'écrie :

*Bienvenue, vous êtes enfin confrontés à un vrai jeu d'évasion. Votre ami n'a malheureusement pas survécu à ses blessures. Vous devez maintenant jouer afin de découvrir qui a tué votre ami dans la pièce centrale. Vous aurez accès à 8 salles dans laquelle le meurtre aurait pu avoir lieu. Vous devez déposer les armes que vous avez trouvés dans le hall, sinon, vous ne pourrez pas accéder aux salles et vous resterez coincés ici pour le reste de votre existence. Le seul moyen de sortir est de résoudre le meurtre. La surprise est qu'un de vous est le coupable, qui ai-je pu corrompre afin que le pauvre Brian soit tué ? Qu'ai-je offert au meurtrier ? Pour cela, il faut jouer. Chacun choisira une pièce de départ : la cuisine, la salle à manger, la véranda, le grand Salon, le petit salon, le bureau, la bibliothèque, le studio. Choisissez chacun un endroit en étant stratégique, vous savez qui était à certaines pièces avec quelles armes !*

La voix se tait et le silence règne dans le hall. Nos sept amis ont un long moment de silence afin de bien comprendre ce qui vient de se produire. Ensuite, Mike fait le décompte de ce qu'il a vu au moment de la découverte du corps

JOLÈNE	<b>Bibliothèque</b>	CORDE
EDWARD	<b>Petit Salon</b>	TUYAU
PAUL	<b>Grand Salon</b>	CHANDELIER
LINE	<b>Véranda</b>	CLÉ ANGLAISE
GUY-ROCK	<b>Studio</b>	PISTOLET
NANETTE	<b>Salle à manger</b>	POIGNARD
MIKE	<b>Bureau</b>	???

Mike est le seul qui n'a pas rapporté d'arme. La voix se fait alors entendre de nouveau,

*Alors, qui allez-vous trahir en premier ? Choisissez votre pièce, et partez à la découverte.*

### **Quatrième partie – Christiane Guindon**

Sur ces derniers mots, Jolène se débarrasse de la corde comme s'il s'agissait d'un serpent. Mike affirme l'avoir vue sortir de la bibliothèque où Brian gisait. Or, elle a plutôt scruté la cuisine, pour ensuite simplement traverser la bibliothèque en direction du hall. Elle n'a surtout rien à voir avec la supposée mort de l'ami Brian, car comment aurait-elle pu infliger de telles blessures avec une corde ? Et il fallait qu'on y ait mis le corps **après** qu'elle avait traversé la pièce parce que chose certaine, il n'y était pas quand elle est passée. Peut-être y avait-il une double cloison qu'ils n'ont pas remarquée au début ? De toute façon, tout semble possible ici. Et plus elle y pense, moins elle croit à toute cette mascarade de mauvais goût. Elle en a marre.

Mais un doute persiste, un seul. Et c'est lui le plus achalant.

Mike rappelle tout le monde à l'ordre et décide de prendre les choses en main. Canular ou non, mieux vaut ne pas perdre les précieuses minutes qui restent. Il demande d'abord à Paul ce qu'il a découvert autour de l'horloge tantôt. Il a repéré une clé derrière un solide plexiglas strié de marques monté sur un cadre qui protège le pendule. Mais ce cadre est verrouillé avec un cadenas à combinaison alphanumérique à 9 éléments dont le principe semble être le même que celui du cryptex que devait déchiffrer le professeur Langdon dans *Le code Da Vinci*.



Edward fait remarquer que, dans son studio, il a trouvé un interrupteur qui lui a permis d'éteindre la musique. On pourra enfin s'entendre réfléchir.

Voici maintenant comment les Sept s'expliquent les dés, un jeu d'enfant pour eux : le dé rouge n'a qu'un point blanc, sur ses six faces. Le dé bleu, deux points blancs, sur ses six faces. Le jaune, trois points; le noir, quatre; le vert cinq; le rose six. Rien sur le septième dé, entièrement blanc. Chaque dé est associé à une pièce en particulier. Le petit salon a trois murs blancs et un rose, tandis que le studio a trois murs blancs et un vert, et ainsi de suite.

*Blue*

Récit proposé par **Nancy Gauthier** au collectif **Quiquequoi Donc Où**  
X<sup>e</sup> course des **CERVO** – Été 2019

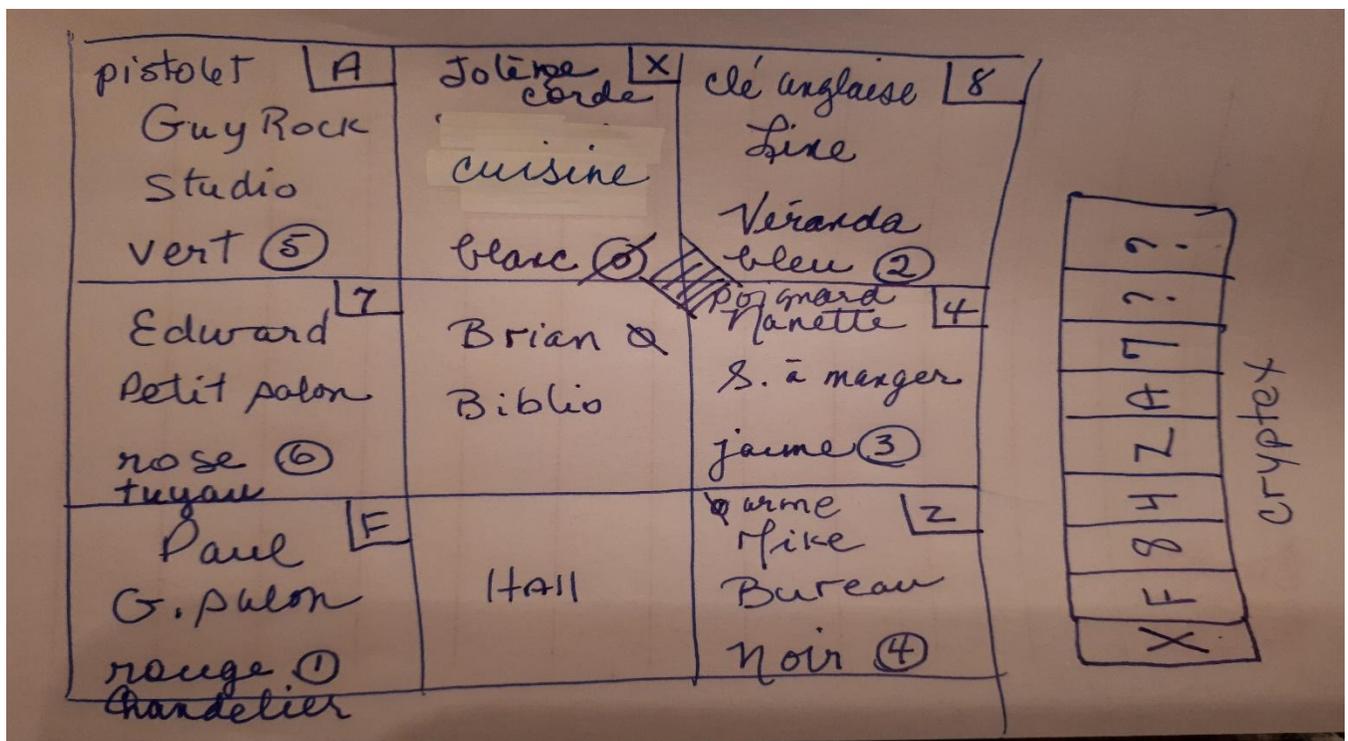
Chaque joueur ramasse le dé associé au mur coloré de la pièce qu'il se souvient avoir vu et y retourne pour trouver d'autres indices.

Le temps continue sa course, malgré qu'il soit resté figé dans l'horloge. Plus que 55 minutes.

— Je vous attends dans le hall dans 15 minutes pas plus. Allons-y ! s'écrie Mike.

Tous reviennent avec la lettre ou le chiffre trouvé, avec plus ou moins de difficulté, dans sa pièce respective. On utilisera cette suite dans l'ordre des chiffres sur les dés. Le dé blanc sans numéro, donc zéro, correspond à la cuisine entièrement blanche fouillée par Jolène qui a dû résoudre une énigme dont la réponse était la lettre X. Ils sont convaincus que la lettre X sera le premier élément de la combinaison du cryptex. Le dé bleu a deux points, donc la solution que Line a trouvée dans la véranda avec un mur bleu, soit le chiffre 8, sera le deuxième élément du cryptex.

Mike sort de sa poche les bons vieux crayon et calepin qu'il traîne pour chacune de leurs joutes. Il trace un carré sommaire pour montrer ce qu'ils ont compris de la disposition des neuf pièces du château, et écrit les informations dans les cases. À tour de rôle, chacun explique en peu de mots ce qu'il a déniché. On récapitule et on met tout sur papier.



Plus qu'une quarantaine de minutes et deux éléments manquants pour déverrouiller l'horloge. Chacun repart dans sa pièce. Guy-Rock, depuis le studio, et Mike, depuis le bureau, ont trouvé un passage secret qui les a menés à un même endroit. Ils entendent des cris étouffés et se dirigent au son plutôt qu'à l'éclairage fluet dans le sous-bassement. Après

### Blue

Récit proposé par Nancy Gauthier au collectif Quiquequoi Donc Oû  
X<sup>e</sup> course des CERVO – Été 2019

quelques minutes, ils entrevoient une lueur et ils aperçoivent, en relevant la tête, Jolène et Nanette assises sur ce qui ressemble à des barreaux de prison bloquant une ouverture dans le plafond. Elles sont dos à dos, les mains attachées, avec chacune un bâillon sur la bouche. Les deux hommes se ruent à l'étage pour avertir les autres. Mais ils ne réussissent à trouver personne et, dans le hall, les armes ont disparu

### *Conclusion — Nancy Gauthier*

Mike et Guy-Rock échangent alors un regard qui veut tout dire : *C'est lui le corrompu !* Puis chacun fait passer toute sa frustration par un bon coup de poing dans la figure de l'autre. Plus que huit minutes au décompte lorsque le combat s'arrête.

— J'ai pas fini de te taper dessus, je prends juste une pause ! lance Mike.

— Tu diriges tout depuis le début, alors dirige aussi la bataille tant qu'à y être ! Est-ce que tu as aussi déjà décidé du prochain qui va crever ? rétorque Guy-Rock.

— Ouais. Toi, dans le hall, avec mon poing, répond Mike.

— Mon erreur : t'es juste le « goon » ! Edward avait raison, ça prend des méninges pour..., tente de poursuivre Guy-Rock qui se fait interrompre par une sonnerie alarmante.

La voix caverneuse se fait entendre de nouveau :

*Votre temps est écoulé. Vous n'avez malheureusement pas réussi à résoudre l'énigme de Brian. Vous avez droit à un répit de trois minutes dans le hall. Presque tous vos amis vont vous rejoindre dans quelques secondes afin de vous permettre d'élaborer un meilleur plan pour résoudre la prochaine énigme, avec la moitié du temps.*

Lorsque Paul et Edward font leur entrée dans le hall depuis la bibliothèque, ils demandent où sont Jolène et Nanette. Puis lorsqu'on leur demande où est Line, Paul et Edward échangent un regard qui veut tout dire : *C'est lui le corrompu !* Puis chacun fait passer toute sa frustration par un bon coup de poing dans la figure de l'autre.

Le combat continue ainsi tandis que Mike et Guy-Rock échangent un regard qui veut tout dire : *C'était pas lui le corrompu...?!*

— Mike, je suis désolé, j'ai...

— Moi aussi, répond Mike.

— Il n'y a probablement pas de corrompu. On se connaît depuis tellement d'années !

— Je parie que ça fait partie de leur jeu. Six armes, sept amis. Ils voulaient peut-être que chacun de nous pense que c'était les six autres pour Brian et qu'on finisse tous par s'entretuer.

— Et ils nous mettent en équipe de deux pour accélérer le tempo.

Alors que Mike et Guy-Rock tentent de séparer les opposants, la voix caverneuse reprend :

*Votre répit est terminé. Vous avez 45 minutes pour résoudre la prochaine énigme.*

Un bruit subtil se fait entendre au moment où le décompte s'affiche.

*Ça sonnait comme un monte-charge ! Ils ont oublié de rallumer la musique !*

En voulant se rendre à la véranda par la bibliothèque, les quatre hommes découvrent le corps ensanglanté de Line. Cette fois, l'arme du crime se trouve près d'elle. C'est une grosse clé anglaise. Il n'y a pas de peinture rouge sur l'arme. Seulement beaucoup de sang.

Une fois de plus, Mike rappelle tout le monde à l'ordre :

— On n'a pas de temps pour les sentiments, sinon un de nous sera le prochain. On examine ici avant de libérer Nanette et Jolène.

On trouve alors une double cloison sur tous les murs, ce qui confirmerait l'idée d'un monte-charge. À la véranda, Nanette fait la sieste.

— Elle a crié plus fort et s'est raidie d'une jambe, puis plus rien, explique Jolène. Je ne sais pas ce qui s'est passé. Je n'ai rien vu ou entendu. Au début, le calme m'a soulagée, mais plus maintenant. Est-ce qu'elle est...

Jolène se sent rassurée lorsqu'on l'informe que Nanette semble droguée, en voie de se réveiller. Mais la triste nouvelle pour Line lui administre une dose de colère. Elle demande si quelqu'un a résolu le cryptex. Plutôt que de répondre « *Non, parce qu'on a choisi de se tapocher plutôt que de prévenir le meurtre de notre amie* », Mike et Guy-Rock répondent par un simple signe de tête.

Les quatre hommes ne trouvent aucune énigme à résoudre dans les deux pièces restantes, soit la bibliothèque et le hall. Jolène constate que les énigmes se trouvent plutôt sur le cryptex lui-même. En effet, les deux dernières rondelles affichent autre chose que des caractères alphanumériques. Un sablier pour représenter le hall, et la couleur rouge pour la bibliothèque.

Plusieurs soupirs de soulagement sont poussés lorsque Jolène ouvre le cryptex pour enfin sortir la clé du cadre. Puis quelques cris sont poussés lorsqu'elle casse la clé en deux et porte un des morceaux à sa bouche. *Du chocolat...* Elle éclate alors en sanglots :

— Il n'y a pas d'énigmes, on est juste un spectacle pour deux psychopathes ! Ils vont nous tuer un par un comme dans l'histoire « Huit petits nerds »<sup>1</sup> !

Mike, qui n'en peut plus de voir son amie dans cet état, s'anime d'une rage qu'on ne lui connaissait pas. Il se rue dans la bibliothèque pour ramasser la clé anglaise et s'en sert pour détruire l'horloge du hall. Il tente ensuite d'accéder au passage pour le sous-bassement, mais les deux accès sont verrouillés. Il se dirige ensuite vers la véranda et réussit, avec l'aide de Guy-Rock, à dégager un passage sur le sol où étaient assises Jolène et Nanette, soit la grille qui n'était visible que du sous-bassement.

— Suivez-moi, on sort d'ici !

Jolène suit Nanette de près, laquelle réussit tant bien que mal à suivre le groupe.

— Tu as été pas mal agitée toute la journée, mais je t'ai à l'oeil maintenant. Je le sais ce qui m'a achalé toute la journée. C'est toi, la corrompue !

Nanette balbutie à Jolène de ne rien dire, que c'est une surprise...

Lorsque tous les membres du groupe ont atterri au sous-bassement, on continue d'avancer. On ne sait pas où on va, mais on y va d'une façon déterminée. Le groupe frappe rapidement un mur, que Mike s'empresse tout aussi rapidement de défoncer à l'aide de la grosse clé anglaise. Puis le groupe avance à travers les murs; pas le temps de chercher un passage valide. L'intérieur du vieux bâtiment a été rénové avec des matériaux neufs et les murs croulent aisément sous l'arme et la détermination de Mike.

Mais le mur extérieur enfin atteint est muni d'une minuscule fenêtre positionnée tout près du plafond. Seule Jolène arrive à passer à travers en brisant la vitre à l'aide de la clé anglaise. Tout en ignorant le sang qui dégoutte de ses quelques lacérations, elle informe le groupe qu'elle se trouve dans une cour arrière et qu'une porte horizontale menant au sous-bassement de la maison se trouve à moins de 3 mètres sur leur gauche.

Le groupe se rend aisément à la porte, mais elle est bloquée de l'extérieur par un cadenas à clé.

— Donnez-moi la clé anglaise ! ordonne Jolène qui réussit à forcer le cadenas.

— Courez ! ordonne Mike. Ça sent les oeufs pourris !

\*\*\*

---

<sup>1</sup> En référence au récit *Dix petits nègres* d'Agatha Christie.

Lorsque qu'une explosion détruit le château Blue, tous les membres du groupe sont déjà en lieu sûr. Les flammes vont complètement achever le reste du château. On retrouvera les corps de Brian et de Line, mais aucune trace des deux hôtes et propriétaires.

Au poste de police, Mike, Guy-Rock, Paul, Jolène et Edward ont obtenu la permission d'observer l'interrogatoire de Nanette. Elle était la troisième propriétaire du Château Blue. Elle avait organisé l'aventure d'aujourd'hui pour faire une surprise à ses six amis, mais elle ne s'était aucunement douté qu'elle était en affaires avec deux psychopathes qui avaient modifié le déroulement du jeu.

On demande alors à Edward ce qui peut bien le faire sourire dans les circonstances.

— Je viens de réaliser que dans le jeu d'évasion d'aujourd'hui, c'est Mike qui a trouvé la clé, et c'est Jolène qui a ouvert le cadenas de la porte de sortie avec la clé...

