



« Une nuit parmi les ombres »

« Pourquoi ne pas se retrouver chez l'un d'entre nous, se mettre dans l'ambiance en éteignant les lampes et en allumant quelques bougies par exemple, et raconter, chacun à notre tour, une histoire que nous aurions déjà lue, entendue ou même inventée ? avait proposé Laurie. »

C'est ainsi que Bruno, habituel maître de jeu, avait invité ses amis, le soir d'Halloween, à raconter une histoire qui fait peur. Pris à leur propre jeu, les participants seront entraînés, malgré eux, parmi les ombres...

Un roman jeunesse, qui prend la forme de plusieurs nouvelles racontées par Isa, Élisabeth, Laurie, Ilona, Simon et Mattéo. Des histoires angoissantes qui vont vous donner la chair de poule.



« Pour Olivier, enseignant en français dans la région de Charleroi depuis un peu plus de 10 ans, l'écriture de nouvelles et de romans s'est vraiment concrétisée il y a peu de temps. En effet, c'est au contact de ses élèves et à l'occasion d'Halloween que l'idée lui est venue de leur raconter des histoires qui font peur. Un projet qui, aujourd'hui, prend la forme d'un premier roman intitulé « Une nuit parmi les ombres ».



1. « Dans le temps »

« Jérémy se réveille brusquement, il est en sueur et a l'impression d'avoir fait un horrible cauchemar, bien qu'il ne se souvienne plus de rien. Dehors, c'est la nuit et seule la lueur de la lune qui filtre à travers les volets éclaire à peine la petite chambre qui n'est pas la sienne. La panique s'empare de lui, où se trouve-t-il ? Qui l'a amené ici et pourquoi ? »

Une étrange demeure, une suite de dix chiffres qui n'ont, en apparence, aucun sens, un cameraman fantôme... Jérémy va-t-il sortir indemne de cette demeure démoniaque ?



2. « Réplique »

« Cela fait maintenant quelques semaines que Céline et Zak parlent par l'intermédiaire de Snap ou Messenger. Au départ, c'était pour une histoire de cours, puis ils ont pris l'habitude de s'envoyer des messages pour prendre de leurs nouvelles. Maintenant, ils discutent de musique, de cinéma, de leurs plats préférés, d'endroits où sortir... »

Aujourd'hui, Zak a prévu d'inviter Céline à sortir avec lui, mais, la journée qui s'annonçait être la plus belle de sa vie, va vite tourner en un véritable cauchemar.



3. « Épidémie »

« Dehors, le froid est piquant. Marchant tête baissée en direction de la pharmacie, Lou ferme la tirette de son manteau et serre un peu plus fort l'écharpe qu'elle a autour de son cou. Effrayée par l'atmosphère de cette ville morte, Lou presse le pas. Au bout de quelques minutes, sans avoir croisé personne, pas même une voiture, elle atteint l'avenue où se trouve l'officine... »

Un mystérieux virus se propage dans la ville. Lou, une adolescente, va tout faire pour aider sa famille, au risque d'y laisser sa vie...



4. « Cache-cache »

« Pour David, son frère et sa petite sœur, c'est une après-midi parfaite. Leurs parents étant absents, ils ont décidé de jouer à cache-cache. Ce n'est pas la première fois qu'ils font cela et, à chaque fois, cela donne lieu à des parties exceptionnelles. Aujourd'hui, ils sont quatre à participer, John, le grand frère, a invité Daniel, un ami. »

Un banal jeu de cache-cache qui tourne au cauchemar et que vous n'êtes pas près d'oublier.



5. « Une nuit glaciale »

« C'est vendredi, le dernier jour de cours avant les vacances tant attendues. Lara se rend à l'école, avec la bonne nouvelle, celle qu'elle avait apprise la veille, grâce à ses parents. En effet, pour la première fois, elle va pouvoir inviter des amies à la maison, le soir d'Halloween. Au programme : films d'horreur, pop-corn, en résumé, une « Soirée filles » ... »

Malheureusement, tout ne se passe pas toujours comme on le voudrait, parfois les soirées sous le signe de la peur se transforme en soirées de l'horreur.



6. « Game Over »

« Ylies, la manette de sa console de jeux en main, est vauté sur son lit. C'est une soirée tout à fait normale durant laquelle le jeune garçon retrouve ses amis pour jouer en ligne. Cette activité, il la mène cinq fois par semaine. Bref, ce soir, comme à son habitude, Ylies est connecté avec Dylan et Ryan, deux de ses amis d'école. Son casque vissé sur la tête, la manette en mains, l'adolescent les briefe, prenant la tête de leur

escouade... »

S'il ne brille pas particulièrement à l'école, le jeune Ylies est en revanche un excellent joueur. Ses amis le savent et c'est pour cela qu'ils le laissent diriger les opérations.

Mais parfois certaines situations peuvent se retourner et si maintenant le jeu décidait de diriger les opérations ?



7. « Halloween, trente ans plus tôt »

« Ils étaient là, tous les sept, assis autour de la table et personne n'osait prendre la parole. C'était la première fois qu'ils allaient tenter une expérience pareille et même s'ils en avaient beaucoup ri les jours précédents, ce soir, devant le fait accompli, ce n'était pas du tout la même chose. Tout le monde fixait l'improbable, mais terrifiante planche de Ouija qui trônait au centre de la table... »

Que s'est-il passé il y a trente ans ? Léo aurait tant aimé ne pas voir cette émission, il aurait tellement souhaité ne pas proposer cette expérience à ses amis, il aurait voulu que rien ne soit jamais arrivé. Mais c'était désormais trop tard...



© Texte : Olivier MABILLE

© Illustration : Philippe SOMBREVAL

Édité aux Éditions « Entre 2 Pages » 6010 Couillet (Belgique)

ISBN : 978-2-931025-12-3

Dépôt légal : D/2021/14.708/13