

Ora Est Labora

Vous avez atteint un stade d'épuisement où toutes les sensations qui vous parviennent ont quelque chose de dur et de blessant, comme si un filtre entre la réalité brute et vous-même était trop usé pour fonctionner encore. Éblouie par les lumières électriques se reflétant sur le bitume, étouffant dans la chaleur que la nuit appesantit au lieu de l'alléger, vous tendez la main pour pousser la porte du *Shahrazad*, mais c'est moins l'action intentionnelle de vos muscles que le poids de votre corps s'affalant contre la surface de bois qui vous permet en fin de compte de rentrer.

L'intérieur du bar est frais, ses lumières sont douces et il y règne un brouhaha de conversation enjouée sur fond de musique. Vous vous attardez un instant près de l'entrée, moins pour observer que pour laisser l'atmosphère diluer un peu de la lassitude qui s'attache aux moindres de vos gestes. En plus des serveurs qui vont et viennent et des musiciens amateurs qui se succèdent sur une petite estrade, il y a dans le bar une trentaine de clients, assis sur des chaises et des banquettes confortables. Un tiers d'entre eux sont des étudiants, regroupés autour de trois tables bout à bout et fêtant visiblement la fin de leurs examens. Le reste se compose principalement de couples.

Il n'y a aucune fenêtre donnant sur l'extérieur. Les murs sont recouverts d'une grande fresque colorée représentant un jardin verdoyant, où des personnages vêtus à l'ancienne devisent plaisamment à l'ombre d'orangers en fleurs. C'est une œuvre collective réalisée juste avant l'ouverture du bar et quelques éléments – une fontaine, un paon, une tente safranée – y sont d'ailleurs de votre main. Mais votre travail principal, même si vous n'en avez naturellement pas fait part aux autres artistes, a été d'ancrer des Lares à la fresque et de les configurer de manière à éloigner toute attention indésirable.

Le fait d'être incapable de percevoir des Lares qui vous sont si familiers accentue votre impression d'avoir été rendue à demi aveugle et à demi sourde, mais vous réprimez le malaise viscéral qui menace de vous paralyser. Aussi accoutumée que vous soyez à la réalité augmentée, vous pouvez vous en passer ; l'essentiel est que vous êtes toujours en mesure de coder.

Pour l'instant, cela n'est même pas nécessaire : quelques commandes vocales, noyées dans le brouhaha ambiant, vous suffisent à modifier la configuration des Lares de manière à ce qu'ils protègent de leur mieux l'intégrité physique des occupants du bar et jugulent les mouvements de panique. Aucune confirmation sensorielle n'accompagne bien entendu les changements opérés, mais vous n'avez pas d'autre choix que de vous accommoder de cet état d'incertitude.

L'emprise de la pesanteur sur vos jambes se renforce de seconde en seconde et vous décidez d'aller vous asseoir au comptoir sans plus tarder. Vous croisez au passage les coups d'œil intrigués de quelques-uns des clients, mais ils ne s'attardent pas. Le *Shahrzad* fait partie de l'un des quartiers les plus vivants de l'Urbs, mais, d'un point de vue géographique, il est situé dans un pays fort peu émancipé : ces festivités innocentes entre étudiants des deux sexes pourraient leur valoir le fouet à tous et les deux jeunes hommes que vous apercevez en tête-à-tête dans un recoin de la salle risqueraient bien pire encore. Les gens qui fréquentent le bar s'épargnent les uns aux autres les regards inquisiteurs qu'ils sont venus pour fuir.

Tannaz est derrière le comptoir, en train de remplir de grands verres de bière et de les disposer sur un plateau. Le visage rond, les cheveux attachés en un chignon faussement négligé et la chair d'un modèle de Renoir, la propriétaire du bar est économe avec ses gestes comme avec ses expressions. Mais, lorsqu'elle confie la commande à l'un de ses serveurs et se tourne vers vous, la manière dont ses yeux s'écarquillent est fort expressive.

- Octavia ! Est-ce que ça va ? Tu as besoin de quelque chose ?

Le reflet que vous saisissez dans le miroir derrière elle vous confirme que, lorsque vous aurez enfin pu vous laisser tomber sur un lit et y faire le tour du cadran, il ne serait pas superflu de passer trois ou quatre heures dans la salle de bain. Votre peau noire est luisante de sueur, vos tresses sont dans le désordre le plus complet, votre visage est marqué de plusieurs ecchymoses et vos yeux brillent d'un éclat fiévreux. Le chemisier clair que vous avez eu la mauvaise inspiration d'enfiler ce matin est quant à lui dans un état de saleté indescriptible. Seule et minuscule note impeccable dans votre apparence, votre piercing à la lèvre scintille comme une étoile isolée dans la nuit.

- Oui, répondez-vous en vous hissant tant bien que mal sur un haut tabouret, d'un Bloody Mary bien épicé.

Tannaz se met à l'œuvre sans poser davantage de questions. Les avant-bras lourdement appuyés contre la surface du comptoir, vous la regardez faire, vaguement bercée par la précision fluide avec laquelle elle dose les ingrédients. Une fois mélangés avec des glaçons, elle verse le tout dans un grand verre au rebord enduit de sel, y ajoute un peu de poivre, décore d'une branche de céleri et dépose enfin le cocktail achevé devant vous.

La minute qui suit est une renaissance que votre lassitude même rend plus exquise. Après la première gorgée, vous vous sentez de nouveau humaine. Après la seconde, il vous semble que vous regagnez la civilisation au sortir d'un désert. Après la troisième, vous retrouvez la capacité et le goût de bavarder :

- Ah ! Vivent les tomates et la vodka ! Si jamais j'ai un jour une réunion de travail, je négocierai une prime de risque versée en fruits et légumes et en alcool.

- Je ne réalisais pas que ton métier t'exposait à vivre des aventures.

- Moi si, mais je ne réalisais pas à quel point. C'est le genre de choses qui fait regretter l'ancien temps. À l'époque, j'aurais eu un licteur grand et musclé pour me servir de garde du corps.

- Dans l'ancien temps, observe Tannaz, je pense que ta carrière se serait achevée assez rapidement lorsque tu aurais été enterrée vivante.

La répartie vous tire un sourire amusé. Deux gorgées de cocktail supplémentaires vous donnent le courage de vous lancer dans des explications plus détaillées :

- Je suis désolée de venir dans ton bar dans un état pareil, mais j'ai passé toute ma journée à courir après un Lémure et ça ne m'a pas permis de rester très présentable.

- Un Lémure... C'est une sorte de fantôme, non ?

Tannaz fait partie des assez rares personnes auxquelles vous avez révélé votre fonction et les principes fondamentaux de l'Urbs, mais il y a bien des détails que vous ne lui avez jamais expliqué que de façon sommaire.

- Les esprits des morts qui restent attachés à l'endroit où ils ont vécu sont les Mânes. Ils se contentent essentiellement d'exister et de reproduire les actions dont ils se souviennent. Lorsqu'ils sont soumis à certains stimulus, il peut leur arriver d'influencer les gens qui se trouvent à proximité, mais ils restent inoffensifs. Les Lémures – qu'on appelle aussi les Larves – sont de nature similaire, mais ils cherchent activement à interagir avec les vivants. Comme ils sont animés par des passions incontrôlées, ils peuvent facilement être dangereux.

C'est la théorie classique que vous lui exposez là. La théorie moderne est que Mânes et Lémures ne sont pas réellement les âmes des défunts, mais les échos de leur existence : des souvenirs devenus autonomes, fixés à la trame du monde physique comme des empreintes de mains sur la paroi d'une caverne. La question est fascinante d'un point de vue philosophique, mais possiblement insoluble et de toute façon dénuée de conséquences pratiques pour ce qui vous occupe.

- J'imagine que vous avez des méthodes pour vous en occuper, commente Tannaz.

- Pléthore. Mais ce Lémure-ci est... il me donne du fil à retordre.

- Est-ce que tu ne devrais pas te faire aider par tes collègues ? Et il me vient à l'esprit une deuxième question : est-ce que tu veux quelque chose à grignoter ? J'ai l'impression que tu n'as pas mangé depuis un certain temps.

- Claudia et Flavia étaient avec moi à l'origine, mais nous nous sommes séparées avant que je ne puisse découvrir à quel point c'était une mauvaise idée. En ce qui concerne ta deuxième question, je confesse que tu as absolument raison.

Quelques secondes plus tard, votre cocktail a reçu la compagnie d'un bol de noix de cajou, dans lequel vous piochez avec fort peu de retenue.

- Tout a commencé il y a une dizaine d'heures, racontez-vous. Claudia était à une *rave party* - et je suis certaine qu'elle ne s'amusait pas à moitié - lorsque l'audience est soudain devenue encore plus cinglée qu'elle ne l'était déjà : un grand nombre de Lémures était en train de posséder les gens qui se trouvaient là. Claudia nous a appelé à la rescousse, Flavia et moi. À nous trois, nous avons réussi à contrôler la situation avant qu'elle ne dégénère en hystérie collective. Un seul des Lémures a réussi à nous glisser entre les doigts. Je me suis lancé à sa poursuite, en laissant Claudia et Flavia neutraliser ses comparses. Je pensais qu'il était juste un peu plus retors que la moyenne et que je l'aurais vite rattrapé. Mais en fin de compte...

Rendez-vous au **1**.

1

Huit heures plus tôt

Vous émergez de la Viabyr pour vous retrouver aussitôt dans l'une des rues les plus animées de Newtown, dans le sud-ouest de la métropole de Sydney. C'est ici le soir, mais la température est douce, bien qu'on soit début juin. Les clients des bars sont si nombreux qu'ils en débordent largement sur le trottoir et il règne une atmosphère agréable, faite de rires, de bavardages et de verres qui n'en finissent pas de se vider. Vous résistez à l'envie de vous rendre au comptoir le plus proche pour y commander un cocktail : vous n'aimeriez rien tant que vous accorder une pause de quelques instants, mais votre raison vous dit que cela risquerait de prolonger disproportionnellement quelque chose que vous pouvez sans doute régler dans la demi-heure qui vient.

À la clarté des lumières électriques, vous examinez votre reflet dans une vitrine voisine. Votre tenue ne semble pas trop défraîchie par le trajet complexe que vous avez suivi, ce qui ne signifie pas qu'elle vous satisfasse tout à fait. Tresses attachées en arrière, rouge à lèvres noir, chemisier clair, pantalon et veste sombres, gants anthracite, chaussures de sport, lunettes miroir et casque audio métallisé sur les oreilles. Vous visiez un look d'héroïne cyberpunk, mais il vous semble qu'il pourrait encore être amélioré. Ça ne devrait tout de même pas être un obstacle trop important lorsque vous aurez accompli votre travail et que vous pourrez revenir ici en quête d'heureuses rencontres.

Dans l'immédiat, il est temps de vous remettre à la poursuite de ce Lémure. Vous n'avez toujours aucune théorie solide quant à la façon dont il a pu parcourir une telle distance dans sa fuite, mais vous ne seriez pas surprise si c'était la faute de Claudia. Planant comme elle le faisait lorsque vous l'avez rejointe, elle était certainement capable de commettre les erreurs de programmation les plus extravagantes.

Vous crispez les mains de la façon bien particulière qui active vos gants, avant de vous mettre à l'ouvrage. Les programmes d'auspices servant à détecter les Lémures sont légion et, comme aucun d'eux ne se distingue par sa supériorité incontestable dans la situation où

vous êtes, vous décidez d'utiliser l'une de vos créations. Vos doigts virevoltent avec vivacité sur des touches immatérielles, en totale synchronicité avec les mots qu'articulent votre bouche :

- Aedes octavia something-strange, hic, nunc, do-ut-des.

Les Pénates sont, par bien des aspects, des imitations en miniature de Vesta : leurs capacités sont presque aussi variées, bien qu'elles soient incomparablement moins complexes. Bien qu'ils soient comparativement récents, les Pénates de Sydney n'en sont pas moins efficaces. Une fois la commande d'exécution donnée, il ne s'écoule que quelques secondes avant qu'une traînée de volutes fuligineuses, visibles seulement à travers vos lunettes, ne vienne passer en serpentant devant vous.

Vous suivez la piste et elle ne tarde pas à vous entraîner dans des allées secondaires, médiocrement éclairées et tout à fait désertes. Le brouhaha chaleureux des rues passantes ne vous y suit que de façon assourdie, acquérant loin de ses sources une sonorité vaguement mélancolique.

Newtown a une culture très vivante du *street art* et, quelle que soit votre impatience d'en avoir terminé avec votre tâche actuelle, vous ne pouvez vous empêcher de vous arrêter à plusieurs reprises pour admirer des graffitis et des fresques murales. Les Lares s'attachent spontanément à l'art urbain et beaucoup d'entre eux sont présents par ici, vous apparaissant comme des émanations floues des œuvres auxquelles ils sont attachés.

Vous êtes en train de suivre une ruelle longue et étroite lorsque quatre silhouettes pâles se détachent des ombres, une dizaine de mètres devant vous, et vous barrent le passage. La pénombre rend leurs détails indistincts, mais un coup d'œil jeté par-dessus vos lunettes vous permet d'établir que vous n'avez pas devant vous des personnes physiques.

Vos doigts s'agitent dans le vide, composant la quasi-totalité d'une commande qui fera venir les Lares à votre rescousse. Puis vous vous approchez avec prudence. Quelques pas vous suffisent pour déterminer que le Lémure que vous poursuivez ne fait pas partie des êtres qui se trouvent devant vous : leurs couleurs sont trop ternes, leurs contours trop nets et toute leur attitude trop inexpressive. Il ne s'agit que de simples Mânes, vestiges affadis d'existences qui se sont achevées quelque part dans cette ville. Mais leur comportement anormal vous maintient sur le qui-vive.

Vous hésitez sur l'attitude à adopter. Devriez-vous prendre le temps d'une analyse ? Neutraliser tout de suite les Mânes ? Les ignorer simplement et avancer, en présumant qu'elles ne peuvent rien vous faire ? Ou vaudrait-il mieux battre en retraite - le chemin derrière vous est resté tout à fait dégagé - et chercher à retrouver la piste plus loin ?

Un sifflement strident et bizarrement saccadé se répercute tout à coup entre les murs de la ruelle. Avant que vous ne puissiez déterminer d'où il provient, une série de spasmes brutaux s'empare des quatre Mânes. En quelques instants, sous votre regard stupéfait, leur substance s'assombrit, leur forme s'effiloche et le reflet de passions brûlantes vient détruire leurs visages. Leur apparence humaine se noie dans des volutes obscures comme dans de

grands manteaux déguenillés, dont les lambeaux palpitent sous l'effet d'un vent que vous ne pouvez ressentir.

Vous ne perdez pas de temps à essayer de comprendre comment une métamorphose possible mais rarissime peut s'être produite à l'instant devant vous, en quelques secondes et en quatre exemplaires. Avant que les Lémures nouvellement créés ne puissent se précipiter vers vous, un pianotement rapide de vos doigts achève la commande que vous avez préparée. Des doubles luminescents des graffitis qui vous entourent se détachent des murs et se déploient sur toute la largeur de la ruelle.

Si vous donnez des instructions directes aux Lares pour qu'ils neutralisent au plus vite les Lémures, rendez-vous au [4](#).

Si vous laissez les Lares agir de façon autonome pour vous protéger tandis que vous lancerez un programme spécialisé pour éliminer les Lémures, rendez-vous au [8](#).

2

Le gamin est en train de confectionner une pile de vieux journaux déchirés au pied du fatras poussiéreux des cartons. Une fois satisfait, il tire une boîte d'allumettes, craque l'une d'elles et, sous votre regard médusé, l'approche de son œuvre.

Vous l'agrippez vivement par l'épaule et il tourne alors vers vous un visage où les yeux sont deux puits d'obscurité.

- Cette ville n'est pas digne de moi, dit-il d'une voix atone. Je vais la détruire et la rebâtir tout en marbre.

Il s'exprime dans le même latin qu'employait le Lémure. Vous déterminez vite que celui-ci ne possède pas l'enfant de manière directe, mais il est clair qu'il lui a entièrement imposé sa volonté. Essaie-t-il vraiment de démarrer un incendie dans ce bidonville ? Et, si c'est le cas, est-ce pour essayer de se débarrasser de vous ou a-t-il d'autres motifs ?

Le gamin a commencé à se débattre pour vous échapper et vous l'empêchez de justesse de vous mordre. Vous connaissez quelques programmes qui pourraient lui rendre ses esprits et, s'ils ne suffisaient pas, vous pourriez toujours coder un script plus personnalisé. Mais vous êtes pressée, vous êtes à cran et vous n'avez jamais eu beaucoup de patience pour les enfants de toute façon :

- On ne joue pas avec les allumettes !

Vous ponctuez vos paroles de deux claques retentissantes et ce rituel prosaïque a un effet miraculeux : les yeux du gamin retrouvent une apparence normale, il laisse tomber ses allumettes et s'enfuit en hurlant. Vous dispersez du pied le papier journal qu'il avait empilé.

Vous vous remettez en chasse, suivant la piste vaporeuse du Lémure. Mais vous avez à peine franchi une vingtaine de mètres lorsque des hommes jaillissent d'une ruelle perpendiculaire et vous saisissent rudement.

Rendez-vous au [9](#).

3

Vous vous écorchez les poignets, mais vous parvenez à vous libérer de vos liens avant que qui ce soit ne s'en rende compte. Ce n'est que lorsque vous vous écartez de la grille rouillée que le chef de la bande, tournant la tête, réalise soudain que vous êtes sur le point de vous échapper.

Le briquet qu'il jette dans votre direction vous frappe juste en-dessous du coude, embrasant aussitôt l'essence qui imbibe la manche de votre veste. Mais au lieu de s'étendre au reste de votre corps, les flammes se condensent et s'écoulent fluidement le long de votre avant-bras, jusqu'à être tout entières rassemblées dans le creux de votre gant anthracite. Vous ne ressentez leur chaleur que de façon très atténuée, comme si elles se trouvaient à plusieurs dizaines de centimètres.

Les yeux exorbités, l'homme s'empare de son pistolet et presse la gâchette, mais rien ne se passe. D'un geste de la main, vous projetez vers lui quelques gouttes enflammées, qu'il évite d'un bond convulsif en arrière.

- Sorcière !

Son doigt continue de se crispier de manière convulsive et la peur déforme un peu plus son visage chaque fois que son arme échoue à fonctionner. Lorsque vous faites un pas dans sa direction, son courage achève de l'abandonner et il tourne les talons pour s'enfuir en courant. Les membres du gang encore présents et valides essaie d'ouvrir le feu sur vous, mais ne rencontrent pas plus de succès. Ils ne tardent pas à détalier à leur tour, prenant tout juste le temps d'emporter leurs blessés.

Vous éteignez les flammes en refermant la main, quelques instants avant que votre invocation ne s'achève. Votre gant est parfaitement intact.

Rendez-vous au [20](#).

4

Sous votre contrôle, les lettres baroques des graffitis s'étirent et s'entrelacent, formant des chaînes bariolées qui viennent entourer les Lémures avant qu'ils ne puissent vous atteindre. Leurs formes échevelées se contorsionnent follement, mais elles restent prisonnières des Lares. Il ne vous reste plus qu'à employer l'un des nombreux programmes capables de régler ce problème imprévu en un minimum de temps.

Un froid horrible vous transperce le bras comme une lame d'acier, vous arrachant un cri perçant. Tournant la tête, vous découvrez qu'un spectre noir comme la suie s'est glissé dans votre dos. Au milieu de son visage immatériel, ses yeux flamboient comme les reflets d'un incendie se rapprochant depuis l'horizon. Les ombres crochues qui constituent sa main sont refermées juste au-dessus de votre coude et leur contact vous brûle comme de l'azote liquide. Frémissant d'effroi, vous reconnaissez le Lémure que vous recherchez. Était-il aussi terrible lorsque vous vous êtes lancée à sa poursuite ?

Si vous utilisez une commande rapide qui fasse venir les Lares à votre secours, rendez-vous au [15](#).

Si vous lancez un programme capable d'éliminer directement le Lémure, rendez-vous au [19](#).

5

Le jeune homme s'immobilise brusquement lorsque votre évocation l'affecte. Son visage blêmit, ses doigts se crispent sur le manche de sa contrebasse et ses lèvres tremblent comme s'il voulait articuler quelque chose. Puis, à la stupéfaction des spectateurs, il s'effondre en avant et entraîne son instrument avec lui. Plusieurs clients accourent aussitôt pour lui porter secours.

Un vertige d'effroi vous tourne la tête lorsque vous réalisez que vous vous êtes trompée. Le jeune homme n'est pas quelqu'un de totalement ordinaire – votre évocation n'aurait sinon eu aucun effet sur lui – mais sa réaction révèle qu'il n'est pas non plus le Lémure que vous recherchez.

Avant que vous ne puissiez utiliser votre deuxième script pour réparer cette erreur, toutes les lumières du bar s'éteignent en même temps, soulevant une cacophonie d'exclamations plus ou moins alarmées. Restant où vous êtes, vous ordonnez aux Lares de rétablir l'électricité, mais il s'écoule un délai avant qu'ils n'obtempèrent.

Lorsque l'éclairage revient enfin, votre cible réelle a quitté les lieux. Vous connaissez désormais son apparence, mais c'est une maigre consolation. L'épuisement que vous étiez parvenu à refouler temporairement afflue de nouveau dans vos membres, apesanti par la sensation de l'échec.

Allez-vous rassembler vos forces pour vous lancer encore une fois à la poursuite du Lémure ou retourner au temple pour y dresser un plan d'action avec vos collègues ? Les deux options suscitent en vous la même lassitude découragée. L'unique chose qui vous inspire de l'envie, en ce moment, est d'appuyer votre tête contre le bois du comptoir et de dormir profondément.

6

Le chef de vos agresseurs a fini de déclamer et il revient vers vous, le briquet à la main, lorsque vous pouvez enfin lancer votre script d'invocation :

- Senza-legge, octavia, septem, do-ut-des !

Une colombe virtuelle se pose sur votre main, pour être immédiatement sacrifiée par la commande d'exécution.

- Arrêtez-vous !

L'homme se fige en plein mouvement, perdant presque l'équilibre. Tout autour de vous, il n'y a soudain plus aucun bruit ni aucun mouvement. Les yeux écarquillés, toute l'assistance vous contemple comme une apparition divine, ce qui n'est d'ailleurs pas totalement dénué d'une certaine vérité.

Les efforts que vous devez faire pour vous délivrer des lanières qui vous retiennent vous rappellent vite que vous n'êtes qu'une mortelle. Les regards de toutes les personnes présentes s'attachent aux moindres de vos mouvements comme de la limaille de fer à un

aimant, mais aucune d'elles n'esquisse le moindre mouvement pour vous aider ou vous arrêter. Vos poignets sont amplement éraflés lorsque vous vous retrouvez enfin libre.

Lorsque vous vous écartez enfin de la grille, le chef de la bande achève tout à coup l'enjambée qu'il faisait dans votre direction. Des gouttes de sueur lui recouvrent le visage. Ses pupilles sont dilatées et les ombres se multiplient autour d'elles. Le Lémure essaie-t-il de délivrer ses pions de l'effet de votre invocation ?

Avant qu'il n'ait une chance d'y parvenir, vous décidez d'utiliser l'influence que vous avez toujours sur ces hommes pour vous débarrasser de la menace qu'ils représentent.

Si vous leur suggérez de quitter cet endroit et de partir le plus loin possible, rendez-vous au [22](#).

Si vous leur suggérez de se battre entre eux, rendez-vous au [31](#).

7

- Mind-and-senses, zéro, do-ut-des.

Le visage du Lémure se transforme devant vos yeux. Sa chair ne change pas, mais la myriade de façons dont la cruauté avait crispé ses muscles se volatilise tout à coup. Sa bouche se relâche, prenant une expression égarée. Ses yeux deviennent ceux d'un enfant se retrouvant sans comprendre pourquoi dans le corps brutal d'un adulte.

- Comme je souhaiterais, murmure-t-il, ne jamais avoir appris à désirer.

Mais ce n'est qu'un bref instant, avant que la malveillance ne congestionne de nouveau son expression. Il vous attire brusquement plus près de lui et exerce une torsion d'une violence inouï sur votre tête.

Il y a un craquement hideux que vous ressentez dans tout votre être. Puis il n'y a plus rien que le souvenir que vous laisserez dans la mémoire de Vesta.

Les graffitis spectraux mélangent leurs couleurs vives et leurs caractères baroques en une muraille tourbillonnante autour de vous. Les Lémures s'élancent contre elle, mais leurs membres informes ne parviennent pas à l'entamer. L'appréhension qui vous avait un instant effleuré se résorbe : quel que soit le phénomène étrange qui les a engendré, leurs caractéristiques restent ordinaires et vous devriez en venir facilement à bout.

Un froid terrible vous glace tout à coup la colonne vertébrale. Vous retournant brusquement, vous découvrez qu'un spectre noir comme la suie s'est glissé dans votre dos. Au milieu de son visage immatériel, ses yeux flamboient comme les reflets d'un incendie à l'horizon. Les ombres crochues qui constituent sa main sont tendues vers votre poitrine et, à leur contact, les lettres brillantes qui vous protègent se décolorent et fondent. Frémissante, vous reconnaissez le Lémure que vous recherchez. Était-il déjà aussi puissant lorsque vous vous êtes lancée à sa poursuite ?

À la vue de ce monstre qui peut presque vous atteindre, vous abandonnez instantanément l'idée de lancer le programme assez banal que vous aviez en tête. La conviction vous saisit que vous devez utiliser sans attendre les méthodes les plus radicales à votre disposition :

- Aedes camilla burzum-ishi-krimpatul, hic, quinque, nunc, do-ut-des !

Les ombres brutales que les rares lumières électriques projettent dans la ruelle s'élèvent tout à coup comme des tsunamis venus des abysses et engloutissent les quatre Lémures qui vous barraient le passage sans en laisser aucune trace. Ce programme, œuvre de la moins rationnelle de vos collègues, fait appel à la fonction numineuse Orcus et cela seul en fait quelque chose que vous n'utiliseriez jamais dans des circonstances ordinaires.

Votre cible réelle se dérobe, même si la puissance de l'invocation la force à battre en retraite précipitamment. Les quelques ombres qui effleurent sa forme incorporelle y sont aussitôt absorbées, épaississant sa substance.

Vous voulez presser votre avantage en enchaînant sur un autre programme, mais des gémissements torturés éclatent à ce moment autour de vous comme autant de glas discordants. Sous votre regard stupéfait, une horde d'autres Lémures apparaît, traversant les murs, émergeant du bitume ou se matérialisant à partir de rien dans l'atmosphère équivoque de la nuit.

La partie est, de toute évidence, encore loin d'être jouée.

Rendez-vous au [12](#).

Vous avez le réflexe de vous débattre, mais c'est en vain : vos assaillants sont presque une dizaine et bien plus forts que vous. Ce sont des hommes jeunes, aux visages durs, et vous remarquez avec alarme que la plupart d'entre eux sont armés de pistolets.

Vous vous forcez à reprendre votre sang-froid. Votre statut de Vestale ne vous immunise pas miraculeusement contre la violence la plus ordinaire, mais l'un des tout premiers programmes jamais codés par l'une d'entre vous est justement prévu pour ce genre de situation :

- Aedes classicus sacrosancta, octavia, nunc, do-ut-des !

Les hommes devraient vous lâcher aussitôt et s'écarter respectueusement. Mais il n'en est rien : leurs mains continuent de vous serrer comme des étaux et ils vous entraînent, incapable de résister, dans la direction que vous suiviez déjà.

Réfrénant la peur qui menace de vous faire perdre vos moyens, vous essayez de saisir des détails qui puissent vous éclairer sur vos agresseurs. Il y a une certaine uniformité dans leur habillement, leurs tatouages discrets et les anneaux qui leur percent les oreilles. Les membres d'un gang, peut-être ? Des ombres révélatrices rôdent dans le fond de leurs yeux, même si elle sont loin d'atteindre l'intensité que vous avez observée chez le gamin de tout à l'heure. Les quelques mots qu'ils échangent ne vous renseignent en rien sur leurs intentions, mais vous notez qu'ils sont en espagnol. Bien que ces hommes soient sous l'influence du Lémure, leur personnalité réelle semble encore bien présente. Malheureusement, vous ne la soupçonnez pas d'être particulièrement plaisante.

Vous êtes conduite de force jusqu'à un espace carré qui, dans un quartier moins misérable, serait une minuscule place. Une grande grille rouillée, qui a dû appartenir à une clôture dans un passé lointain, est appuyée contre un mur. Les hommes vous y mènent comme une condamnée à l'échafaud, vous collent le dos à ses barreaux et vous y attachent les bras en croix par des lanières de cuir.

La piste du Lémure est tout autour de vous, mais lui-même n'est visible nulle part. Vous apercevez en revanche quelques habitants des parages, se tenant à bonne distance et observant le spectacle avec de grands yeux effarés. Ceux-là ne subissent pas d'autre influence que celle de la peur, mais elle est bien suffisante pour les empêcher d'intervenir.

L'un de vos agresseurs vient d'apporter un jerrican de plastique sale et, avec le même naturel que s'il avait déjà accompli cette cérémonie des dizaines de fois, il vous asperge consciencieusement de son contenu. Vos lunettes vous protègent les yeux, mais le reste de votre visage et vos vêtements dégoulinent bientôt d'essence. L'odeur qui emplit vos narines menace de vous donner la nausée.

L'homme ne s'écarte de vous que lorsque son jerrican est vide, cédant la place à celui que vous soupçonnez d'être le chef de la bande. Celui-ci, un type aux muscles noueux et au crâne rasé, vient se planter juste devant vous. Puis, sous votre regard horrifié, il tire de sa poche un briquet et l'allume d'un geste brusque.

Dans le monde moderne, l'électricité est objectivement un bien meilleur symbole de votre culte. Mais le feu domestiqué conserve dans votre cerveau une mystique insurpassable, enracinée par vingt-cinq siècles de tradition. Le fait qu'il puisse être utilisé pour commettre des crimes éveille en vous une révolte abominable.

La perspective d'être brûlée vive pourrait vous paralyser ; elle vous rend au contraire toute votre présence d'esprit. Les lanières qui vous retiennent n'ont pas été très attachées avec beaucoup de soin et quelques efforts devraient vous permettre de leur échapper, mais cela ne ferait pour l'instant que précipiter votre mort. Seul un script d'invocation peut vous tirer de cette situation, à condition que vous parveniez à le coder. Vous avez besoin de gagner du temps, de dire quelque chose - n'importe quoi - qui dissuade cet homme de vous tuer sans attendre.

Si vous criez que vous n'avez rien fait pour mériter un tel sort, rendez-vous au [17](#).

Si vous lui offrez de l'argent en échange de votre vie, rendez-vous au [33](#).

Si vous le traitez de lâche et que vous lui crachez au visage, rendez-vous au [42](#).

10

La Viabyr fait partie des coulisses de l'Urbs. Selon que vous vous sentez d'humeur romanesque ou prosaïque, vous la compareriez à un réseau de passages secrets ou à un immense couloir de service.

Vous remontez l'escalier de quelques marches, laissant la porte métallique se refermer derrière vous, puis vous activez le programme qui vous y donnera accès. C'est une création des toutes premières Vestales de l'ère informatique et son usage de la fonction Janus reste insurpassé encore aujourd'hui. Vous vous en êtes servi tant de fois que l'essentiel de la procédure est devenu automatique, mais configurer le programme pour qu'il vous permette de suivre le Lémure vous prend tout de même quelques instant.

Une fois donnée la commande d'exécution, vous redescendez les marches et poussez de nouveau la porte. Elle donne désormais sur un long couloir éclairé par des néons, dont l'éclat semble étouffé plutôt que reflété par le blanc sale des murs de béton. Un écheveau de tuyau

de diverses grosseurs court le long du plafond et le sol est recouvert d'un linoléum utilitaire et laid. Vous vous y engagez.

Suivant les directions translucides qui apparaissent devant vos yeux, vous marchez sur une cinquantaine de mètres avant d'emprunter une porte sur votre droite. Vous vous retrouvez dans le couloir rutilant d'un hôtel de luxe. L'épaisse moquette rouge étouffe le bruit de vos pas tandis que vous vous rendez jusqu'à l'ascenseur. Vous y pressez plusieurs boutons dans un ordre bien précis et, quelques instants plus tard, il vous a amené à un énorme entrepôt où s'élèvent de pesantes murailles de métal et de carton. Vous traversez celui-ci d'un pas vif, ignorant les regards éberlués et les interjections des quelques employés qui vous aperçoivent. Avant qu'aucun d'eux ne puisse s'approcher de vous, vous n'êtes déjà plus là.

Tout en suivant ce parcours à travers la Viabyr, vous n'avez pas cessé de réfléchir aux paroles que vous a crachées le Lémure. Dans votre religion si pragmatique, le concept même de divinité est devenu étrangement incongru. Vesta est la seule que vous pourriez encore considérer comme telle en votre for intérieur, et encore ne la qualifieriez-vous pas spontanément ainsi dans une conversation. Tous les autres dieux et déesses majeurs de l'ancien temps sont devenus des fonctions numineuses et, même si leur nature elle-même conserve quelque chose d'inconnaissable, leur comportement obéit à des règles claires. Le Lémure pourrait-il être l'une des divinités mystérieuses qui - selon les théories jamais prouvées dont raffole votre collègue Camilla - auraient refusé de se fondre dans votre système religieux et erreraient à travers le monde au gré de leurs caprices ? Où est-il simplement le vestige d'un individu particulièrement mégalomane ?

La langue qu'il a employé vous revient à l'esprit. Ce n'était pas une langue vivante, ni même le néo-latin que vous employez avec vos collègues. C'était un latin classique tout à fait pur, tel qu'on le parlait à la fin de la République ou au début de l'Empire.

Votre esprit en est à ce point de vos réflexions et votre corps quelque part dans le dédale d'une station de métro moscovite lorsque la silhouette translucide de l'une de vos collègues apparaît dans votre champ de vision et que sa voix résonne à vos oreilles :

- Octavia, est-ce que ça va à peu près ?

La peau claire, le visage enserré par des accessoires de réalité augmentée très sobres, les cheveux d'un blond qui a cessé d'être naturel il y a une dizaine d'années, Livia est la plus âgée d'entre vous. Ce n'est pas un mystère qu'elle ne renoncera bientôt à son statut de Vestale, mais elle n'a rien perdu de la compétence rigoureuse et du sang-froid réconfortant qu'elle possédait à l'époque où elle vous formait. Derrière elle, vous devinez plutôt que vous ne distinguez clairement le cadre familial du temple.

- Je vais bien, répondez-vous à mi-voix, mais je commence à en avoir plein les jambes. Cette chose est apparemment décidée à me faire user mes chaussures jusqu'à la semelle.

- J'ai suivi la situation de mon mieux. Ton Lémure a l'air de vouloir se rendre dans un autre centre-ville. Je fais en sorte de modifier la trajectoire qu'il suit pour que la Viabyr l'amène dans un endroit où il pourra plus difficilement s'échapper.

- Merci. Est-ce que l'une des autres est disponible pour me donner un coup de main ?

- Pas vraiment, désolée. Flavia est toujours sur les lieux de cette *rave*. Camilla et Aurélia sont en train de dormir, après avoir passé plus de trente-six heures sans fermer l'œil.

Une autre silhouette se matérialise brusquement. Elle a la vingtaine à peine dépassée, des traits asiatiques, des cheveux hérissés comme des aiguilles, des lunettes et un casque audio particulièrement tape-à-l'œil, des tatouages colorés qui lui recouvrent les bras et des lèvres peintes en rose bonbon, actuellement plissées en une moue vexée.

- Et moi ? s'indigne Claudia. Ne faites pas comme si je n'existais pas ! Je peux venir t'aider !

À en juger par sa voix pâteuse, elle encore sous l'emprise des substances douteuses qu'elle a consommées pendant qu'elle faisait la fête, ce qui explique certainement pourquoi Flavia a préféré se débrouiller toute seule et l'a renvoyée au temple.

- Non, répondez-vous d'un ton ferme. Il te faudrait trop de temps pour me rejoindre et j'ai besoin que tu consultes les Livres Sibyllins.

C'est le premier prétexte qui vous est venu à l'esprit, mais vous réalisez après l'avoir exprimée que l'idée n'est pas dénuée d'un certain mérite propre. Les Livres Sibyllins sont trois énormes fichiers lourdement cryptés. Ils ont la réputation de permettre des divinations exceptionnelles, mais il est si difficile d'en extraire quoi que ce soit de compréhensible qu'ils sont rarement utilisés. Une théorie populaire est qu'il n'est possible d'en tirer quelque chose qu'en se trouvant dans un état de raisonnement altéré, ce qui est certainement le cas de votre collègue.

Celle-ci a cessé de bouder en se voyant confier cette mission :

- Les Livres Sibyllins ? D'accord. Qu'est-ce que tu veux savoir ?

Vous ne pouvez pas poser une question trop élaborée ou il faudra plus d'une journée à Claudia pour trouver la réponse, en imaginant qu'elle ne s'endorme pas entretemps. Les deux possibilités les plus utiles qui vous viennent à l'esprit sont : "Qui est ce Lémure ?" et "Que recherche-t-il ?".

Notez la question que vous confiez à Claudia, puis rendez-vous au [44](#).

- Se-vuoi-mourir, tres, do-ut-des !

Vous prêtez à peine attention au sanglier virtuel qui apparaît en guise de sacrifice, craignant seulement que le Lémure tire parti du bref délai qu'engendre cette procédure. Mais il n'esquisse pas le moindre mouvement et votre invocation le frappe de plein fouet.

Sa forme ténébreuse s'aplatit en arrière comme un brin d'herbe sous une bourrasque soudaine. Les plis du rideau qui se trouve derrière elle se convulsent comme si quelqu'un venait de donner un coup de poing au tissu écarlate.

Vous imaginant brièvement que cette méthode brutale et directe vient de vous apporter la victoire, vous réfléchissez à un script qui vous permette d'emprisonner votre adversaire pour ultérieurement l'étudier. Mais, avant que vous ne puissiez coder quoi que ce soit, il se redresse d'un mouvement raide, sans rien de naturel, comme si le quart de seconde pendant lequel il est tombé se répétait à l'envers.

Il y a un frémissement dans l'air et, tout à coup, il se tient juste devant vous, le bras levé. Les Lares voisins, qui pourraient vous protéger, s'écartent brusquement. Le revers de la main du Lémure vous frappe violemment au visage et, sous le choc, vous titubez de quelques pas sur le côté avant de vous effondrer en plein sur scène, sous le feu des projecteurs, à seulement deux mètres de Leporello.

Une toile d'araignée de fissures minuscules recouvre les verres de vos lunettes, parcourue d'éclairs brefs de fluorescence multicolore. Vous parvenez à vous relever assez vite, mais le Lémure est en train de se diriger d'un pas vif droit sur vous.

Si vous battez précipitamment en retraite vers l'autre extrémité de la scène, rendez-vous au [18](#).

Si vous restez où vous êtes et tentez d'esquiver le coup lorsqu'il voudra de nouveau vous frapper, rendez-vous au [46](#).

12

Vous menez une guérilla bizarre et farouche dans les ruelles de Newtown pendant la demi-heure qui suit. Votre cible est entourée d'un nombre alarmant de ses congénères, mais, quelle que soit sa capacité mystérieuse à les commander, les Lémures restent par essence des créatures sauvages, qui ne comprennent pas plus la prudence que la coopération. Vous exploitez à plusieurs reprises leur impulsivité pour en éliminer un nombre important.

Les Lares ne sont pas des soldats parfaits non plus : ils sont chacun attachés à un périmètre bien spécifique et incapable d'agir au-delà de ses limites. Leur force n'est par ailleurs pas illimitée : les assauts des Lémures ne sont pas en mesure de les détruire, mais ils peuvent les épuiser jusqu'à les faire tomber dans une torpeur durable.

Depuis l'escarmouche initiale entre vous, votre ennemi principal est toujours resté prudemment à l'arrière de sa horde, un comportement tout à fait aberrant pour un Lémure. Vous avez essayé de le cibler à quelques reprises malgré tout, mais aucun des programmes à votre disposition n'a été conçu pour une situation de ce genre et vos efforts sont restés inefficaces. Quelle que soit la nature exacte de cette créature, il apparaît probable que vous allez devoir vous-même concevoir les moyens qui vous permettront d'en venir à bout.

Une fois parvenue à cette conclusion, vous abandonnez toute offensive et ne faites plus que battre en retraite. La masse tumultueuse des Lémures, électrisée par votre faiblesse apparente, se lance à vos trousses avec un acharnement redoublé. Vous n'employez les Lares que pour les ralentir et dissuader subtilement les habitants des logements voisins qui choisiraient ce moment pour sortir de chez eux. Bien que vous ne puissiez pas totalement contrôler la trajectoire de votre fuite délibérée, vous vous efforcez de l'éloigner encore davantage des rues animées de la ville. Dans leur état actuel de frénésie, laisser un tel nombre de Lémures entrer en contact avec des gens qu'ils puissent posséder serait catastrophique.

Tout du long, vous ne cessez pas de préparer votre contre-attaque. Vous importez la fonction numineuse Diane et plus d'une douzaine de fonctions épithètes, puis vous mettez à coder un script d'invocation. Vous œuvrez aussi vite que vous en êtes capable, vous accordant à peine quelques instants espacés pour vérifier que les lignes de symboles fantomatiques qui se succèdent devant vos yeux ne comportent pas d'erreur.

Lorsque le script est enfin prêt, vous vous trouvez dans une rue longue et étroite, bordée d'un côté par des bâtiments peu élevés et de l'autre par une grille métallique derrière laquelle se trouvent des voies ferrées. Vous avez suffisamment accru la distance qui vous sépare des Lémures pour qu'ils ne soient plus visibles derrière vous, mais la cacophonie de leurs cris funestes vous parvient toujours avec une grande netteté.

Vous continuez jusqu'à la prochaine intersection, puis vous prenez une profonde inspiration, vous arrêtez et faites demi-tour pour attendre vos poursuivants. Les façades qui se trouvent à proximité sont couvertes de grandes fresques ébouriffantes. Votre regard effleure rapidement les graffitis sophistiqués, les décors végétaux, les personnages gracieux ou cartooniques, les scènes qui subliment la vie ordinaire et celles qui normalisent les créatures surnaturelles, les animaux, les métaphores, les hommages, les motifs purement abstraits et toutes les autres créations des artistes qui se sont succédés ici. Vous percevez la puissance des Lares qui vous entourent.

Il ne faudra pas longtemps aux Lémures pour vous rejoindre et vous réfléchissez en toute hâte aux options qui s'offrent à vous. L'invocation que vous venez de coder vous semble parfaitement à la hauteur du problème, mais cela ne signifie pas que les circonstances

n'aient pas leur importance. Idéalement, lorsque vous lancerez le script, il faudrait que les Lémures soient regroupés et que leur général ne soit pas en mesure de s'esquiver.

Votre connaissance de la tactique militaire se limite à peu près aux pages de Tite-Live qui racontent la deuxième guerre punique. Triturant les souvenirs qui vous en restent, vous parvenez tout de même à imaginer deux façons possibles d'employer les troupes peu communes à votre disposition :

Ne matérialiser qu'une petite partie des Lares, pour donner l'impression d'être une proie facile. Lorsque les Lémures vous assailleront, activer le reste de vos forces afin qu'elles attaquent par surprise le flanc de vos ennemis. (Rendez-vous au [21](#).)

Matérialiser d'entrée de jeu l'ensemble des Lares et les étirer sur toute la largeur possible. Lorsque les Lémures vous assailleront, faire mine de battre en retraite tandis que vos ailes se rabattront pour les encercler. (Rendez-vous au [24](#).)

13

Malgré tous vos efforts, vous n'êtes pas assez rapide : au milieu de la confusion qui l'entoure, le chef de la bande songe tout à coup à jeter un regard dans votre direction et découvre que vous êtes sur le point de vous échapper.

Il vous jette son briquet, mais la flamme s'éteint avant que l'objet ne vous atteigne.

Il saisit son pistolet et presse la gâchette, mais l'arme refuse de faire feu.

Alors il tire de sa poche un couteau à cran d'arrêt et se précipite sur vous.

- Et puis ?

- Eh bien, la lame s'est cassée en deux en m'atteignant... mais il m'a enfoncé ce qui restait dans le ventre.

- Ah oui, bien sûr. Mourir si jeune, quelle tragédie. Et c'est une vraie coïncidence que cette chute abrupte intervienne juste au moment où tu viens de finir ton verre.

- Je me suis peut-être trompée quelque part. Si seulement j'avais un stimulant pour la mémoire...

- Kir pêche ou kir cassis ?

- Pêche, s'il te plaît.

14

- "Quel artiste revit avec..." ? Avec quoi ?

- Je ne sais pas, je me suis évanouie avant d'entendre la fin.

Tannaz enfouit son visage entre ses mains.

- Octavia, tu es la pire conteuse que le monde ait jamais porté.

- Non ! Mais non ! C'était une façon post-moderne de déconstruire les conventions scénaristiques habituelles en supprimant la classique conclusion bien ficelée, soulignant ainsi son caractère totalement irréaliste.

- Je hais le post-modernisme et plus encore les histoires qui l'utilisent comme prétexte pour se finir en queue de poisson !

- D'accord, c'est bon, ne te fâche pas ! Je vais tout reprendre depuis le début.

15

Les Lares réagissent instantanément : abandonnant leurs prisonniers, les graffitis multicolores déferlent sur vous et vous recouvrent des pieds à la tête comme une armure médiévale.

Mais le Lémure qui vous tient ne vacille pas sous cet assaut flamboyant et l'étau glacé de sa main ne se desserre pas. Les lettres qui entrent en contact avec lui perdent leur éclat et deviennent vite transparentes, jusqu'à se volatiliser dans l'air de la nuit.

Des œuvres figuratives sont en train de se détacher à leur tour des murs qui vous entourent : un tyrannosaure cubiste aux crocs disproportionnés, un arlequin agitant un sceptre de monarque, des poissons serpentins aux couleurs chatoyantes. Ils assaillent le Lémure et celui-ci les balaye les uns après les autres.

Vous tentez de profiter de la succession de sursis minuscules que vous accordent les Lares pour lancer un programme plus efficace, mais le contact du Lémure a totalement engourdi votre bras. Sous l'effet conjugué de ce handicap et de la peur, vous commettez plusieurs erreurs, que vous ne parvenez à corriger qu'avec une terrible lenteur.

Une dernière fresque est en train de se matérialiser depuis une façade voisine. Elle représente une femme plantureuse, à demi-nue, dont la moitié du visage n'est rien d'autre qu'un crâne blanchi.

Une exclamation d'effroi curieusement humaine vous heurte les oreilles et le Lémure vous relâche tout à coup. La femme spectrale s'avance et vous le voyez reculer pied à pied devant elle. Ce revirement imprévu vous sidère, mais votre attention est vite détournée par un phénomène qui vous affecte de façon plus immédiate : les sensations sont en train de revenir brutalement dans votre bras et vous devez le masser pour atténuer la douleur que cela vous cause.

Les quatre Lémures que les Lares ont cessé de retenir ne semblent pas affectés par d'une quelconque terreur à la vue de cette femme partiellement squelettique. Ils l'assaillent tous ensemble et leurs griffes immatérielles ne tardent pas à entamer la consistance de sa forme. Mais cela vous laisse le temps de lancer enfin le programme auquel vous avez décidé de recourir :

- Aedes camilla burzum-ishi-krimpatul, hic, septem, nunc, do-ut-des !

Les ombres brutales que les rares lumières électriques projettent dans la ruelle s'élèvent tout à coup comme des tsunamis venus des abysses et engloutissent les quatre Lémures sans en laisser aucune trace. Ce programme, œuvre de la moins rationnelle de vos collègues, fait appel à la fonction numineuse Orcus et cela seul en fait quelque chose que vous n'utiliserez jamais dans des circonstances ordinaires.

Votre cible réelle se dérobe, même si la puissance de l'invocation la force à battre en retraite un peu plus. Les rares ombres qui effleurent sa forme incorporelle y sont aussitôt absorbées, épaississant sa substance.

Vous voulez assurer votre avantage en enchaînant sur un autre programme, mais des gémissements torturés éclatent à ce moment autour de vous comme autant de glas discordants. Sous votre regard stupéfait, une horde d'autres Lémures apparaît, traversant les murs, émergeant du bitume ou se matérialisant à partir de rien dans l'atmosphère équivoque de la nuit.

La partie est, de toute évidence, encore loin d'être jouée.

Notez le code *Semel*, puis rendez-vous au [12](#).

16

Lorsque votre évocation l'affecte, l'homme cesse un instant de jouer et demeure immobile, une expression absente sur le visage. Les contours de sa silhouette ont soudain quelque chose de flou, comme si elle ne se composait de rien d'autre que de vapeur condensée et sculptée.

Cette étrangeté disparaît si vite que les spectateurs qui ont pu l'observer l'attribueraient probablement à leur consommation d'alcool, mais vous n'éprouvez aucun doute. Si votre évocation est loin d'avoir eu l'effet que vous en attendiez, elle vient tout de même de confirmer que vous avez bien reconnu le Lémure que vous poursuivez !

Lui-même réalise visiblement qu'il a été démasqué, car ses yeux se dirigent droit sur vous et un large sourire lui barre le visage. Puis il se met à chanter.

La voix de haute-contre qui s'échappe de sa bouche est remarquablement exercée et s'envole sans peine vers des aigus sublimes. Mais sa beauté n'est que son attribut le moins remarquable. Alors qu'elle remplit le bar, noyant le bruit de toutes les conversations, les lumières électriques se mettent à briller d'un éclat redoublé, les verres éclatent les uns après les autres et des flammes naissent à la surface des tables, puis s'étendent aussi vite que si elles étaient poussées par un vent fantomatique.

Tannaz s'empare d'un extincteur et s'en sert pour éteindre le feu qui est apparu à une extrémité de son comptoir avant qu'il ne puisse menacer les bouteilles d'alcool. Les autres occupants du bar ne réagissent pas avec le même sang-froid, même si - peut-être grâce à l'influence des Lares - leur affolement ne va jusqu'à leur faire perdre totalement raison. Beaucoup d'entre eux se sont immédiatement précipités vers la sortie, mais vous n'êtes pas surpris de voir que la porte refuse obstinément de s'ouvrir.

- Personne ne sort pendant que je chante ! déclare le Lémure d'une voix impérieuse et lourde de menaces.

Votre main se referme sur un éclat de verre, vestige du tumbler dans lequel vous avez bu votre dernier cocktail. Puis vous vous levez de votre tabouret et avancez à la rencontre de la créature que vous avez passé votre journée à pourchasser.

Plus personne ne se trouve à moins de cinq mètres du Lémure et votre approche ramène aussitôt son attention sur vous, la détournant de toutes les autres personnes auxquelles il pourrait s'en prendre. Un large sourire barre son visage épais, puis il dépose sa guitare et vous fait signe des deux mains de venir jusqu'à lui :

- Approche. Approche, fausse vierge ! Je veux embrasser ta folie juste avant de l'étouffer définitivement.

Vous vous arrêtez au pied de l'estrade, les yeux fixés sur son visage. Il tend une main vers vous et vous ne cherchez pas à vous dérober. L'expérience de vos confrontations passées vous a fait réaliser que le goût pour la théâtralité de votre adversaire est quelque chose que vous pouvez utiliser contre lui. Ses doigts se referment sur l'enchevêtrement de vos tresses et il vous tire la tête en arrière.

- Octavia, dit-il d'un ton méprisant. Ma première femme s'appelait ainsi. C'était une garce frigide, que j'ai chassée avant de la faire mourir.

Vous enfoncez profondément l'éclat de verre dans la paume de votre main. La douleur est presque insoutenable, mais vous ne desserrez pas le poing. Le sang ne tarde pas à filtrer entre vos doigts crispés, puis à dégouliner au sol en une succession rapide de gouttes épaisses. Vous posez votre main libre contre la poitrine du Lémure, aussi tiède et ferme que celle d'un homme qui vivrait réellement.

Le moment est venu de jouer votre dernière carte. Mais quelle est-elle ?

Si c'est une invocation de Minerve pour purger l'âme du Lémure de toutes ses passions mauvaises, rendez-vous au [7](#).

Si c'est une invocation de Proserpine pour appeler les Mânes de tous ceux qui ont des raisons de le haïr, rendez-vous au [27](#).

Si c'est une invocation de Saturne pour enfermer son esprit dans un rêve composé des souvenirs de sa vie passée, rendez-vous au [43](#).

Un coup de poing brutal en plein ventre vous coupe le souffle, interrompant vos protestations d'innocence.

- Rien fait ? gronde l'homme. Est-ce que toi et les tiens vous ne pervertissez pas sans cesse la morale ? Est-ce que vous ne répandez pas partout des absurdités criminelles ?

À votre soulagement infini, il s'écarte de vous et, ouvrant les bras comme une caricature d'agitateur populiste, se lance dans un discours enflammé devant sa modeste assistance :

- Ces gens ne sont-ils pas abominable et ne méritent-ils pas les derniers supplices ? Ils prêchent une religion monstrueuse, qui veut détruire les principes qui ont fait notre force ! Ils refusent scandaleusement le culte qui fait notre unité !

Si ses acolytes approuvent bruyamment chacune de ses affirmations, il est clair qu'elles sont tout à fait incompréhensibles pour les autres spectateurs. Mais vous ne prêtez qu'une attention minimale à ces propos insensés, qui reflètent visiblement l'influence du Lémure sur des esprits déjà bien trop enclins à la violence. Vos doigts s'agitent frénétiquement dans le vide et votre bouche murmure sans interruption, codant un script qui puisse vous sauver avant que cet homme ne mette un terme à sa péroraison.

Notez le code *Quater*.

Quelle est la nature du script que vous êtes en train de coder ?

Une invocation de Vénus, qui place vos agresseurs sous un charme où ils seront réceptifs à vos suggestions ? (Rendez-vous au [6](#))

Une invocation de Vulcain, qui retourne leurs armes contre eux ? (Rendez-vous au [35](#))

Une invocation d'Hercule, qui donne à l'un des spectateurs innocents la force et le courage de venir à votre aide ? (Rendez-vous au [49](#))

18

Vous reculez en toute hâte, évitant de justesse de bousculer les chanteurs qui ne vous voient pas. Si vous réussissez à gagner quelques instants, vous pourrez peut-être coder...

Pour la seconde fois, le Lémure franchit en un instant infinitésimal la distance qui vous sépare. Sa main se referme autour de votre cou, vous soulevant de terre et vous étranglant à demi. Vous tentez de lui agripper le bras, mais vos doigts ne saisissent que le vide. Votre adversaire n'a, semble-t-il, d'existence matérielle que dans la mesure nécessaire pour s'en prendre à vous !

Le Lémure vous jette à deux mètres de distance sans que cela ne paraisse lui demander le moindre effort. Votre dos heurte brutalement le sol de la scène, expulsant tout l'air hors de vos poumons. Votre vision s'obscurcit presque totalement et il vous semble un instant que vous allez vous évanouir.

Une ténacité farouche vous relève à nouveau. Un gloussement guttural échappe au Lémure, résonnant étrangement avec les moqueries que Don Giovanni est en train d'adresser à son ancienne amante, Donna Elvira, venue le supplier de changer de vie. Puis il s'avance de nouveau vers vous.

Notez le code *Septies*.

Si vous consacrez désormais tous vos efforts à éviter ses coups, tout en guettant le moment propice à une contre-attaque, rendez-vous au [34](#).

Si, tout en faisant votre possible pour échapper au Lémure, vous entreprenez de coder une invocation de Quirinus qui vous assurera une protection bien plus sûre, rendez-vous au [48](#).

19

Sous l'effet de la peur, vous employez spontanément le programme le plus radical qui vous vienne à l'esprit :

- Aedes camilla burzum-ishi-krim...

Mais l'étreinte du Lémure a déjà engourdi tout votre bras, vous privant de l'usage de l'une de vos mains. Ainsi handicapée, vous ne parvenez pas à donner la commande d'exécution assez vite. Le Lémure vous tire vers lui et vous basculez à l'intérieur de sa forme ténébreuse, où vos sens et votre pensée s'éteignent presque instantanément.

- Et voilà, concluez-vous. Je me suis réveillée le lendemain matin, la figure contre le bitume, ayant autant envie de boire que besoin de pisser. Comme les bars du coin n'étaient pas encore ouverts, j'ai décidé de venir ici.

Tannaz lève les yeux au ciel.

- Octavia, j'apprécierais que tu montres un peu de considération à l'égard du nom que j'ai choisi pour cet établissement. Je ne te demande pas de ne rien inventer, mais fais au moins en sorte que tes histoires ne sois pas grotesquement brèves en plus d'être fausses.

- D'accord, mais c'est difficile de rester motivée alors que je n'ai déjà plus de noix de cajou. Est-ce que tu pourrais...?

20

Vos agresseurs seront sans doute bien incapable de se rappeler en détail de ce qui leur est arrivé pendant qu'ils étaient sous l'influence du Lémure. Pour plus de sécurité, vous employez un programme classique fondé sur la fonction numineuse Morphée, le paramétrant de manière à ce qu'il affecte toutes les personnes situées dans un rayon de quarante mètres autour de vous. Il ne fera pas réellement disparaître leurs souvenirs de ce qui vient de se passer - cela serait bien plus difficile et sans doute immoral - mais ils les mélangera aux rêves de leur prochaine période de sommeil, leur ôtant toute netteté et toute certitude.

Cela fait, vous retirez votre veste et employez le peu de sa surface qui n'est pas imbibé d'essence en guise de serviette pour vous nettoyer grossièrement le visage. C'est à cet instant que vous réalisez que le Lémure vient de sortir de l'endroit où il était tapi et qu'il se trouve droit devant vous, à moins d'une dizaine d'enjambées. Dans la lumière du jour, sa silhouette ténébreuse semble plus compacte et ses yeux moins flamboyants. Non, réalisez-vous tout à coup, ce n'est pas qu'une impression dûe à la clarté ambiante : sa forme a réellement changée.

- Renonce à me suivre, siffle-t-il d'une voix hideuse, mais moins dissonnante que la fois précédente. Sinon, tu regretteras de ne pas avoir été brûlée vive !

Puis il s'enfuit par l'une des allées voisines. Jetant de côté votre veste irrécupérable, vous vous lancez de nouveau à sa poursuite, mais votre lassitude croissante et la crainte qu'il n'essaie de vous attirer vers un autre piège ralentissent cette fois votre allure. Avant que vous n'ayez une chance de le rattraper, il est parvenu à Caracas même et s'est engouffré dans le premier accès venu à la Viabyr.

Vous le suivez, vous demandant quand tout ceci va enfin trouver un terme.

Rendez-vous au [26](#).

21

Vous ne matérialisez que quelques-uns des Lares, que vous disposez autour de vous en une garde aux formes et aux couleurs hétéroclites.

La horde des Lémures déferle dans la rue comme une vague de cendres et de fumerolles éruptée par un volcan. Leurs hurlements redoublent de violence à l'instant où ils vous aperçoivent.

L'impact est brutal. Les Lémures sont pressés en une telle masse qu'ils en perdent toute apparence d'individualité. Les Lares qui vous protègent résistent de leur mieux, mais les griffes vaporeuses qui les tailladent avec frénésie entament leur consistance et se rapprochent de vous peu à peu.

Vous n'avez pas cessé de chercher du regard votre ennemi principal. Finalement, les yeux rougeoyant de haine qu'il a rivé sur votre personne vous trahissent sa présence : il se trouve au beau milieu de la masse informe, apparemment satisfait de laisser ses congénères se charger de vous.

Désormais certaine qu'il ne pourra pas vous échapper, vous activez les Lares que vous conserviez en réserve. Dans une flamboyante explosion de couleurs, les fresques murales projettent une armée de formes fantastiques dans l'air de la nuit. Les Lémures, entièrement obnubilés par la pensée de se repaître de la chaleur de votre sang, réagissent à peine à l'apparition de vos renforts. Les Lares nouvellement apparus font des ravages, mais la substance de ceux qui servent de gardes du corps est sur le point de se disloquer sous les efforts de vos assaillants.

Le moment est clairement venu de lancer votre script d'invocation. Mais il y a un paramètre que vous n'avez pas déterminé pendant que vous codiez et vous devez maintenant prendre une décision.

Si vous voulez que l'invocation frappe tous les Lémures, rendez-vous au [28](#).

Si vous voulez la concentrer sur leur chef, rendez-vous au [32](#).

Les muscles de la mâchoire du chef se crispent comme des câbles tendus à l'excès et son visage devient pourpre. Votre suggestion, l'influence du Lémure et sa propre volonté ne font visiblement pas bon ménage à l'intérieur de son cerveau. Vous voulez vous esquiver tant que dure son indécision, mais vous n'en avez pas le temps :

- Non ! s'exclame-t-il tout à coup avec violence. C'est mon territoire !

Il jette son briquet dans votre direction, mais vous vous écartez d'un mouvement convulsif et l'objet vous manque, passant tout près de votre bras. L'homme s'élançe alors sur vous et ses doigts robustes se referment autour de votre cou. Vous vous débattiez de votre mieux, mais l'état de frénésie qui l'anime semble le rendre tout à fait insensible à vos coups. Vous tentez alors de vous emparer du pistolet qui se trouve à sa ceinture.

Avant que vous ne puissiez y parvenir, votre duel déséquilibré est brutalement interrompu. Tous les autres membres du gang ont été affecté par votre suggestion et voir leur chef s'y dérober leur semble blasphématoire. Ils s'en prennent à lui avec violence et il ne tarde pas à s'effondrer sous leurs coups, vous permettant de respirer à nouveau. Vous ne perdez pas un instant pour en profiter :

- Ils ont tenté de me tuer, défends-moi !

Votre exclamation est lâchée à la cantonade, mais chacun de vos anciens agresseurs a l'impression qu'elle lui est destinée en particulier. Des coups de poing commencent aussitôt à être échangés et, en quelques instants, la situation a dégénéré en une mêlée sauvage, où il n'y a ni quartier ni alliance.

Vous n'avez pas perdu de temps pour vous écarter. L'effet de votre invocation est en train de toucher à son terme, mais cela n'a guère d'importance : une bagarre de cette intensité ne s'arrête pas aussi facilement qu'elle a commencé. Vous êtes vaguement soulagée de constater que leur état de déraison empêche ces hommes d'utiliser leurs pistolets autrement que comme des armes contondantes : vous ne pensez pas vraiment que leur mort violente serait une perte pour l'humanité, mais vous préférez n'y avoir aucune part de responsabilité.

Notez le code *Quinquies*, puis rendez-vous au [20](#).

L'homme se fige brusquement lorsque votre évocation l'affecte. Sa mâchoire se crispe, ses doigts laissent échapper son instrument et ses lèvres tremblent comme s'il voulait articuler quelque chose. Puis il perd connaissance et s'écroule. Plusieurs clients assis à proximité accourent pour lui porter secours.

Un vertige d'effroi vous tourne la tête lorsque vous réalisez que vous vous êtes trompée. Cet homme n'est pas quelqu'un de totalement ordinaire – votre évocation n'aurait sinon eu aucun effet sur lui – mais sa réaction révèle qu'il n'est pas non plus le Lémure que vous recherchez.

Avant que vous ne puissiez utiliser votre deuxième script pour réparer cette erreur, toutes les lumières du bar s'éteignent en même temps, soulevant une cacophonie d'exclamations plus ou moins alarmées. Restant où vous êtes, vous ordonnez aux Lares de rétablir l'électricité, mais il s'écoule un délai avant qu'ils n'obtempèrent.

Lorsque l'éclairage revient enfin, votre cible réelle a quitté les lieux. Vous connaissez désormais son apparence, mais c'est une maigre consolation. L'épuisement que vous étiez parvenu à refouler temporairement afflue de nouveau dans vos membres, apesanti par la sensation de l'échec.

Allez-vous rassembler vos forces pour vous lancer encore une fois à la poursuite du Lémure ou retourner au temple pour y dresser un plan d'action avec vos collègues ? Les deux options suscitent en vous la même lassitude découragée. L'unique chose qui vous inspire de l'envie, en ce moment, est d'appuyer votre tête contre le bois du comptoir et de dormir profondément.

24

Il y a une explosion de couleurs lorsque vous matérialisez tous les Lares à votre disposition. Les fresques murales projettent dans l'air de la nuit une armée de formes fantastiques, que vous rangez en une ligne étendue.

La horde des Lémures déferle dans la rue comme une vague de cendres et de fumerolles éruptée par un volcan. Leurs hurlements redoublent de violence à l'instant où ils vous aperçoivent.

L'impact est brutal. Les Lémures sont pressés en une telle masse qu'ils en perdent toute apparence d'individualité. Leurs griffes vaporeuses taillent les Lares avec frénésie, entamant peu à peu leur consistance. Obnubilés par la pensée de se repaître de la chaleur

de votre sang, ils ne prêtent aucune attention à la manœuvre par laquelle vos forces sont en train de les encercler.

Vous n'avez pas cessé de chercher du regard votre ennemi principal. Finalement, les yeux rougeoyant de haine qu'il a rivé sur votre personne vous trahissent sa présence : il se trouve au beau milieu de la masse informe, apparemment satisfait de laisser ses congénères se charger de vous.

Les Lares entourent désormais complètement vos assaillants. Pressés de tous côtés, se gênant les uns les autres dans leurs efforts pour vous atteindre, les Lémures constituent une cible idéale.

Le moment est clairement venu de lancer votre script d'invocation. Mais il y a un paramètre que vous n'avez pas déterminé pendant que vous codiez et vous devez maintenant prendre une décision.

Si vous voulez que l'invocation frappe tous les Lémures, rendez-vous au [28](#).

Si vous voulez la concentrer sur leur chef, rendez-vous au [36](#).

25

- Fa-preparar, tres, do-ut-des !

Vous prêtez à peine attention à l'âne virtuel qui apparaît en guise de sacrifice, craignant seulement que le Lémure tire parti du bref délai qu'engendre cette procédure. Mais il n'esquisse pas le moindre mouvement.

Lorsque votre invocation le frappe, il reste un instant figé sur place. Puis il jette la tête en arrière et de sa bouche invisible jaillit un rire strident et hideux, dont le bruit transperce votre crâne comme des clous qui y seraient enfoncés à violents coups de marteau.

Avant que vous ne puissiez vous ressaisir, il y a un frémissement dans l'air et, tout à coup, le Lémure se tient juste devant vous, le bras levé. Les Lares voisins, qui pourraient vous protéger, s'écartent brusquement. Le revers de main vous frappe violemment au visage et, sous le choc, vous titubez de quelques pas sur le côté avant de vous effondrer en plein sur scène, sous le feu des projecteurs, à seulement deux mètres de Leporello.

Une toile d'araignée de fissures minuscules recouvre les verres de vos lunettes, parcourue d'éclairs brefs de fluorescence multicolore. Vous parvenez à vous relever assez vite, mais le Lémure est en train de se diriger d'un pas vif droit sur vous.

Notez le code *Sexies*.

Si vous battez précipitamment en retraite vers l'autre extrémité de la scène, rendez-vous au **18**.

Si vous restez où vous êtes et tentez d'esquiver le coup lorsqu'il voudra de nouveau vous frapper, rendez-vous au **46**.

26

Vous êtes en pleine ascension d'une série d'escalators dans un gigantesque centre commercial lorsque la silhouette fantomatique de Livia apparaît à nouveau devant vous.

- Octavia, tu devrais revenir au temple. Je ne sais pas ce que c'est que cette créature, mais il ne s'agit pas d'un Lémure ordinaire. J'ai essayé de le détourner à nouveau de son chemin, de l'amener dans un endroit où Flavia et moi pourrions t'aider à le coincer, mais rien ne marche plus contre lui.

- S'il devient de plus en plus dangereux, marmonnez-vous entre vos dents, ce n'est pas une bonne idée de lui laisser un répit.

- Laisse-nous le temps de te rejoindre, dans ce cas.

- Je ne vous interdit pas de venir, mais je te parie ma collection photographique que j'ai réglé le problème avant qu'aucune de vous ne soit arrivée.

Il y a un instant de silence, pendant lequel Livia vous regarde avec une expression où il est difficile, dans son état translucide, de distinguer l'admiration de l'exaspération.

- Est-ce que je t'ai déjà dit que tu avais un caractère de ratel ?

- Non, mais j'espère que c'est un compliment.

- Une dernière chose. J'ai analysé la trajectoire que suivait le Lémure lorsqu'il a quitté Sydney. Si je me trompe pas, il essayait de se rendre à New York, aux environs du Lincoln Center.

- Le centre culturel ? C'est intéressant, merci.

La silhouette de Livia se volatilise et celle de Claudia lui succède aussitôt.

Si vous lui avez demandé de découvrir quelle est la nature du Lémure, rendez-vous au [29](#).

Si vous lui avez demandé de découvrir quelles sont ses intentions, rendez-vous au [39](#).

27

- Danse-macabre, zéro, do-ut-des.

Vous vous attendiez à ce qu'une légion de spectres apparaisse autour de vous, mais il n'en est rien et vous pensez avec effroi que vous avez commis une erreur en codant le script.

La main du Lémure lâche tout à coup vos cheveux et retombe sans force. Les émotions qui animaient son visage sont comme engourdies et ses yeux écarquillés regardent fixement par-dessus votre épaule.

Une femme se tient derrière vous. Vous ne savez pas quand elle est apparue, peut-être a-t-elle toujours été là. Son visage est d'une beauté élégante bien qu'il ne soit plus jeune, mais son regard est d'une dureté implacable. Une immense tâche écarlate recouvre sa robe antique au niveau du ventre.

Elle fait un pas en avant.

- Maman ? dit le Lémure d'une voix tremblante.

Il descend précipitamment de l'estrade, cherche à fuir. Elle le suit. Tannaz, les clients, les serveurs et vous-même restez immobiles et silencieux, comme tétanisés par le spectacle qui se déroule devant vos yeux. Au milieu de ce public de statues, le Lémure court, trébuche, se heurte aux tables d'où toutes les flammes ont disparu. Sa bouche balbutie sans fin une suite d'excuses, de prétextes et de suppliques. Sa mère avance sans hâte, mais ne cesse de se rapprocher. Décrivant des cercles à reculons, il jette des chaises devant elle pour la ralentir, essaie d'interposer tous les obstacles possibles, perd l'équilibre, tombe, se relève en haletant. La distance qui les sépare continue de se réduire inexorablement. Lorsqu'après un temps indéfinissable, elle est enfin sur le point de devenir nulle, l'angoisse qui déforme le visage du Lémure est si horrible que vous détournez le visage.

Il n'y a pas de longs hurlements, juste un cri pathétique et faible, aussitôt étranglé. Lorsque vous regardez de nouveau, aucun des deux acteurs de cette scène n'est plus là.

Tout autour de la salle, le mouvement commence à revenir aux spectateurs, mais personne ne parle et les visages restent bouleversés. Vous-même, en revanche, ne ressentez plus rien. Cette conclusion de l'histoire vous a-t-elle vidé de vos émotions ou souffrez-vous au contraire d'un trop-plein ? Vous êtes anesthésiée au point de ne même plus éprouver le désir d'aller enfin prendre du repos.

C'est au fond une bonne chose car il vous reste beaucoup à faire : vérifier que tout risque d'incendie est écarté, émousser les souvenirs de tous ceux qui viennent d'assister à des phénomènes qui ne devraient pas avoir de place dans leur vie, soigner votre plaie à la main, envoyer au temple des nouvelles de la situation, aider Tannaz à remettre son bar en état.

Coder, coder, encore coder.

Dans la plupart des religions, la prière est un hommage à la divinité ou une forme de communion spirituelle. Mais pour vous, prier, c'est toujours travailler.

28

- Missing-link, tres, secundus, do-ut-des !

Do ut des. "Je donne pour que tu donnes." La formule consacrée, essentielle à toutes vos invocations. Au moment où vous la prononcez, une biche se matérialise à vos côtés, ses sabots claquant sur le bitume. Un être totalement virtuel, création de l'une de vos collègues, mais possédant toutes les apparences de la vie. Un sillon écarlate apparaît en travers de sa gorge et un sang écarlate s'en échappe pour recouvrir le pelage doré. L'animal bascule sur le sol et se volatilise.

Tout cela prend trois secondes. Un délai insupportablement long dans les circonstances présentes, mais vous n'avez pas d'alternative. Accomplir le sacrifice à l'avance est impossible pour un script improvisé à la volée comme celui-ci. La génération qui vous a précédé est parvenue à virtualiser entièrement ce rituel archaïque, mais les efforts conjugués de vos collègues et vous-même n'ont jamais pu vous délivrer du besoin d'y recourir.

Toutes les lumières électriques qui se trouvent à proximité s'éteignent tout à coup. Dans le ciel nocturne, la lune brille comme un soleil froid. Les rayons laiteux dont elle déchire l'obscurité se condensent comme un nuage devenant pluvieux. Une multitude de flèches opalescentes se matérialisent dans l'air, avant de fondre sur leurs cibles.

Les cris de douleur sont aussi stridents que brefs. En l'espace d'une seconde, votre invocation transperce tous les Lémures, qui se dissolvent dans l'air de la nuit en vapeurs inoffensives.

Tous sauf un. Vous n'êtes pas réellement surprise de voir que le Lémure aux yeux rougeoyants a survécu à votre assaut. Sa silhouette sombre ne manifeste pas le moindre signe de délitement et vous ne sauriez pas affirmer avec certitude qu'il a vraiment été touché.

Indemne ou non, le Lémure est désormais privé de tout soutien. Il a clairement conscience de son désavantage, car il fait demi-tour et s'enfuit aussitôt. Les Lares qui tentent de lui barrer le passage sont balayés. Vous vous lancez après lui, impatiente de mettre enfin un terme à cette poursuite.

Rendez-vous au [41](#).

29

- Dis-moi que tu as trouvé quelque chose d'intéressant.

Votre jeune collègue a l'air lasse, mais vous l'êtes certainement beaucoup plus qu'elle et cela vous rend pour le moins impatiente.

- Je pense, répond-elle sans grande conviction. C'est assez décousu, mais bon, ça l'est toujours avec ces foutus Livres, hein ?

- Raconte.

- "Un dieu aimé puis haï, abominé, chassé, mort. Cinquième descendant du premier. Achèvement de son sang, versé par la main la plus proche."

- C'est tout ?

- Oui et je ne te raconte pas le temps qu'il m'a fallu juste pour saisir ces quelques...

- C'est bon, je te remercie. Je vais y réfléchir.

Vous mettez un terme à la communication et poursuivez votre chemin à travers la Viabyr.

Une demi-heure plus tard, vous poussez une porte en bois et elle vous fait passer sans transition d'un aéroport de Séoul, assoupi par l'heure tardive, à une galerie élégante de la Scala de Milan, inondée par le soleil d'un milieu d'après-midi.

Rendez-vous au [45](#).

30

La musique de Mozart déferle sur vous dès que vous avez franchi les portes qui séparent ce lieu de l'extérieur. Sur la scène éclairée, le début de la dernière scène est en train de débiter : Don Giovanni festoie, entouré de femmes, de musiciens et de son valet Leporello, ne sachant pas que le châtiment divin est tout proche.

Vous vous avancez lentement le long de la travée centrale, balayant du regard la pénombre. L'attention des spectateurs est toute entière concentrée sur l'opéra et vous ne remarquez aucun signe suggérant parmi eux quoi que ce soit d'anormal.

Lorsque vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la fosse d'orchestre, il vous semble finalement que votre intuition s'est trompée et que vous devriez explorer une autre partie du bâtiment. Vous faites demi-tour et vous retrouvez soudain face à face avec le Lémure.

Il ressemble désormais à une ombre qui se serait détachée de son propriétaire et aurait acquis une épaisseur. Les contours de sa forme obscure conservent une certaine imprécision, mais ils sont clairement humains : vous pouvez voir le cou reliant la tête au tronc, distinguer où se trouvent les articulations des membres, compter le nombre des doigts. Vous ne pouvez vous empêcher de jeter un coup d'œil par-dessus vos lunettes, vous demandant si vous n'avez pas devant vous un individu bien réel que la réalité augmentée draperait de ténèbres. Mais le Lémure n'est pas visible dans le monde physique. Pas encore ?

Vous restez immobiles un instant, au milieu de la musique joyeuse et des rangées de spectateurs ignorant votre présence, à peine trois enjambées vous séparant l'un de l'autre. Ses yeux ne luisent plus que comme des braises presque éteintes.

Aussi abruptement qu'il est apparu devant vous, le Lémure fait demi-tour et marche vers la sortie d'un pas vif mais dénué de précipitation. Cette fois, vous ne vous précipitez pas immédiatement après lui. Son attitude suggère qu'il ne cherche plus réellement à fuir et vous préférez prendre quelques instants pour vous préparer à une confrontation qui sera peut-être décisive.

Vous modifiez la configuration du programme de dissimulation pour qu'il s'applique également aux manifestations du Lémure si elles venaient à affecter la réalité perceptible : dans un espace confiné dont les issues extérieures sont bloquées, un mouvement de panique est la dernière chose que vous souhaitez. Vous donnez ensuite quelques instructions aux Lares pour qu'ils vous protègent, sans trop attendre de leur efficacité. Vous vous lancez enfin aux trousses de votre cible tout en commençant à coder un nouveau script d'invocation.

Cette poursuite-ci ne dure que quelques instants. Elle vous mène rapidement dans les coulisses, où vous croisez une foule de machinistes et de choristes déguisés en spectres. L'esprit occupé par votre programmation, vous évitez de justesse de percuter le chanteur qui incarne le Commandeur, en train de boire de l'eau avec une paille pour éviter d'abîmer l'épais maquillage qui le fait ressembler à une statue de marbre.

Le Lémure vous attend ostensiblement. Il se tient tout près d'un passage donnant directement sur la scène, qui permet à la musique de vous parvenir tout aussi clairement que lorsque vous étiez dans la salle. Lorsqu'il parle, sa voix est presque humaine et possède un timbre distinctement masculin :

- Il est temps de mettre un terme à tout ceci. Je ne veux pas faire attendre davantage ce public.

Vous avez également l'intention bien arrêtée d'en finir. De quelle nature est le script que vous avez préparé dans ce dessein ?

Une invocation de Mars, pour détruire la substance qui sert de corps au Lémure ? (Rendez-vous au [11](#))

Ou une invocation de Bacchus, pour détruire son esprit ? (Rendez-vous au [25](#))

31

- Ils ne sont pas dignes de moi. Prouve-moi que tu es plus fort qu'eux.

Vous prononcez ces mots sur le ton d'un murmure confidentiel, mais votre voix est assez forte pour que tous vos anciens agresseurs les entendent et chacun d'eux a l'impression qu'ils lui sont destinés en particulier. Des coups de poing commencent aussitôt à être échangés et, en quelques instants, la situation a dégénéré en une mêlée sauvage, où il n'y a ni quartier ni alliance.

Vous n'avez pas perdu de temps pour vous écarter. L'effet de votre invocation va bientôt toucher à son terme, mais cela n'a guère d'importance : une bagarre de cette intensité ne s'arrête pas aussi facilement qu'elle a commencé. Vous êtes vaguement soulagée de constater que leur état de déraison empêche ces hommes d'utiliser leurs pistolets autrement que comme des armes contondantes : vous ne pensez pas vraiment que leur mort violente serait une perte pour l'humanité, mais vous préférez n'y avoir aucune part de responsabilité.

Rendez-vous au [20](#).

32

- Missing-link, tres, primus, do-ut-des !

- Mais ça n'a pas marché, j'imagine, ou l'histoire serait assez courte.

- En fait, je ne sais pas. Je crois bien que l'invocation l'a touché, mais à ce moment-là, les autres Lémures ont achevé de désintégrer mes gardes du corps, ils me sont tombés dessus et je me suis évanouie. J'ai été réveillé le lendemain matin par un clebs qui me léchait le nez. La mémé qui le tenait en laisse me prenait visiblement pour une poivrote et, à la réflexion, je me suis dit que j'avais effectivement bien besoin d'un verre. Alors je suis venue ici. Tu vois ?

- Je vois que, la prochaine fois que tu me demanderas un cocktail, ce que tu recevras seras un Virgin Mary.

- Attends, attends, du calme ! Ne sors pas tout de suite les grandes menaces ! Je vais te raconter comment ça c'est vraiment passé.

33

Vous promettez monts et merveilles à cet homme, lui affirmant - de façon d'ailleurs tout à fait véridique - que vous pouvez offrir une rançon colossale en échange de votre vie. Il s'immobilise un instant et il vous semble qu'il hésite. Mais, très vite, son visage se durcit :

- Non ! Je sais à quoi m'en tenir sur toi et les tiens ! Vous parvenez peut-être à pervertir la morale des faibles d'esprit, mais moi, je ne me laisserai pas corrompre !

À votre soulagement infini, il s'écarte de vous et, ouvrant les bras comme une caricature d'agitateur populiste, se lance dans un discours enflammé devant sa modeste assistance :

- Ces gens ne sont-ils pas abominable et ne méritent-ils pas les derniers supplices ? Ils prêchent une religion monstrueuse, qui veut détruire les principes qui ont fait notre force ! Ils refusent scandaleusement le culte qui fait notre unité !

Si ses acolytes approuvent bruyamment chacune de ses affirmations, il est clair qu'elles sont tout à fait incompréhensibles pour les autres spectateurs. Mais vous ne prêtez qu'une attention minimale à ces propos insensés, qui reflètent visiblement l'influence du Lémure sur des esprits déjà bien trop enclins à la violence. Vos doigts s'agitent frénétiquement dans le vide et votre bouche murmure sans interruption, codant un script qui puisse vous sauver avant que cet homme ne mette un terme à sa péroraison.

Quelle est la nature du script que vous êtes en train de coder ?

Une invocation de Vénus, qui place vos agresseurs sous un charme où ils seront réceptifs à vos suggestions ? (Rendez-vous au [6](#))

Une invocation de Vulcain, qui retourne leurs armes contre eux ? (Rendez-vous au [35](#))

Une invocation d'Hercule, qui donne à l'un des spectateurs innocents la force et le courage de venir à votre aide ? (Rendez-vous au [49](#))

34

Vous battez continuellement en retraite, le regard fixé sur votre adversaire, manoeuvrant de façon à ne jamais vous laisser acculer dans un recoin de la scène. Le Lémure vous suit avec une lenteur affectée, ponctuée de déplacements fulgurants que vous peinez à anticiper. Vous craignez qu'il ne s'en prenne aux chanteurs autour desquels vous tournez, mais il ne tente rien pour l'instant, même si vous remarquez qu'il passe quelquefois très près de Don Giovanni.

Chaque fois qu'il est suffisamment proche, il tente de vous agripper. Vous parvenez à vous dérober à temps à trois reprises. La quatrième, vous ne réagissez pas assez vite et n'esquivez ses doigts que par un bond convulsif sur le côté. Avant que vous ne puissiez retrouver votre équilibre, son autre main vous frappe en plein visage et vous tombez à nouveau.

Les verres de vos lunettes sont désormais étoilés de fissures si profondes que des fragments d'entre eux ont cessé de vous montrer la réalité augmentée. Le Lémure vous apparaît comme une étrange mosaïque ténébreuse, dont certains fragments auraient disparu pour révéler ce qui se trouve derrière elle.

Vous tentez de vous relever encore une fois, mais vous êtes étourdie, haletante, et vous ne parvenez pas à coordonner vos mouvements. Tout proche, le Lémure semble avoir brusquement cessé de vous accorder la moindre attention. Vous le voyez tendre vers le chanteur qui incarne Don Giovanni une main que vient recouvrir un fourreau de flammes éblouissantes. Alors que vous cherchez vainement un moyen de l'arrêter, il éclate d'un grand rire qui fait trembler ses épaules, puis lance d'une voix exultante :

- Vraiment, quel artiste revit avec...

Comptez le nombre de codes que vous possédez parmi les suivants : *Semel, Bis, Ter, Quater, Quinquies, Sexies et Septies*.

Si vous en possédez au moins quatre, rendez-vous au [14](#).

Si vous n'en avez que trois ou moins, rendez-vous au [40](#).

35

- Gear-spirits, decem, do-ut-des !

Un bouc virtuel apparaît tout près de vous, pour être immédiatement sacrifié par la commande d'exécution. Une détonation assourdissante interrompt tout à coup le discours absurde et fait fuir dans la plus grande panique tous les habitants qui assistaient à la scène. L'un des membres du gang est en train de se tordre au sol en geignant, le pied en sang. Vous devinez immédiatement qu'il vient d'être blessé par son propre pistolet, mais vos agresseurs réagissent comme une ruche contre lequel on viendrait de jeter un caillou, criant et s'agitant, sans la moindre idée de la cible vers laquelle ils devraient se tourner.

S'ils sont clairement habitués aux armes à feu qu'ils brandissent avec agressivité, ils n'ont jamais dû prendre la peine de retenir les règles élémentaires de sécurité concernant leur

maniement : il ne s'écoule que quelques secondes avant que l'un d'entre eux ne pointe sans y prendre garde son pistolet vers l'un de ses comparses. Une deuxième détonation résonne alors entre les murs sales des bâtiments et la nouvelle victime s'effondre à son tour, serrant son genou en hurlant.

Plus personne ne vous prête attention pour le moment et vous vous démenez furieusement pour échapper aux liens qui vous retiennent.

Parmi les codes *Semel*, *Bis*, *Ter* et *Quater*, combien en possédez-vous ?

Un ou aucun ? (Rendez-vous au [3](#))

Deux ou plus ? (Rendez-vous au [13](#))

36

- Missing-link, tres, primus, do-ut-des !

Do ut des. "Je donne pour que tu donnes." La formule consacrée, essentielle à toutes vos invocations. Au moment où vous la prononcez, une biche se matérialise à vos côtés, ses sabots claquant sur le bitume. Un être totalement virtuel, création de l'une de vos collègues, mais possédant toutes les apparences de la vie. Un sillon écarlate apparaît en travers de sa gorge et un sang écarlate s'en échappe pour recouvrir le pelage doré. L'animal bascule sur le sol et se volatilise.

Tout cela prend trois secondes. Un délai insupportablement long dans les circonstances présentes, mais vous n'avez pas d'alternative. Accomplir le sacrifice à l'avance est impossible pour un script improvisé à la volée comme celui-ci. La génération qui vous a précédé est parvenue à virtualiser entièrement ce rituel archaïque, mais les efforts conjugués de vos collègues et vous-même n'ont jamais pu vous délivrer du besoin d'y recourir.

Toutes les lumières électriques qui se trouvent à proximité s'éteignent tout à coup. Dans le ciel nocturne, la lune brille comme un soleil froid. Les rayons laiteux dont elle déchire l'obscurité se condensent comme un nuage devenant pluvieux. Une multitude de flèches opalescentes se matérialise dans l'air, avant de fondre sur sa cible.

Un cri de douleur assourdissant vous fait presque retirer votre casque lorsque votre invocation, en l'espace d'une seconde, transperce à d'innombrables reprises le Lémure que vous visiez. Mais le spectacle ne diminue pas le moins du monde la frénésie de ses congénères. Ignorant les pertes que les Lares leur infligent, ils continuent de se presser vers

vous avec abandon et certains parviennent à vous atteindre avant que vos défenseurs ne les repoussent. Ils ne peuvent pas affecter votre esprit, mais vous ressentez leurs griffes immatérielles comme des couteaux de glace.

Un programme vous vient immédiatement à l'esprit pour aider les Lares à en finir avec eux, mais vous n'avez pas le temps de l'employer. Une épaisse fumée noire déferle depuis le cœur de la horde monstrueuse, la recouvre toute entière, puis reflue aussitôt, ne laissant rien derrière elle. Devant vous, il n'y a plus que le Lémure aux yeux rougeoyants, dont la silhouette obscure ne manifeste pas le moindre signe de délitement. Sidérée, vous réalisez qu'il vient d'absorber la substance de ses congénères pour réparer les dommages causés par votre invocation.

Indemne ou non, le Lémure est désormais privé de tout soutien. Il a clairement conscience de son désavantage, car il fait demi-tour et s'enfuit aussitôt. Les Lares qui tentent de lui barrer le passage sont balayés. Vous vous lancez après lui, impatiente de mettre enfin un terme à cette poursuite.

Notez le code *Bis*, puis rendez-vous au [41](#).

37

La femme était sur le point de porter une nouvelle fois son verre à ses lèvres lorsque votre évocation l'affecte. L'espace d'un instant, elle s'immobilise complètement. Puis, abandonnant sa boisson, elle se lève et se tourne dans votre direction. Ses yeux brillent d'un éclat étincelant et ses cheveux tressaillent comme sous l'effet d'une bourrasque fantomatique.

Il vous semble brièvement que vous avez vu juste. Mais lorsque le visage de la femme se déforme de façon animale et que ses ongles deviennent des griffes épaisses dont elle lacère la surface de la table, vous réalisez avec alarme que ce n'est pas le Lémure que vous pourchassez qui se tient devant vous. Par pur hasard, vous venez de démasquer une créature tout à fait différente, mais peut-être tout aussi redoutable.

Vous n'êtes aucunement préparée à vous défendre contre cette effrayante inconnue et elle ne vous laisse pas le temps d'improviser. Sa bouche s'ouvre, mais c'est désormais plutôt une gueule, garnie de crocs qui ne déparerait pas une lionne. Le rugissement qui en sort déferle sur vous comme la Grande Vague de Kanagawa, vous fait basculer de votre tabouret et vous plonge dans l'inconscience la plus épaisse avant même que vous n'ayez heurté le sol.

38

Alors que vous vous dirigez vers l'enfant, le grondement rauque qui émergeait du gosier du chien cède la place à un aboiement déchaîné. Vous vous retournez juste au moment où il se précipite sur vous ! Ses deux pattes avant vous percutent en plein ventre et sa mâchoire agrippe furieusement votre veste. Sous l'effet de la surprise et la violence de l'impact, vous basculez en arrière et votre tête heurte une brique qui devait lui être spécialement réservée parmi les nombreux débris qui jonchent la ruelle.

Le chien essaie de vous mordre la gorge, mais vous interposez votre bras et les crocs écumant de bave ne déchirent que la manche de votre veste. Au-dessus du muflé grimaçant, les yeux de l'animal sont remplis d'ombres tourbillonnantes qui ne sont sans doute pas étrangères à son agressivité, mais ce n'est pas votre préoccupation la plus urgente. Saisissant de votre main libre la brique contre laquelle vous vous êtes cognée, vous vous mettez en devoir de la rendre utile.

Lorsque vous lui abattez votre arme improvisée sur le crâne pour la cinquième fois, manquant à quelques centimètres près de l'éborgner, Médor décide finalement qu'il devrait écouter son instinct plutôt que les voix étranges qui lui tournent dans la tête. Les ombres disparaissent de ses yeux, sa gueule vous relâche et il s'enfuit en geignant piteusement. Vous jetez la brique après lui en guise d'adieux, avant de vous remettre sur vos pieds.

Le gamin n'a pas prêté la moindre attention à votre affrontement épique et vous décidez d'aller enfin voir à quoi il est affairé.

Notez le code *Ter*, puis rendez-vous au [2](#).

39

Le caractère translucide de la vision ne vous permet pas d'en être certaine, mais l'air qui entoure votre jeune collègue vous semble chargé d'une fumée assez suspecte.

- Octavia ! s'exclame Claudia avec une expression béate. Si tu savais tout ce qu'il m'a fallu faire pour tirer quelque chose d'utile de ces foutus livres !

- Je devine. Et qu'est-ce que tu en as tiré, au juste ?

- Attends, je vais te réciter ça...

Elle se racle la gorge pendant une bonne dizaine de secondes avant de s'exécuter :

- "Il aurait voulu être un chanteur, pour pouvoir crier qui il est. Il aurait voulu être un auteur, pour pouvoir inventer sa vie. Il aurait v..."

- Claudia.

- Non mais attends, c'est pas fi...

- Est-ce que tu réalises bien que j'ai des ampoules plein les pieds, que j'ai failli me faire incinérer, que mes vêtements sont foutus, que j'empeste l'essence et que je ne suis pas - pour résumer mon propos - ce qu'on pourrait appeler de bonne humeur ?

- Euh... En fait, j'ai juste accommodé ça comme ça pour te faire rire, c'est...

- Et est-ce que tu réalises qu'il existe des villages où on fabrique encore des martinets à l'ancienne, avec des lanières en bon cuir bien épais, du genre qu'on utilisait beaucoup au dix-neuvième pour éduquer les gamines pénibles ?

- Non mais les Livres disaient vraiment quelque chose comme ça ! J'ai juste un peu...

- Si j'étais toi, j'irai me reposer sans plus attendre. Nous allons avoir une longue conversation à mon retour.

Vous mettez un terme abrupt à la communication et poursuivez votre chemin à travers la Viabyr, ruminant des pensées peu charitables.

Une demi-heure plus tard, vous poussez une porte en bois et elle vous fait passer sans transition d'un aéroport de Séoul, assoupi par l'heure tardive, à une galerie élégante de la Scala de Milan, inondée par le soleil d'un milieu d'après-midi.

Rendez-vous au [45](#).

Un accord ample et terrible noie la fin de la phrase du Lémure. Toutes les lumières qui vous entourent pâlisent tout à coup, laissant le faisceau d'un projecteur unique éclairer la silhouette blanche qui vient d'apparaître au fond de la scène. La statue du Commandeur qu'il a tué est venue au souper de Don Giovanni lui offrir une ultime chance d'échapper au châtement.

Vous ne prêtiez guère attention à la progression de la scène et cette apparition dramatique vous frappe un instant d'étonnement. Mais ce n'est rien comparé à l'effet qu'elle a sur le Lémure. Est-ce la beauté saisissante de la musique à ce point culminant de l'opéra ? Est-ce autre chose ? Les flammes qui avaient enveloppé sa main ténébreuse se sont volatilisées et il regarde, pétrifié, la scène qui se déroule à seulement quelques mètres de vous. Saisissant qu'un sursis miraculeux vient de vous être accordé, vous décidez d'en tirer tout le parti possible : vous entreprenez de coder un script invoquant Jupiter.

Vos doigts s'agitent frénétiquement, votre bouche murmure sans arrêt, des lignes de texte tronquées défilent à une vitesse folle sur vos lunettes fendillées, la musique enfle et gronde comme un orage sur le point d'arriver, le Lémure tremble et s'agite tel un arbre dans les bourrasques annonciatrices. Il semble diminuer et perdre en substance à chaque fois que le Commandeur somme Don Giovanni de se repentir, puis retrouver sa stature et sa force à chaque fois que Don Giovanni refuse.

La scène ne va plus durer longtemps. Vous codez plus vite que vous ne l'avez jamais fait, noyée dans le flot des gestes et des caractères, ne réfléchissant plus à la possibilité d'y commettre une erreur, poussée, portée, exaltée, inspirée. Lorsque vous avez enfin fini, vous lancez l'exécution sans attendre un instant :

- Cangia-vita, unus, do-ut-des !

Le sacrifice ordinaire pour Jupiter est un bœuf d'une blancheur immaculée. Mais au lieu de cela, c'est un homme maigre et âgé, vêtu d'une toge, qui apparaît. Son visage grave et plein d'humanité se tourne vers le Lémure, qui doit le voir tout autant que vous car il fait deux pas précipités pour s'en écarter. L'homme ouvre les bras et vous voyez qu'ils sont barrés de profondes plaies sanglantes, qui ont tranché les veines. Puis, comme tous les sacrifices virtuels que vous utilisez, il disparaît soudainement.

Lorsqu'elle prend effet, votre invocation arrache au Lémure un hurlement tel qu'il vous aurait percé les tympans si vous n'aviez aussitôt retiré et jeté loin de vous votre casque audio. Mais réduire au silence sa frénésie tourmentée n'est pas suffisant : vos mains se mettent à vous brûler et vous devez vous débarrasser de vos gants à leur tour.

Vos lunettes sont remplies d'un mélange agressif de couleurs qui palpitent comme des stroboscopes sans unisson. Pendant les dernières secondes où elles fonctionnent encore, tandis que Don Giovanni est entraîné en Enfer, vous voyez le Lémure s'enfuir comme si tous les monstres de l'ancienne mythologie étaient à ses trousses.

Rendez-vous au [50](#).

Vous pourchassez le Lémure pendant près d'une heure. Il fuit continuellement vers le cœur de Sydney, sans jamais tenter quoi que ce soit qui vous donnerait une chance d'en finir enfin avec lui.

Vous le rattrapez sur les quais bien éclairés qui bordent la baie. À quelques centaines de mètres devant vous, le superbe opéra de Sydney brille comme un gigantesque et exotique coquillage de nacre.

Le Lémure s'est arrêté et paraît hésiter à poursuivre sa route. Malgré votre essoufflement, vous remarquez que les passants que leur trajectoire devrait amener à proximité de lui font - de manière parfaitement inconsciente - un détour pour l'éviter. De manière purement passive, il parvient à influencer le monde physique.

Il est temps d'en finir. Vous ne prévoyez pas d'employer pour cela votre invocation de Diane : pour diverses raisons, dont certaines sont à vrai dire très ésotériques, il est dangereux d'utiliser une même fonction numineuse à plusieurs reprises dans l'espace d'une journée à moins d'employer des précautions pour lesquelles vous n'avez pas assez de temps. Vous avez donc commencé à coder une invocation de Neptune qui engloutira le Lémure dans les profondeurs de la baie. Vous aurez ensuite tout le loisir de trouver, avec l'assistance de vos collègues, les moyens de le détruire pour de bon.

La créature se retourne brusquement vers vous. Au bas de son visage informe se dessine une mince fente horizontale, brûlant du même feu que ses yeux. Il en sort une voix qui est un amalgame de sons stridents, graves, soyeux et grinçants :

- Vestale dégénérée, comment oses-tu t'en prendre à un dieu devant lequel tu devrais te traîner à genoux ?

Sans vous laisser le temps de répondre quoi que ce soit, le Lémure se précipite ensuite jusqu'à un escalier donnant sur un parking public. Vous le suivez, mais, lorsque vous poussez la porte métallique donnant sur les places de stationnement, votre proie s'est volatilisée. Sa silhouette obscure n'est visible nulle part et la piste que matérialise à vos yeux votre programme d'auspices ne va pas plus loin.

Il vous faut un instant pour remarquer l'image translucide qui flotte dans l'embrasure de la porte : deux visages masculins, disposés de façon opposée sur une même tête.

Un mélange de stupéfaction et d'inquiétude s'empare alors de vous, car vous réalisez que ce n'est pas par accident ou par hasard que cette créature a pu voyager depuis le site de la *rave party* jusqu'à la métropole de Sydney.

Tout comme vous, elle est capable d'employer la Via Labyrinthica.

Rendez-vous au [10](#).

42

Le crachat s'écrase sur sa joue de façon fort satisfaisante. La bouche de l'homme se crispe en une grimace haineuse et, sans dire un mot, il jette sur vous son briquet.

- Et voilà. J'ai grillé comme une torche et c'est mon spectre fumant que tu as devant toi.
- Hmm. J'accepte de croire au début de cette péripétie parce que, même si je ne voulais rien dire, tu p... tu sens effectivement assez fort l'essence.
- Oh, euh, désolée. J'ai l'odorat complètement flingué, je n'y faisais plus attention.
- Mais tu ne sens pas la cendre, donc j'imagine que cette fin lapidaire comporte quelques imprécisions.
- D'accord, j'avoue. Mais, avant que je ne recommence, tu n'aurais pas des lingettes parfumées pour que je m'en frotte un peu la figure ? Ca ne changerait sûrement pas grand-chose, mais ça m'en donnerait au moins l'illusion.

43

- Lass-ihn-fliegen, zéro, do-ut-des.

L'espace d'un instant, le regard du Lémure se perd dans le vague, comme s'il contemplait des choses invisibles à tout autre que lui. Puis ses yeux se posent de nouveau sur vous et il éclate d'un énorme rire.

- Idiote ! Croyais-tu que j'éprouvais une telle nostalgie pour mon existence passée ? Quelle qu'ait été sa gloire, elle n'est rien comparée à celle qui m'est ouverte désormais. Ce modernisme que vous avez cultivé permet de porter le son d'une voix à toutes les oreilles et jusque dans les déserts les plus reculés. Oui, dans ce monde-ci, je vais enfin pouvoir être admiré comme un homme !

Il vous attire brusquement plus près de lui et exerce une torsion d'une violence inouï sur votre tête.

Il y a un craquement hideux que vous ressentez dans tout votre être. Puis il n'y a plus rien que le souvenir que vous laisserez dans la mémoire de Vesta.

44

La Viabyr vous dépose en bordure d'un bidonville de Caracas, un enchevêtrement compact de bâtiments aux toits de tôle, aussi esthétiques que des parpaings usés, qui recouvre tout le flanc d'une colline. Le soleil du matin qui brille ici le fait avec une vigueur dénuée d'enthousiasme.

Vous saisissez pourquoi Livia a aiguillé le Lémure jusqu'ici. Les accès à la Viabyr y sont très rares, ce qui ne lui permettra pas facilement de se dérober. Mais les Lares sont également presque inexistantes et l'influence des Pénates de la capitale est tout juste suffisante pour permettre à votre programme d'auspices, lorsque vous le lancez à nouveau, de faire apparaître diffusément la piste de votre proie.

Vous entamez l'ascension d'une allée de terre battue, qui se glisse en zigzaguant entre les murs des bâtiments sales. Des bruits de conversation et d'activités diverses vous parviennent aux oreilles, mais les parages sont calmes et vous croisez peu de gens.

Un malaise insidieux, qui n'a rien à voir avec votre tâche présente, pèse sur vos pensées et presse votre pas. Les zones urbaines de ce genre sont la seule partie de l'Urbs où vous ne vous sentez pas à votre place. Les regards inquisiteurs des quelques habitants que vous croisez n'en sont pas responsables, même s'ils n'arrangent rien. Ces lieux sont l'aboutissement négatif le plus indiscutable du concept même de ville et c'est une chose que vous avez du mal à affronter en face.

Vous chassez ces pensées déprimantes en débouchant sur une allée marginalement plus large. La piste du Lémure s'y étale comme un nuage de suie, indiquant qu'il a dû s'attarder ici. Sur votre gauche, un gamin d'une dizaine d'années est accroupi devant une pile de vieux cartons, entassés contre un bâtiment. Sur votre droite, un chien de taille moyenne vous regarde en grondant avec insistance.

Si vous allez voir ce que fabrique le gamin, rendez-vous au [38](#).

Si vous allez examiner ce roquet de plus près, rendez-vous au [47](#).

45

Après votre étape précédente, la Scala est un environnement plus magnifique encore que d'ordinaire. Les Lares palpitent tout autour de vous sous la forme de portées musicales constellées de notes. Leur profusion reflète le raffinement artistique emblématique du lieu, conjugué au rayonnement bien enraciné d'une ville qui faisait déjà partie de la République Romaine.

Vous lancez à nouveau votre programme d'auspices, mais la piste du Lémure est aussi tenue que la fumée d'une chandelle dans l'air qui vous entoure. Il vous faut quelques instants d'observation pour saisir qu'elle mène à un escalier peu distant, menant vers le rez-de-chaussée.

Des bruits de musique vous parviennent, si étouffés qu'ils en sont totalement impossibles à identifier. Si une représentation est actuellement en cours, cela ne va pas vous faciliter les choses : votre tenue est visuellement et olfactivement le contraire de ce qui serait approprié pour assister à un opéra, ce qui ne manquera pas d'attirer une attention gênante.

Mais une solution vous vient tout à coup à l'esprit. Il y a de cela une douzaine d'années, Livia a voulu créer un programme qui permettrait à une Vestale de passer totalement inaperçue. L'enthousiasme qu'elle a éprouvé en y parvenant a vite été douché lorsqu'elle s'est rendu compte que son œuvre ne pouvait fonctionner qu'en présence de Lares d'une puissance extraordinaire. En-dehors de Rome même, les lieux où ce programme est d'une quelconque utilité se comptent sur les doigts des deux mains. La Scala de Milan en fait partie.

Quinze secondes de configuration et une commande d'exécution plus tard, plus aucune personne ordinaire n'est capable de remarquer votre présence. Leurs yeux vous verront, leurs oreilles vous entendront, leurs narines sentiront l'essence dont vos vêtements sont toujours imprégnés, mais leurs cerveaux leur diront qu'ils ne perçoivent rien de tout cela. Ainsi dissimulée, vous ne tardez pas plus longtemps à emprunter l'escalier.

Au rez-de-chaussée, de grandes affiches élégantes ne tardent pas à vous renseigner sur l'opéra qui est en train d'être joué : *Don Giovanni* de Mozart. Une œuvre que vous appréciez beaucoup, mais le moment serait mal choisi pour vous accorder une récréation culturelle.

Plusieurs employés de la salle d'opéra sont regroupés devant les portes qui donnent sur l'extérieur. Intriguée, vous vous approchez pour découvrir qu'ils sont en train d'essayer de les ouvrir, mais que leurs efforts les plus énergiques restent absolument vains. L'explication vous est tout de suite apparente : un entrelacs complexe de Lare recouvre intégralement la surface de ces portes, les rendant aussi inébranlables que des plaques de béton à demi enfoncées dans le sol.

En quelques mouvements de doigts et deux mots, vous leur commandez de cesser ce comportement aberrant. L'ordre n'a pas le moindre effet. Vous le répétez d'une manière plus élaborée et le résultat est le même.

Un sentiment de malaise s'empare de vous tandis que quelques hommes continuent à s'escrimer vainement. Dans le monde moderne, seule une autre Vestale pourrait égaler votre maîtrise des Lare et personne ne devrait la surpasser. Même dans le monde antique, bien peu d'individus disposaient d'une autorité religieuse supérieure à la vôtre.

Le souvenir vous revient tout à coup du gamin qui essayait de démarrer un incendie dans le bidonville de Caracas et un frisson vous parcourt la peau. Vous pourriez coder une invocation spécifiquement pour débloquer ces portes, mais votre intuition vous dit que vous n'avez pas le temps nécessaire pour cela. Laissant les employés de la Scala à leurs efforts inutiles, vous vous dirigez droit vers la salle où est en train de se dérouler l'opéra.

Rendez-vous au [30](#).

46

Le Lémure tend la main pour vous saisir par le cou, mais un rapide mouvement sur le côté vous permet de l'esquiver. Vous avez le réflexe d'essayer de lui agripper le bras, mais vos doigts ne saisissent que le vide. Votre adversaire n'a, semble-t-il, d'existence matérielle que dans la mesure nécessaire pour s'en prendre à vous !

Avant que vous ne puissiez vous écarter suffisamment, sa main se referme sur le bas de votre visage, recouvrant votre bouche de ses ténèbres. D'une violente poussée, il vous projette en arrière, vous faisant perdre l'équilibre et presque heurter l'un des chanteurs.

Étendue de tout votre long sur le sol de la scène, le souffle court, vous êtes un instant incapable de faire le moindre mouvement.

Une ténacité farouche vous relève à nouveau. Un gloussement guttural échappe au Lémure, résonnant étrangement avec les moqueries que Don Giovanni est en train d'adresser à son ancienne amante, Donna Elvira, venue le supplier de changer de vie. Puis il s'avance de nouveau vers vous.

Si vous consacrez désormais tous vos efforts à éviter ses coups, tout en guettant le moment propice à une contre-attaque, rendez-vous au [34](#).

Si, tout en faisant votre possible pour échapper au Lémure, vous entreprenez de coder une invocation de Quirinus qui vous assurera une protection bien plus sûre, rendez-vous au [48](#).

47

Le grondement rauque qui émerge du gosier du chien se renforce à votre approche et l'animal ne semble plus loin d'attaquer. Vous remarquez des ombres tourbillonnantes dans ses yeux. L'influence du Lémure que vous pourchassez doit être à l'origine de cette étrange hostilité.

Les programmes qui affectent le comportement des animaux domestiques ou urbains ne sont pas ce que vous connaissez de plus excitant, mais ils sont légion et passablement efficaces. Vous employez celui qui vous semble le plus approprié et un instinct de fuite irrésistible s'empare du chien, surpassant l'influence extérieure à laquelle il était soumis. Cessant abruptement de gronder, il s'enfuit en geignant.

Le gamin n'a prêté aucune attention à la scène et, poussée par la curiosité, vous décidez d'aller voir à quoi il est si affairé.

Rendez-vous au [2](#).

48

Vous battez continuellement en retraite, le regard fixé sur votre adversaire, manoeuvrant de façon à ne jamais vous laisser acculer dans un recoin de la scène. Le Lémure vous suit avec une lenteur affectée, ponctuée de déplacements fulgurants que vous peinez à anticiper. Vous craignez qu'il ne s'en prenne aux chanteurs autour desquels vous tournez, mais il ne tente rien pour l'instant, même si vous remarquez qu'il passe quelquefois très près de Don Giovanni.

Simultanément, vous vous efforcez de coder votre script d'invocation. Mais, ainsi divisée, votre attention est insuffisante pour les deux choses que vous tentez d'accomplir. Lorsque vous réussissez à esquiver un premier coup, la distraction que cela ne manque pas d'engendrer vous fait commettre une erreur dans votre programmation. Et, lorsque vous voulez corriger celle-ci, le Lémure réduit soudain à néant la distance qui vous sépare et vous réagissez trop lentement pour éviter son attaque suivante : le pied qu'il lance en avant percute votre ventre avec une violence qui vous plie en deux. Avant que vous ne puissiez vous redresser, sa main vous frappe sauvagement en plein visage et vous tombez à nouveau.

Les verres de vos lunettes sont désormais étoilés de fissures si profondes que des fragments d'entre eux ont cessé de vous montrer la réalité augmentée. Le Lémure vous apparaît comme une étrange mosaïque ténébreuse, dont certains fragments auraient disparu pour révéler ce qui se trouve derrière elle.

Vous tentez de vous relever encore une fois, mais vous êtes étourdie, haletante, et tout à fait incapable de coordonner vos mouvements. Tout proche, le Lémure semble avoir brusquement cessé de vous accorder la moindre attention. Vous le voyez tendre vers le chanteur qui incarne Don Giovanni une main que vient recouvrir un fourreau de flammes éblouissantes. Alors que vous cherchez vainement un moyen de l'arrêter, il éclate d'un grand rire qui fait trembler ses épaules, puis lance d'une voix exultante :

- Vraiment, quel artiste revit avec...

Comptez le nombre de codes que vous possédez parmi les suivants : *Semel, Bis, Ter, Quater, Quinquies, Sexies* et *Septies*.

Si vous en possédez au moins trois, rendez-vous au [14](#).

Si vous n'en avez que deux ou moins, rendez-vous au [40](#).

Parmi les quelques personnes extérieures au gang qui assistent à la scène, le plus proche est un adolescent maigrelet tapi dans l'embrasure d'une porte. L'expression de sympathie qu'il a en vous regardant et les coups d'œil nerveux qu'il jette à vos agresseurs donnent le sentiment qu'il voudrait pouvoir vous porter secours. Vous n'affirmeriez pas que votre décolleté est totalement étranger à cette compassion envers une inconnue, mais le moment serait mal choisi pour faire la difficile :

- Face-au-vent, octo, do-ut-des !

Un taureau virtuel apparaît tout près de vous, pour être immédiatement sacrifié par la commande d'exécution. Un frémissement parcourt l'adolescent des pieds à la tête. Puis un énorme sourire se dessine sur son visage mince, dévoilant toutes ses dents. Il se redresse et s'avance vers les membres du gang avec l'assurance radieuse d'un artiste de cirque sur le point de réaliser un numéro qu'il a déjà accompli cent fois.

L'homme le plus proche ne s'aperçoit de rien jusqu'au moment où des bras trois fois moins épais que les siens le soulèvent de terre et le projettent vers son comparse le plus proche. Le chef de la bande s'arrête en pleine péroraison, stupéfait. L'un de ses subordonnés a le réflexe de lever son pistolet, mais l'adolescent bondit sur lui comme un tigre, lui casse le bras, puis l'agrippe par le cou et lui fait à son tour accomplir le genre de voltige aérienne dont les cascadeurs accompagnent les explosions dans les films d'action.

Le reste de l'affrontement est tout aussi brutal et à peine plus long. Leurs armes à feu sont aussi utiles aux membres du gang que les pilums des légionnaires romains dans les bandes dessinées d'Astérix. Leur assaillant les empoigne, les étourdit de simples gifles, les fait valser comme des pantins, les cogne les uns contre les autres, les jette. Se retrouvant tout à coup seul, le chef de la bande tente de s'enfuir, mais l'adolescent l'agrippe par la cheville, le fait tourner dans les airs, puis l'envoie sur le toit en tôle d'un des bâtiments voisins.

Impressionnée malgré vous par le spectacle, vous n'êtes pas encore parvenue à vous libérer de vos liens. L'adolescent s'approche avec un visage rayonnant, brise entre ses doigts les barres qui vous retenaient prisonnière, puis vous saisit par la taille et vous soulève dans les airs.

- Et voilà, princesse ! s'exclame-t-il d'une voix qui devrait jaillir d'un poitrail incomparablement plus large que sa carrure maigrichonne. Sauvée ! Est-ce que le héros ne mérite pas une récompense ?

- Désolée, répondez-vous en composant la commande qui met un terme anticipé à l'invocation, mais je ne les prends pas au berceau. Et je suis plutôt une Omphale, de toute façon.

Toute l'énergie physique et spirituelle qui avait empli l'adolescent s'échappe de lui en quelques secondes. Il vous repose assez lourdement au sol, puis regarde tout autour de lui avec un air éberlué, comme quelqu'un qui lèverait le nez d'un livre pour découvrir que les événements qui y sont décrits se sont réellement produits. Les membres du gang gisent ici et là, gémissant vaguement. Vous avez codé le script de façon à ce que la violence reste en-

deçà d'une certaine limite, mais, si aucun n'est mort, ils ne sont pas davantage sur le point de pouvoir se relever.

Parce que le principe de réciprocité ne s'applique pas qu'à vos invocations, vous vous penchez légèrement - l'adolescent fait une demi-tête de moins que vous - et lui plantez sur la joue un baiser qui le laisse avec un sourire rêveur.

Rendez-vous au [20](#).

50

Lorsque vous achevez votre récit, Tannaz reste un instant immobile et songeuse. Puis, rompant le silence :

- Il est ici, n'est-ce pas ? C'est pour ça que tu es venue. Tu l'as suivi jusqu'ici.

- Oui.

Cela a été extrêmement difficile. Lorsque vous les avez récupérés, vos gants et votre casque étaient aussi inopérants que vos lunettes, vous privant de tout accès à la réalité augmentée. Ce handicap compliquait le simple accès à la Viabyr et rendait impensable le fait d'y traquer quelqu'un. Mais vous y êtes pourtant parvenue.

Vous lisez dans les yeux de Tannaz que sa deuxième question devrait être : "Est-ce que tu l'a intentionnellement fait venir ici ?". Mais elle se retient de la poser et vous lui en êtes reconnaissante, d'autant que vous n'êtes pas certaine de ce que vous pourriez lui répondre. Lorsque vous avez codé cette invocation de Jupiter, votre seule intention était d'imposer au Lémure une compulsion irrésistible qui le forcerait à quitter la Scala et à éviter tous les autres lieux où il pourrait causer un grand nombre de victimes. Mais le fait qu'il se soit tout droit rendu à un bar que vous connaissez aussi bien est une coïncidence fort étrange. Est-il possible que, dans le code que vous avez tapé à toute vitesse, vous ayez inconsciemment glissé quelque chose qui l'a mené jusqu'au *Shahrzad* ? Vous n'avez aucun moyen de le savoir tant que vous n'aurez pas pu regagner le temple.

Passant sans plus attendre à sa troisième question, Tannaz vous demande :

- Est-ce que c'est l'un de mes clients ?

- Oui. J'ai bien réfléchi à l'évolution que j'ai observé chez ce Lémure au fil de nos rencontres. Je suis à peu près certaine que l'étape suivante était de prendre une apparence humaine ordinaire.

- Il est vrai qu'il y a ce soir des personnes qui me sont inconnues et que je trouve étrange. Mais ce n'est pas la première fois que cela arrive et ce n'est pas ma politique d'être indiscreète. Est-ce que tu attends des renforts ?

- Je les espérais et c'est en partie pour ça que je faisais traîner cette histoire. Mais soit mon message n'est pas parvenu à mes collègues, soit elles ont été retardées. Quoi qu'il en soit, je ne peux pas attendre davantage. Cette créature est capricieuse et extrêmement dangereuse. Elle va nécessairement finir par s'en prendre aux gens qui sont ici.

Tannaz ne proteste pas, devinant sans doute que ce serait inutile, mais une expression de doute lui traverse fugitivement le visage. Vous ne pouvez pas l'en blâmer : votre récit n'était guère de nature à donner l'impression que vous êtes de taille face à ce Lémure.

Vous avez passé l'essentiel de votre trajet à travers la Viabyr à préparer de quoi remporter cette confrontation finale. Programmer sans vos gants ou du moins un clavier est une chose que vous n'avez jamais entreprise autrement que par jeu, mais c'est possible, tant que le minuscule micro inséré dans votre piercing à la lèvre vous permet de donner des commandes vocales. Codant en Carmina, un langage daté mais de nature à atténuer votre handicap, vous êtes parvenue à mettre au point deux scripts.

Le premier est une évocation, un type de programme dont votre connaissance est très théorique mais qui vous semble présenter les meilleures chances de succès. Vous l'avez configurée de votre mieux pour neutraliser le Lémure, à partir des informations que vous avez obtenues ou déduites à son sujet.

Le deuxième est une invocation que vous avez préparée en guise d'ultime recours. Les méthodes offensives classiques n'ayant pas montré beaucoup d'efficacité jusqu'ici, vous avez essayé de vous montrer créative. Vous préféreriez ne pas avoir besoin de découvrir si vous avez eu raison ou non, mais cela arrivera probablement malgré tout.

- Est-ce que je peux t'être utile ? demande Tannaz.

- J'ai besoin de ta meilleure bouteille. Peu importe le contenu exact, tant qu'il a de la qualité et de la valeur.

Tannaz hoche la tête, s'éclipse un instant, puis revient avec une bouteille de vieux scotch. Lorsqu'elle vous la tend, un coup d'œil à l'étiquette vous suffit à être certaine que cela fera tout à fait l'affaire.

- Je m'excuse par avance, lui dites-vous.

Puis vous débouchez la bouteille, l'inclinez et, vous penchant en avant, commencez à verser lentement le liquide ambré dans un petit évier qui se trouve de l'autre côté du comptoir.

- Je ne sais pas si un sacrifice virtuel opérerait si je ne suis même pas capable de le percevoir, expliquez-vous. Logiquement, ça devrait être le cas, mais cette partie de notre programmation n'a jamais beaucoup respecté la logique. Je préfère utiliser une méthode qui ne présente pas cette incertitude.

Tandis que la libation se poursuit, vous tournez la tête vers le fond de la salle. La raison principale pour laquelle vous n'avez pas pressé le récit de vos aventures est que vous aviez besoin de temps pour observer les gens qui se trouvent ici et identifier parmi eux le Lémure. Privée de tout accès à la réalité augmentée, vous ne pouviez compter que sur votre raisonnement, votre intuition et votre sens de l'observation. Écarter les serveurs et la plupart des clients n'a pas été difficile, mais certains cas vous ont davantage posé problème. En fin de compte, seul quatre personnes vous ont paru suffisamment étranges pour pouvoir être la créature que vous recherchez. Tous des musiciens amateurs, se tenant sur l'estrade ou à proximité.

Le scotch continue de s'écouler en glougloutant. Dans un instant, vous allez devoir pointer du doigt la personne que vous pensez être le Lémure. Un geste ridiculement dramatique, mais, sans vos accessoires, vous n'avez pas d'autre moyen d'indiquer sa cible à votre évocation.

Une hésitation vous saisit et vos yeux virevoltent une dernière fois entre les quatre suspects potentiels.

Un jeune homme en train de jouer de la basse sur l'estrade. Peau olivâtre, bras musclés, visage rond, nez très droit, des yeux d'un bleu vif que dissimule presque une épaisse toison de cheveux noirs et bouclés. (Rendez-vous au [5](#))

Un homme d'une trentaine d'années jouant de la guitare à côté de lui. Peau claire, chair empâtée, cheveux roux, lèvres épaisses, barbe lui recouvrant le cou davantage que le visage. (Rendez-vous au [16](#))

Un homme d'âge mûr, une clarinette entre les mains, attendant son tour de monter sur l'estrade. Peau hâlée par le soleil, carrure robuste, cheveux noirs retranchés sur l'arrière de son crâne, barbe drue, une paupière plus lourde que l'autre. (Rendez-vous au [23](#))

Une femme encore jeune, assise sur une banquette voisine, un saxophone à ses côtés et un grand verre de bière devant elle. Peau brune, chevelure blonde abondante et désordonnée, visage anguleux, lèvres minces, des yeux d'une couleur fauve. (Rendez-vous au [37](#))

Le temps n'est plus à l'indécision. Vous désignez du doigt la cible que vous avez choisie pour votre script d'évocation et, achevant de vider la bouteille de scotch, vous donnez la commande d'exécution :

- Seulement-dormir, septem, do-ut-des !

