



PAUL ROUX



MÉMOIRE SOMBRE



01100101
100011 01101111 011011
01101111 01110100
0110010 0100000 01
10 011011 0100000 01
101 0010000 1100001 011
000 01101100 01110101 011
100 01110011 01110101 01100011 01
00 01110011 00100000 01110100 01
1 01 110001 01 0
1 0 1001 1 0
10 01 10000 11 01
11 0110110 11110101 00100000 01
01110010 01 01101100
0010 01 0110
110 01110100 011
000 0101010 011
10101100 000

LIS
le roman

TROUVE
les indices

RÉSOUS
les énigmes

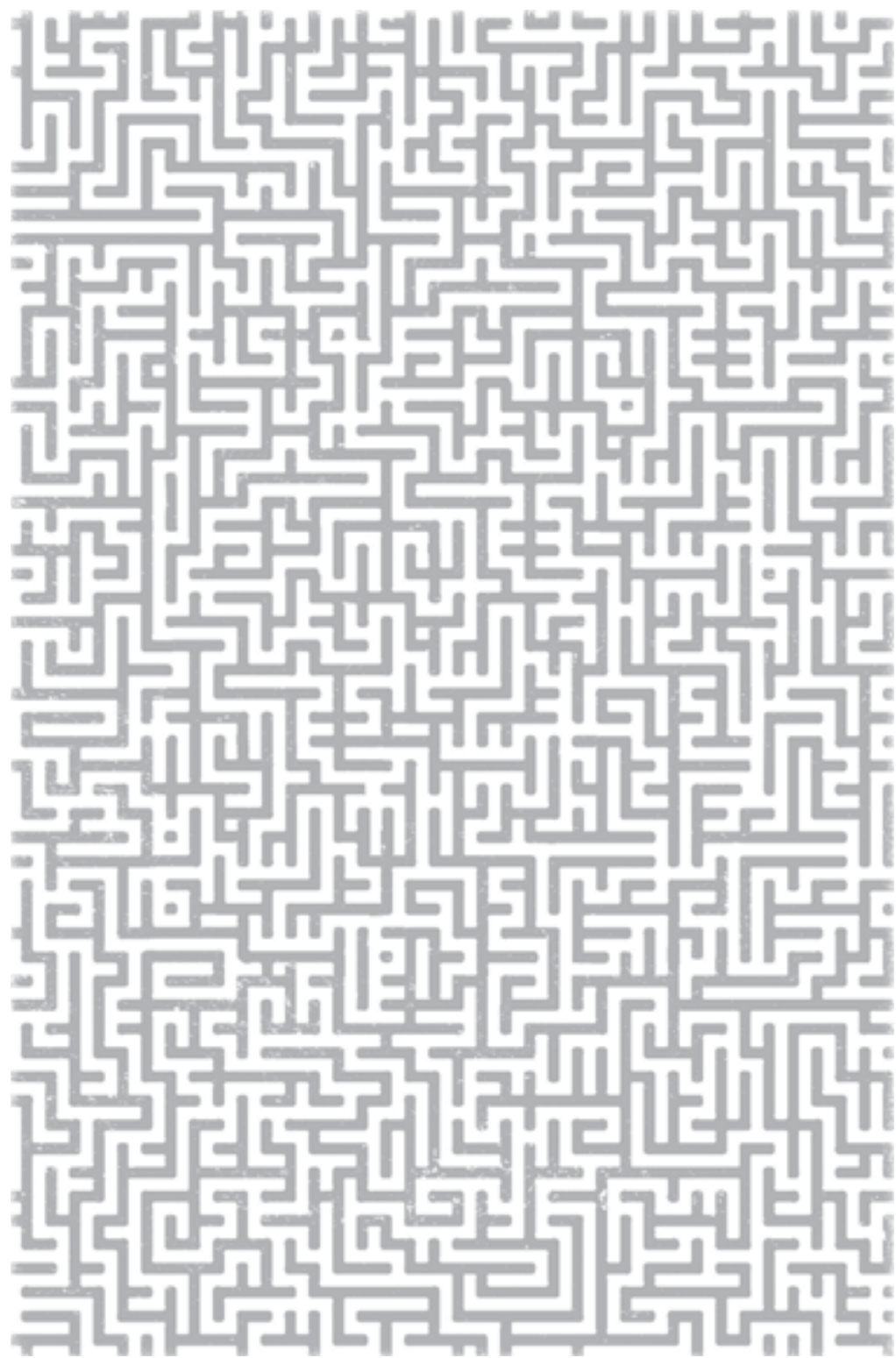
⌘ PAUL ROUX ⌘

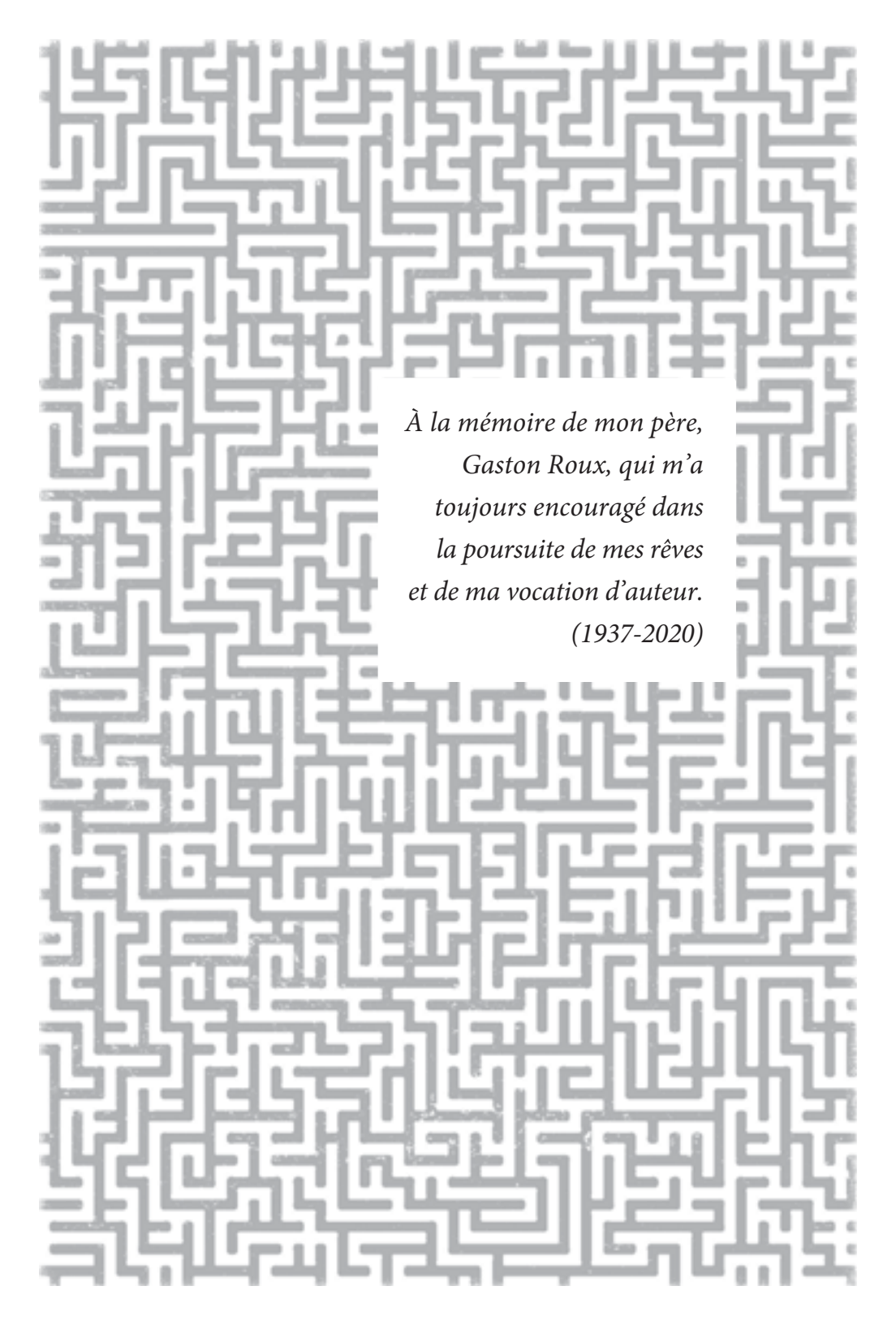
MÉMOIRE SOMBRE



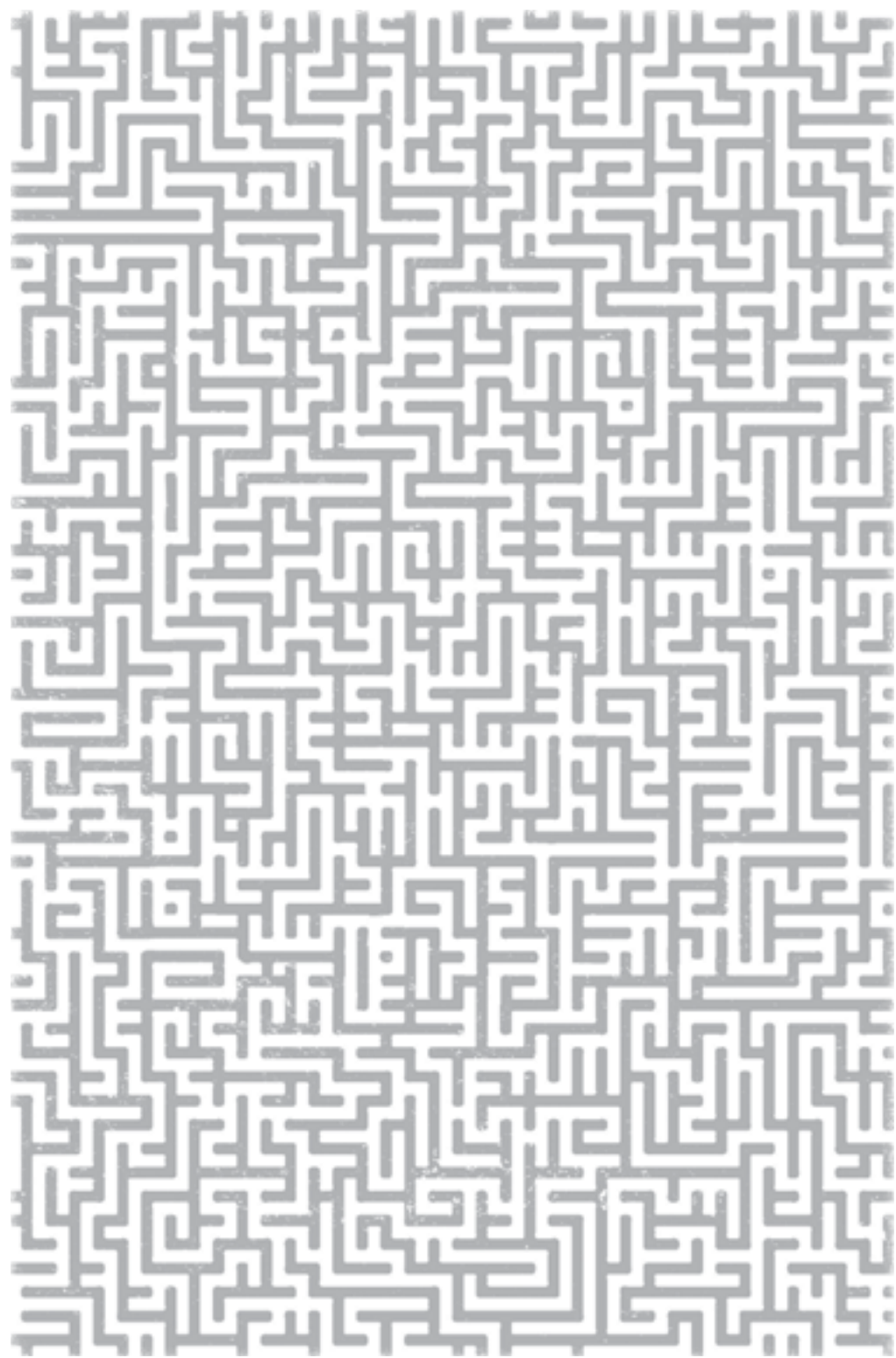
01100101 01
1100011 01101111 011011
01101111 01110100
0110010 0100000 01
011011 0100000 01
0010000 1100001 01
001101100 01110101 01
001110011 01110101 01100011 01
001110011 00100000 01110000 01
1 01 110001 101 0
1 0 1001 1 0
10 01 010000 11 01
11 01101110 111101 00100000 01
11110010 01 10 01101100
0010 01 10 0110
1110 01110100 011
1000 010101 0 011
101 0 11100 0 0 0

Héritage jeunesse





*À la mémoire de mon père,
Gaston Roux, qui m'a
toujours encouragé dans
la poursuite de mes rêves
et de ma vocation d'auteur.
(1937-2020)*





COLLECTION
SPHINX

**TU T'APPRÊTES À LIRE
UN ROMAN IMMERSIF!**

Ce livre te place au cœur de l'intrigue.

C'est une histoire construite comme un labyrinthe.

Chaque chapitre se termine par une énigme.

Sa résolution est la clé de ta progression.

Chaque indice récolté te servira à décoder ta lecture.

La table des matières sera ta boussole dans le livre.

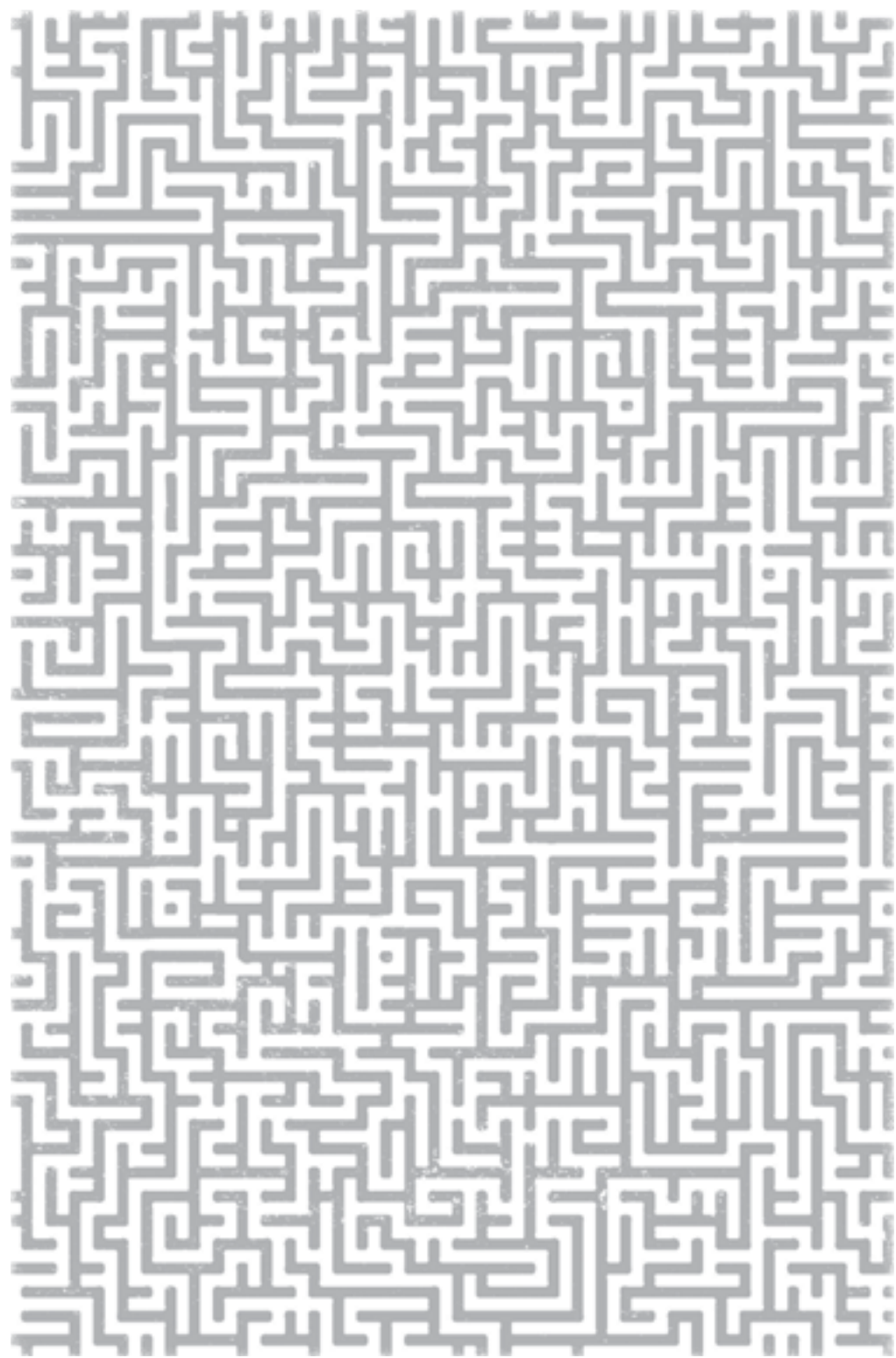
Utilise-la pour découvrir l'ordre des chapitres.

**Rivalise d'ingéniosité pour percer
le mystère de ce roman !**

TABLE DES MATIÈRES

1.	LE TROU NOIR	9
28.	FRAGMENTS DE MÉMOIRE	19
8.	LA CLÉ DE L'ÉNIGME	29
12.	PANIQUE AU POSTE DE POLICE	37
23.	LA SPIRALE INFERNALE	45
7.	UN BON RÉSEAU WI-FI	55
21.	UNE PROIE SANS DÉFENSE	65
15.	LE PRÉCIEUX INDEX	73
32.	LE DRAME DE CRÉMAZIE	81
19.	DES TATOUAGES ÉTRANGES	91
22.	UNE SÉANCE DE TORTURE	101
4.	UNE SOLUTION RADICALE	109
26.	LA CIBLE DES PARIS	117
30.	EN ROUTE VERS L'AVENTURE	127
3.	L'ENVOL DU CORBEAU	135
14.	LA FROUSSE DE L'OURS	145
6.	UNE NOUVELLE CAPTIVITÉ	153

27. D'IMPOSSIBLES RETROUVAILLES	163
10. LE PANNEAU COULISSANT	173
20. UNE COURSE MINUTÉE	181
17. LE CAUCHEMAR CONTINUE	189
11. LES ENTRAILLES DU MÉTRO	195
31. CACHÉ DANS LA REMORQUE	203
9. LA LOGIQUE DU CROISSANT	231
16. LA SOMBRE TOILE	221
29. UN PUISSANT TRACEUR GPS	229
18. UN SUCCÈS IMPORTANT	239
2. UNE TERRIBLE VÉRITÉ	249
13. L'ORDINATEUR INVISIBLE	257
24. DES DÉFIS MULTIPLIÉS	265
5. LA PATROUILLE VEILLE	275
25. PLACE AU JEU	285
ÉPILOGUE	293
PERDU[E] DANS TA LECTURE ?	297



1

LE TROU NOIR

Allongé au sol, tu reprends lentement connaissance. La chaleur est étouffante. Il n'y a pas un souffle d'air et le silence est total, comme dans une tombe. Du bout des doigts, tu tâtes la surface sur laquelle tu es étendu. Elle est dure, rugueuse et poussiéreuse. Tu tousses, incommodé par la fine poudre qui se répand autour de toi.

Avec difficulté, tu parviens à t'étendre sur le dos. C'est étrange. Tu es courbaturé, tes oreilles bourdonnent et tu te sens confus. Tu as l'impression d'émerger d'un long sommeil. Pourtant, tu ne te souviens de rien. Tu ne sais même pas où tu te trouves. Tout ceci est angoissant. Que t'arrive-t-il ?

Tu ouvres lentement les yeux, inquiet de ce que tu vas découvrir. Tu es dans une pièce carrée aux murs parfaitement lisses et sans aucune ouverture. Une faible lumière se dégage du plafond, assez haut, dans lequel tu n'aperçois aucune trappe. Cette cellule est sans issue, comme si on avait érigé les murs autour de toi, en te condamnant à l'isolement total.

Ta situation semble désespérée. Tu fais de gros efforts pour éviter de t'affoler mais, soudain, ton rythme cardiaque s'accélère. Ce que tu viens de réaliser te glace le sang : tu es incapable de te souvenir de ton nom. C'est le trou noir. Stupéfait, tu fouilles dans ta mémoire, elle est vide.

Tu ne te rappelles pas non plus ton âge ni ton adresse, pas plus que tes parents ou tes amis. Et tu n'as sur toi aucun papier ou objet qui pourrait t'aider à te souvenir, même pas un cellulaire. Jusqu'à cette prison oppressante qui ne contient rien pouvant te renseigner. Il n'y a que toi et ces murs.

Qui a bien pu t'enfermer ici, et pourquoi ? Si seulement tu arrivais à te rappeler ce qui s'est passé, ça te permettrait peut-être de trouver le moyen de sortir

de cette impasse. Mais là, c'est le néant. Tu n'as pas un seul indice ni la moindre piste pour t'échapper de ce piège.

Dépouillé de ton identité et de tes souvenirs, tu ne sais plus qui tu es, et tu ignores ce dont tu es capable. Es-tu ingénieux et courageux? Ou à l'inverse maladroit et craintif? Pour faire face au défi auquel tu es confronté, tu dois utiliser toutes tes capacités et tes ressources. Mais quelles sont-elles?

Tu commences par vérifier ton sens de l'observation. Tu scrutes les murs, le plancher et le plafond à la recherche d'aspérités, de fentes ou d'un mécanisme dissimulé. Du poing, tu tapes sur les parois, pour découvrir si l'une d'entre elles camoufle un passage secret. En vain.

Tu testes ensuite ta force, en essayant de défoncer un des murs de quelques solides coups d'épaule. Rien ne bouge et tu t'épuises inutilement. La chaleur augmente et tu éprouves maintenant de la difficulté à respirer. Ce qui te fait réaliser que la cellule ne comporte aucune bouche d'aération. L'air ne se

renouvelle donc pas. Si tu n'arrives pas à sortir vite d'ici, tu vas périr asphyxié.

Il faut faire preuve d'ingéniosité. Les seuls objets dont tu disposes sont tes vêtements, tes chaussures et ta ceinture. Tu as soudain une idée : la boucle métallique va te permettre de creuser la surface d'une des parois. Excité, tu la retires et tu te mets aussitôt au travail. Mais la pointe se tord et casse dès les premières pressions. Le découragement t'envahit.

Le temps passe, l'oxygène se raréfie et tu es à court d'options. Tu vas mourir dans ce piège, sans même savoir pourquoi. Tu enrages. Dans un excès de colère, tu donnes de violents coups de pieds et de poings dans les murs. Ce qui ne change rien, ta prison semble impénétrable.

Résigné, tu t'assois par terre, la tête appuyée contre le mur. Tu fixes la lumière du plafond sans la voir, perdu dans tes pensées. Tu as beau te concentrer et te creuser les méninges, aucun souvenir ne remonte à la surface. C'est rageant !

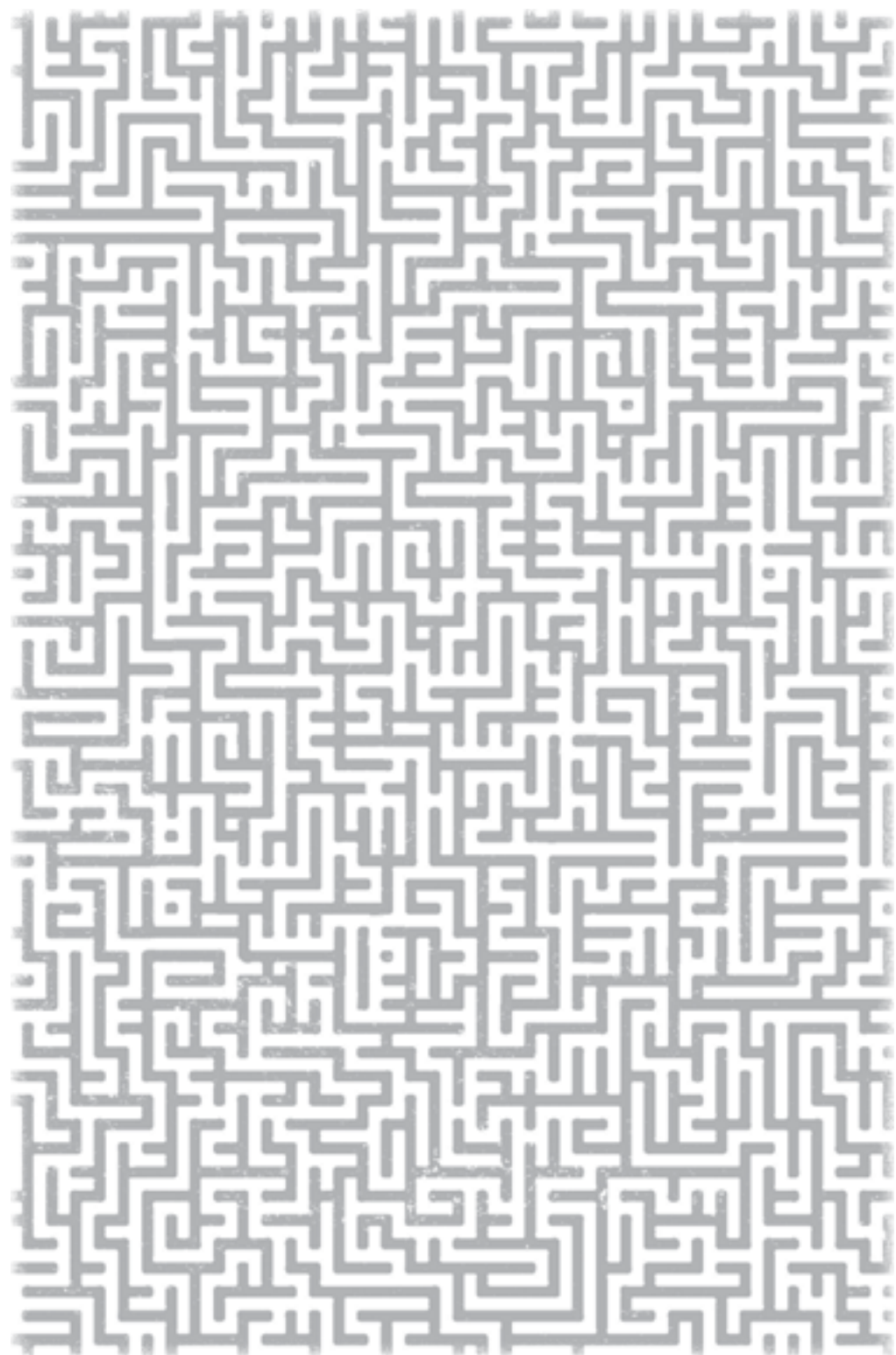
Ton seul espoir, c'est que tes parents, un ami ou la police te recherchent et te retrouvent vite, car la

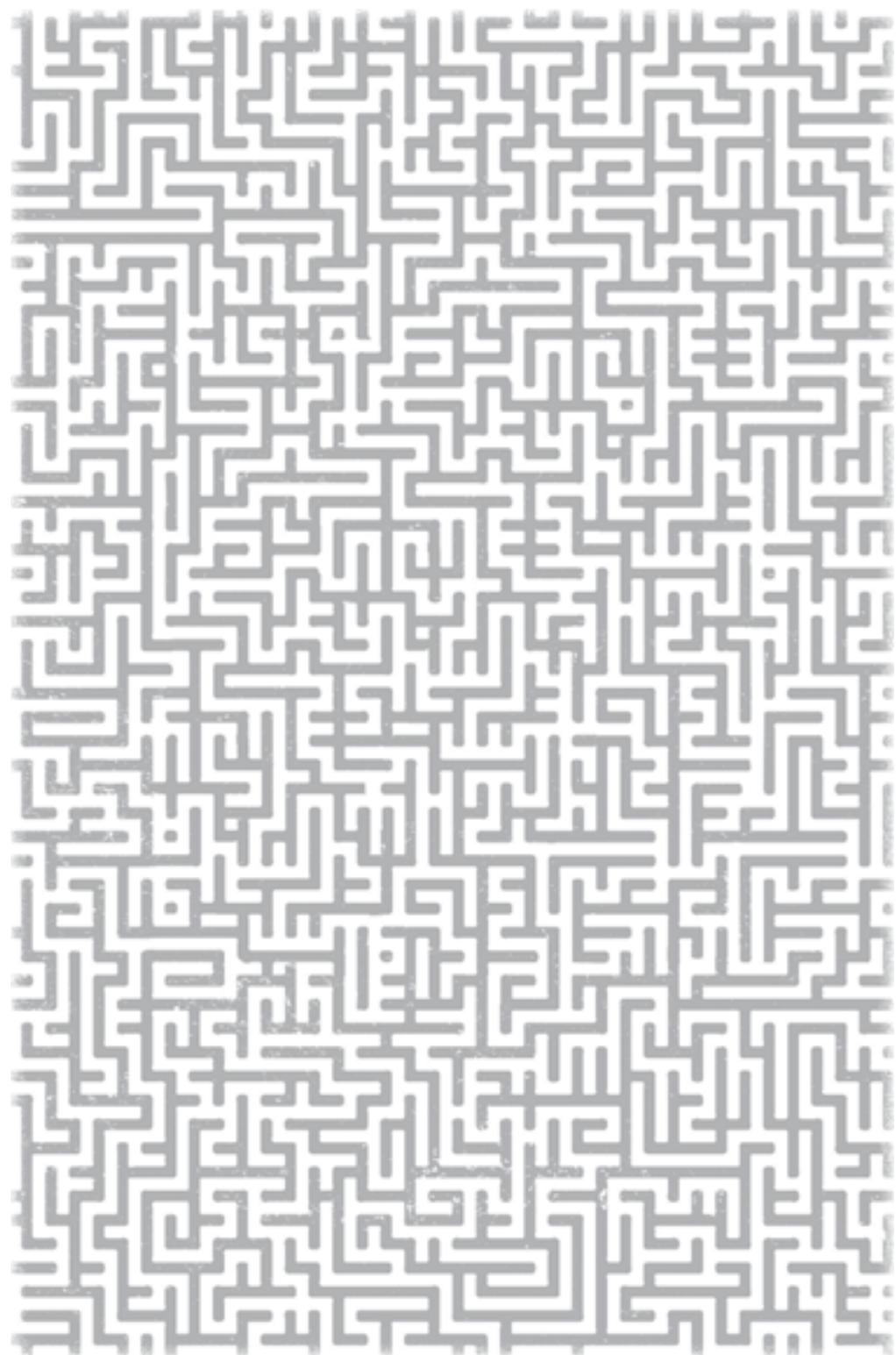
délivrance ne peut venir que de l'extérieur. Mais comment cela serait-il possible ? Tu ne sais pas où tu te trouves ni où se situe ce lieu étrange. Dans ces conditions, les chances pour que des secours arrivent sont minces, pour ne pas dire nulles.

Un léger miroitement attire soudain ton attention. Quelque chose bouge là-haut et ce léger balancement provoque de brefs reflets. Pour mieux les distinguer, tu te relèves et tu observes attentivement la petite tache noire. Elle semble se rapprocher lentement de toi. Tu te places au-dessous et tu attends. Ça oscille, c'est tantôt noir, tantôt tâché de blanc.

Soudain, la chute de l'étrange chose s'accélère et la forme se rapproche à toute vitesse. Instinctivement tu fermes les yeux et tu fais un pas de côté. Avec dégoût, tu constates que c'est une araignée. Suspendue au bout de son fil, elle oscille lentement, les pattes repliées sur son abdomen. Tu n'en crois pas tes yeux : elle a un petit morceau de papier attaché sur son dos à l'aide d'un fil. Ton cerveau s'emballé. C'est sûrement un message, mais comment le récupérer ? Cette espèce-là est peut-être venimeuse.

Tu hésites, l'idée de toucher cette araignée te répugne, mais tu n'as pas le choix. Si tu ne tentes rien, c'est la fin. Ce bout de papier est ton seul espoir. Lentement, tu approches tes doigts pour saisir la créature par le dos, comme tu l'as vu faire dans une émission de télévision. Mais tu es nerveux et ta main tremble. Tu accroches l'araignée qui tombe dans la paume de ta main et se met à courir sur ton avant-bras. Horrifié, tu t'agites pour te débarrasser de la bête, qui tombe et se réfugie dans un coin. Par chance, le morceau de papier s'est détaché dans sa course. Au verso, le message t'indique comment sortir de la pièce.



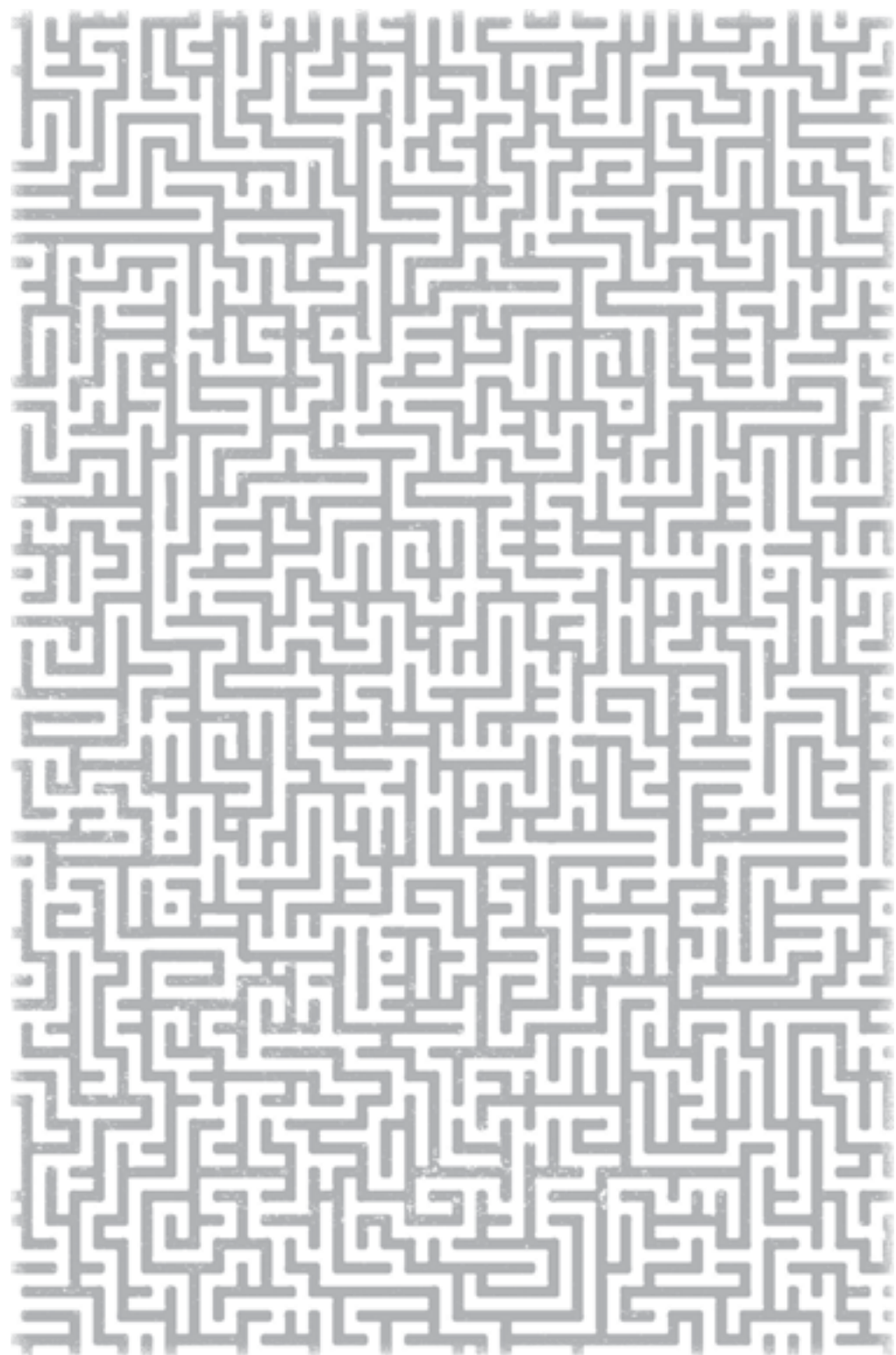




Pour lire la suite, résous l'énigme.

**C'est un élément
de signalisation
aussi source
d'énergie.**

**Ce mot est un indice pour découvrir
le titre du prochain chapitre.
Trouve-le dans la table des matières.**

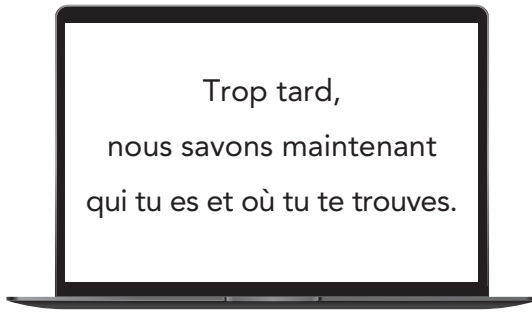


28

FRAGMENTS DE MÉMOIRE

Ce soir-là, tu étais seul à la maison. Stupéfait, tu fixais l'écran de ton ordinateur, incapable de décoller les yeux de l'image qui clignotait. C'était une photo de toi, assis sur ton lit, prise quelques minutes auparavant. Quelqu'un venait de pirater ton appareil et d'en prendre le contrôle. Tu n'avais rien vu venir. Quelle humiliation pour un as de l'informatique comme toi, habitué à infiltrer les systèmes d'exploitation des autres, ainsi que des sites sécurisés, simplement par jeu ou par défi. Subir tout à coup le même sort t'inquiétait. Mais que ta photo circule sur le *Dark Web* avec la mention « Recherché » t'angoissait davantage.

Affolé, tu t'étais mis à tapoter nerveusement sur ton clavier, mais plus aucune commande ne fonctionnait. Dans l'impossibilité de te déconnecter du réseau, tu te préparais à éteindre l'ordinateur, lorsque ces mots se sont affichés :



Assis sur ton lit dans la pénombre, tu as replié l'écran, le souffle coupé. Tu avais soudain très chaud. Cette menace était-elle bien réelle ou constituait-elle seulement une tentative d'intimidation pour te faire peur et te décourager de poursuivre tes recherches ? Alors que tu rangeais le précieux portable dans ta cachette secrète, un bruit de vitre brisée t'a apporté aussitôt la réponse. Quelqu'un venait de s'introduire par effraction chez toi.

Pris de panique, tu as fermé ta porte à clé, enfilé tes chaussures et attrapé ton cellulaire. Des pas résonnaient dans l'escalier. Ils étaient plusieurs et ils se rapprochaient de toi. Sans attendre, tu as enjambé la fenêtre et tu t'es aventuré sur le toit. Puis tu t'es laissé glisser le long de la gouttière, jusqu'au sol. Ce n'était pas la première fois que tu t'éclipsais ainsi. À l'étage, les intrus venaient de défoncer la porte de ta chambre. Un homme encagoulé est alors apparu dans le cadre de ta fenêtre et a crié à ses complices :

— Je le vois, il s'enfuit vers le pont.

Dépassé par ce qui t'arrivait, tu as couru avec l'énergie du désespoir. Derrière toi, trois hommes surgissaient de la maison et se lançaient à ta poursuite. Pour les semer, tu as traversé le parc, en fonçant au travers d'un massif de buissons, mais tu n'es parvenu qu'à les ralentir, pas à les distancer. Ton seul avantage, c'était que tu connaissais bien le secteur. Arrivé au pont, tu as aussitôt enjambé la rambarde et amorcé la descente, en t'agrippant aux poutrelles métalliques. Tu essayais de rejoindre la piste cyclable une douzaine de mètres plus bas,

dans l'espoir que tes poursuivants n'osent pas tenter l'escalade. Pour ta part, tu ne risquais rien. Tu avais déjà emprunté ce passage des dizaines de fois. Tu en connaissais chaque embûche.

Lorsque le premier homme s'est penché dans ta direction, tu avais déjà parcouru la moitié du chemin.

— Dépêchez-vous, il est ici !

En arrivant, le deuxième individu s'est à son tour exclamé :

— Nom d'un chien, il va nous échapper ! Surveille-le, je reviens.

Inquiet, tu aurais bien aimé descendre plus vite, mais la surface rouillée et rugueuse de la structure t'empêchait de le faire. Tu te serais blessé.

Le type est soudain réapparu, une grosse branche à la main.

— Ne le manque pas, lui a recommandé son complice alors qu'il te visait.

D'un geste ferme et assuré, l'homme a lancé le projectile dans ta direction. Atteint au front, tu as lâché prise et tu es tombé d'une hauteur de cinq mètres.

Impuissant, tu as percuté le sol en poussant un cri de douleur, mais tu es resté conscient. Étendu sur l'asphalte, tu as aussitôt été entouré de cyclistes et de passants, qui se sont précipités à ton secours. Les paupières à demi closes, tu distinguais vaguement la silhouette des trois malfaiteurs en haut du pont. Ils étaient furieux. Ne pouvant s'emparer de toi devant tous ces témoins, ils ont été forcés de renoncer à te capturer. Incapable de bouger ni de réagir, tu les as vus s'éloigner alors que la sirène de l'ambulance retentissait, puis tu as perdu connaissance...

Tu te redresses soudain, incommodé par l'odeur. Assis au milieu des ordures, tu reprends lentement connaissance. Bouleversé, tu réalises que tu viens de te remémorer l'accident qui t'a rendu amnésique. Le choc a réveillé ta mémoire et tu te souviens maintenant des circonstances qui ont provoqué ton état. Tu restes immobile un instant, en espérant que d'autres souvenirs refassent surface. Tu te revois fixant l'écran de cet ordinateur, visiblement surpris et effrayé. Qu'avais-tu découvert pour que ces hommes

t'agressent ? Font-ils partie de la même bande que ceux auxquels tu viens d'échapper ?

Tout à coup, tu te redresses. Tu te souviens que le véhicule qui doit te conduire à Lac-Mégantic se prépare à quitter la ville. Bondissant hors de la benne à ordures, tu fonces vers le point de départ du covotage. Ça va être serré, tu ne disposes plus de beaucoup de temps pour atteindre l'endroit.

