

Chapitre 1

Gregory est un humain qui, à chaque pleine lune, se transforme en mort vivant habillé en rose.

Matilda est une morte vivante tout le temps.

Ils se sont rencontrés dans un parc d'attractions abandonné et s'y retrouvent toutes les nuits à minuit tapante car le parc reprend vie à cette heure-ci. Ils rejoignent leur ennemi juré : les licornes.

Chaque nuit, les deux camps s'affrontent sur manèges avec un seul objectif pour Gregory : retrouver son apparence humaine.

Chapitre 2

En s'enfonçant dans le parc, Gregory et Matilda sont aux aguets : ils cherchent le camp des licornes mais pénètrent, par inadvertance, dans une forêt noire (pas le gâteau !). Ils sont pourchassés par des créatures mystérieuses.

Chapitre 3

-Gregory! crie sa maman, viens manger!

Gregory, un peu frustré éteint sa console et va manger.

Il envoie un message à Mathilda. Elle lui répond qu'elle aussi doit aller manger, mais qu'elle va l'appeler vers minuit pour qu'ils jouent à nouveau ensemble. Ils partent manger de leur côté. Quand ils ont terminé, ils vont se coucher avec l'idée dans la tête de se retrouver pour jouer.

Aux alentours de minuit, Mathilda qui n'entend plus aucun bruit dans la maison descend les escaliers à pas feutrés pour appeler Gregory sur le téléphone fixe.

Elle décroche le téléphone le plus silencieusement possible.

- BIP! sonne l'appareil.

Etant sensible aux bruits, sa mère se réveille et descend les escaliers. La jeune fille entend ses pas se rapprocher de plus en plus... Mathilda file se cacher dans le placard à balai avec le téléphone. Sa mère va aux toilettes et vérifie les lieux et ne se rend pas compte qu'il manque un objet. La femme retourne se coucher au grand soulagement de Mathilda.

Au bout de 20 minutes, elle l'entend ronfler et sort de sa cachette. Pendant ce temps, Gregory va dans la chambre de ses parents récupérer son téléphone sur la table de nuit de son père.

Il retourne dans sa chambre et connecte ses écouteurs juste à temps pour que ses parents n'entendent pas la sonnerie . Il décroche...

Mathilda lui dit de reprendre la partie.

-3,2,1, Go! chuchotent-ils en chœur.

Gregory et Mathilda se retrouvent à nouveau dans la forêt noire où il y a beaucoup de brouillard. Les enfants ont toujours l'impression que les créatures mystérieuses les suivent, ils entendent encore la musique qui indique qu'il y a un danger.

Gregory et Mathilda décident de se cacher derrière un buisson. Ils attendent et voient arriver un centaure au corps cheval et au torse de sorcier. Derrière le centaure, un cortège de licornes maléfiques possédées avancement d'un pas lent et effrayant. Les enfants décident de les laisser passer et de les suivre.

Une fois toutes les licornes maléfiques passées, Gregory et Mathilda se mettent en route mais tout en restant à distance et sur leur garde.

Ils marchent longtemps et tombent sur Cheshire, le chat d'Alice aux pays des merveilles. Gregory qui en est fan se jette sur le chat pour lui faire un gros câlin , Mathilda a des doutes sur le chat et qui lui fait un peur.

Tout à coup, le chat mord Gregory. Ses yeux se révulsent et il tombe à terre, inconscient.

Mathilda le cache sous un tas de feuilles et décide de partir chercher de l'aide.

Mathilda s'enfonce dans la forêt et rencontre les soldats de la reine de cœur. La reine qui aime les étrangers la capture pour le plaisir. Une fois arrivé au château, les soldats de la reine jettent Mathilda en prison, où elle retrouve Alice et le lapin blanc.

-En retard, en retard, je n'ai pas le temps d'être en prison! Je suis en retard! marmonne le lapin.

Tic tac tic tac plus que 5 secondes 4,3,2,1. BOUM!

GAME OVER

Gregory devant sa console appuie sur « recommencer la partie ».

Ils sont à nouveau poursuivis par les créatures du début. Matilda retrouve Gregory.

Ils ne comprennent pas pourquoi ils sont là mais ils sont préoccupés par leur fuite et n'y prêtent pas attention.

Ils se cachent dans un buisson. Les créatures passent sans rien voir.

Ils sortent de leur cachette et les créatures qui les attendaient les tuent.

Ils réapparaissent et c'est à ce moment là qu'ils comprennent qu'ils sont dans une boucle infinie: **LE JEU BUG**

Chapitre 4

Grégory vient de comprendre que lui et Mathilda sont coincés dans une boucle infinie... dans la vie réelle !

- Grégory ! Les... les monstres du jeu ! Ils sont dans ma chambre ! hurle son amie dans le microphone du téléphone.

Le garçon parcourt sa chambre du regard, et il sent une présence dans la pièce. Une licorne maléfique ! Grégory se sent en manque d'oxygène et à l'impression d'être prisonnier dans une cage invisible. Il pousse un hurlement de terreur.

- Mathilda ! À L'iiiiiiiide !

- Grégory ! Tiens bon !

Les deux enfants reprennent espoir, mais Grégory sait que la licorne est toujours là, car elle l'oblige à se rabattre dans le coin de sa chambre.

Soudain, la porte de la chambre de Grégory s'ouvre et sa maman apparaît. Elle tape sur la console de son fils et elle se brise en deux. L'animal fantastique est aspiré on ne sait où et tout redevient normal. La maman de Grégory est sans doute énervée mais n'en laisse rien transparaître et elle s'en va, laissant son fils avec le problème résolu.

Chapitre 5

Le lendemain matin, Gregory appelle Mathilda pour savoir si elle va bien. Elle répond:

- Salut, ça va?

- Oui. Est-ce qu'on peut se voir au café?

- OK, à toute!

Une heure plus tard, ils se retrouvent au bar Bouille. Ils discutent de leur jeux qui a buggué. Quand il ont fini de parler, Gregory rentre chez lui, et sa mère n'est pas très contente. Malgré tout, elle lui rachète une console, mais à une condition: de ne pas jouer la nuit.