

KINTSUGI

***Kintsugi** : méthode japonaise de réparation des porcelaines ou céramiques brisées au moyen de laque saupoudrée de poudre d'or.*



Introduction

— Papa, raconte-moi une histoire.

La voix du jeune garçon couvre un instant le crépitement des bûches dans le foyer de la petite cabane, vous arrachant à votre rêverie. Où étiez-vous ? Dans un passé dont vous avez perdu le souvenir. Vous secouez la tête en soupirant, puis vous vous levez. L'enfant vous suit des yeux, patiemment. Il vous regarde gagner la fenêtre dans la lumière chaude du brasier, poser une main sur la vitre, fixer les ombres du dehors. L'hiver répand son amnésie blanchâtre sur le sol rocailleux. Le monde disparaît silencieusement sous un voile de flocons indiscernables,

indifférenciés, insipides et glacés. Le vent des hauteurs mugit, emportant au loin les dernières feuilles, les dernières bouffées de rêve et d'espoir d'une morbide humanité. La vôtre ?

Vous brisez le silence pour échapper à vos pensées.

— Quel genre d'histoire ?

Là où l'enfant voit des couleurs somptueuses, vous ne percevez qu'un puits de ténèbres. La chaleur qui le reconforte n'est qu'une caresse illusoire sur le linceul de votre peau.

— Une histoire qui fait peur !

Bien sûr, dans sa voix, les mots n'ont pas le même poids que dans votre esprit tourmenté. Un cœur chaud et serein nourrit son imagination. Si aucun carcan d'angoisse ne corsète sa jeune poitrine, pourquoi vouloir ainsi vous accabler ?

— Pas ce soir.

Pas ce soir... La tentation est forte, pourtant, d'exhumer les ombres oubliées, d'y chercher un peu de lumière, un peu de sens. Mais le prix à payer est toujours exubérant.

— S'il te plaît, papa, raconte le train !

Vous vous figez un instant. Là, dehors, quelque chose vient de bouger. Serait-il possible que l'une d'*elles* soit parvenue jusqu'ici, si haut dans la montagne ? Vous suivent-*elles* encore, après tout ce temps ? Les petites étoiles de neige tourbillonnent, faussant votre vision, donnant vie à des terreurs à moitié oubliées au milieu d'un grand théâtre blanc. N'ont-*elles* pas déjà trouvé le chemin de vos cauchemars ?

— C'est une longue histoire. Tu sais bien que ma mémoire me fait défaut.

Vous ne pouvez réfréner un rictus amer en prononçant ces mots, trop lourds de sens. Vous venez vous asseoir sur le bord du lit du jeune garçon. Son visage avide éveille des feux de joie dans votre cœur. En dépit des menaces, de la solitude dans laquelle vous êtes contraints de vivre, ses yeux n'expriment que curiosité et allégresse. Comme vous aimeriez pouvoir partager le bonheur de cet être innocent, ressentir tant d'insouciance et de gaieté ! Vous hochez la tête doucement :

— D'accord, bonhomme.

Malgré votre calme apparent, vous percevez durement l'isolement de la petite maison de bois prise dans la tenaille de l'horreur et de l'hiver. Cherchant l'inspiration, vous laissez un moment votre regard se perdre dans les étincelles, espérant puiser du courage tout au cœur du feu. Si seulement c'était si facile !

— D'accord, je vais te raconter l'histoire du train. Mais ne m'en veux pas si je me trompe, parfois.

Le garçon bat des mains. Son visage se pare à son tour d'étincelles ardentes comme des flammes, bonheur fragile et invincible à la fois. Est-ce donc cela, l'humanité que vous avez perdue ?

— Ne t'en fais pas, papa. Je t'aiderai si tu t'embrouilles.

Vous extirpez d'un sac de toile le cahier où sont consignés les éléments essentiels de chacune de vos missions. Il sait bien que vous avez besoin de ces notes pour rassembler vos pensées. Parcourant les pages du carnet, vous commencez votre histoire.

« Le mercenaire était monté à bord du train vers trois heures du matin, suant à grosses gouttes dans la chaleur étouffante de l'automne écossais. Il embarquait pour un long voyage à travers le pays, reliant Édimbourg à Londres, deux enclaves épargnées par la grande agonie. Le mercenaire connaissait bien l'est du Royaume-Uni. Les laboratoires faisaient appel à lui lorsqu'ils avaient besoin de ses services dans cette région de l'Europe. Depuis que la Nouvelle peste avait dévasté les sociétés au début du XXIème siècle, les compagnies pharmaceutiques dominaient le monde et supplantaient progressivement les lambeaux de gouvernement. Elles se riaient des haillons de démocratie dont se drapaient les cités-États, arc-boutées sur leur parodie de civilisation.

En passant devant les compartiments à la population bigarrée, le mercenaire ne pouvait s'empêcher de scruter les visages, essayant de deviner à quel point les voyageurs demeuraient... des humains. La Nouvelle peste, « l'épidémie de déclin cognitif » comme l'avaient pudiquement nommée les premiers communiqués alarmistes de l'OMS, avait dévasté la planète à la manière d'une de ces immenses tornades qui se succédaient sans cesse. Mais ni les crises politiques, ni le naufrage écologique, ni la résurgence des conflits aux frontières des vieux états n'avaient condamné aussi sûrement notre espèce que l'amnésie progressive qui l'accablait dorénavant. »

Vous vous interrompez, guettant des signes de lassitude. L'enfant a posé son visage entre ses mains, allongé sur le lit. Il vous écoute, fasciné.

- Tu sais déjà tout cela, bonhomme ! Est-ce que je passe tout de suite au...
- Non ! Non, papa ! Raconte comme tu veux. On a tout notre temps.

Avec un pincement au cœur, vous vous répétez silencieusement sa dernière phrase. Puis, vous reprenez :

« Là, dans le couloir, un jeune pianotait sur un jouet en carton, parodie de smartphone, ironique écho d'un objet hier indispensable, devenu soudainement obsolète. Certes, au début, les gens s'étaient tournés vers leurs portables et leurs ordinateurs, s'abreuvant aux ressources du web. Internet servait de mère nourricière à des milliards d'amnésiques affolés, avides de repères. Sous perfusion de savoirs, de photos, de textes, chacun se raccrochait à sa bouée numérique pour se souvenir, pour faire semblant d'exister encore, comme avant. Et cela a tenu. Un temps. »

Faut-il vraiment poursuivre ? Ce n'est que la vérité, après tout. Vous jetez un coup d'œil nerveux vers les fenêtres. Le vent souffle comme s'il voulait mettre à bas les murs de la cabane. La porte tremble sur ses gonds. Vous frissonnez, sans comprendre ce qui vous accable le plus : la fatigue, la peur ou le froid.

« Et puis les monstres sont arrivés. Quels noms leur donner ? Étaient-ils tombés du ciel ? Nés de nos innombrables écrans ou de la fuite de nos mémoires égarées ? On ne le saura jamais. Aucune trace d'eux ne figurait dans les récits de l'humanité et puis, un jour, ils étaient là, se nourrissant de nos souvenirs, détruisant nos villes, anéantissant nos communications. Nul n'avait été préparé à cela. On a crié au complot, on s'est déchiré sur tout, comme d'habitude. Et la nuit nous a tous dévorés. Nuit de l'esprit, nuit de la chair. Les réseaux, annihilés, s'évanouirent aussi vite qu'ils étaient apparus. La technique régressa encore plus rapidement. On savait encore vaguement exploiter les réalisations du passé, mais plus personne n'était capable de créer ou d'innover. Chacun recyclait des technologies qu'il ne comprenait plus, acculé à une survie de plus en plus précaire, de moins en moins assurée. »

Le garçon vous écoute toujours, grave et concentré. Oh, ce n'est pas une histoire pour un enfant ! Mais qui sait combien de fois vous la lui avez déjà racontée ? Ne doit-il pas absolument comprendre ? Vous poursuivez :

« Le mercenaire avait été engagé par la plus grande compagnie pharmaceutique, Incom, spécialisée dans les injections de memsine. Un produit efficace pour restaurer une partie des souvenirs, certes, mais de plus en plus coûteux. Pour s'en procurer, l'homme, d'origine modeste et sans attaches, ne pouvait s'appuyer que sur ses talents, son entraînement et sa longue expérience du terrain. Il s'était résolu à accomplir sans scrupules les missions confiées par Incom afin d'obtenir des doses du médicament en rémunération. Car au milieu de toute cette noirceur, le mercenaire ne renonçait jamais. Une quête aussi dérisoire que salvatrice le poussait à se battre, en dépit de toutes les souffrances, de toutes les corruptions. Remontant peu à peu dans sa mémoire d'enfant abandonné, il espérait revoir un jour le visage de sa mère. »

Vous marquez un silence avant de reprendre :

« Le contrat de ce jour s'avérait particulièrement sordide, mais le mercenaire n'avait pas le choix. Le paiement serait à la hauteur, comme toujours... En atteignant son compartiment, il demeura un moment debout dans le couloir, observant posément les voyageurs. Près de la porte coulissante était assis un vieil homme à la peau ridée, mince et sec comme une vieille branche, rigide, prête à se briser. Il portait des vêtements élégants et coûteux. À ses côtés, un jeune enfant aux cheveux bouclés se tenait penché en avant, perdu dans la résolution d'un casse-tête. Le bracelet argenté noué à son poignet indiquait qu'il voyageait seul, aux soins de la compagnie, pour un transfert d'adoption. Sur la banquette opposée, occupant l'intégralité de deux places, un grand gaillard entre deux âges était affalé. Costaud et massif comme un joueur de rugby, habillé d'un tee-shirt gris, le crâne rasé, il regardait par la fenêtre, maussade. Le mercenaire s'installa à ses côtés. Il porta enfin son attention sur la femme d'une quarantaine d'années qui se trouvait adossée à la vitre dans l'autre coin, son sac à dos entre les jambes, juste à côté de l'enfant. Elle semblait perdue, triste, scrutant les quais faiblement éclairés d'un air mélancolique. Elle passait de temps en temps une main dans ses cheveux noirs ondulés qu'elle ajustait nerveusement. Son visage aux traits naturellement doux apparaissait marqué par la fatigue et la tension. »

Vous prenez une inspiration avant de continuer :

« Pas de doute, il s'agissait bien de Séléna. La femme que le mercenaire devait assassiner. »

Fixez votre Mémoire initiale à 0.

Rendez-vous au 1.



Voilà quinze minutes que le train a quitté Édimbourg. Vous avez consacré ce temps à observer votre cible à la dérobée. Elle ne vous semble pas dangereuse, absorbée par ses pensées, guère vigilante. Elle dégage surtout une désarmante tristesse à laquelle vous essayez de demeurer insensible. Calé sur la banquette, vous vous remémorez patiemment les détails de son dossier.

La femme se nomme Séléna Byron. Quadragénaire, divorcée d'un officier de milice à la retraite, elle a perdu sa fille deux ans plus tôt. Jusqu'à cette année, Séléna exerçait comme physicienne dans le dernier département des sciences d'Angleterre, à l'université de Londres. Une vie sans histoire. Voilà deux mois, tout a basculé. La femme s'est introduite dans les locaux de la compagnie Incom pour y présenter le prototype d'un nouveau système de congélation. Équipée d'une arme à feu en plastique, indétectable, elle est montée tout droit jusqu'au bureau du directeur adjoint et, sous les yeux de l'homme, a abattu son fils de quinze ans, avant de prendre la fuite. Pendant des semaines, elle a disparu, échappant à la justice. Elle n'a refait surface qu'au moment de la réservation de son voyage à bord de ce train. La compagnie, via ses réseaux, informée d'une anomalie dans l'empreinte biométrique, a identifié la passagère et... a fait appel à vous pour exécuter la sale besogne.

C'est drôle comme vous vous souvenez toujours bien mieux des faits les plus récents. Les émotions, les situations tendues vous échappent très vite. Les connaissances anciennes se dissolvent et s'évanouissent. Sans *memsine*, elles finissent par s'effriter, par rétrécir jusqu'à devenir de vagues spectres brumeux que vous ne distinguez plus qu'en plissant les yeux. Grâce au paiement de vos contrats, vous disposez sans doute d'autant de souvenirs que vos voisins, bien plus riches que vous. La chevalière au doigt du colosse, le gilet que le vieil homme ne quitte pas malgré la chaleur, la coiffure soignée de l'enfant indiquent des origines fortunées ou un orphelinat de luxe. Même Séléna semble issue d'une famille aisée : vous le devinez à la fraîcheur de sa peau, à la finesse de ses mains. Vous avez l'habitude de remarquer tout cela. C'est ce qui fait de vous un excellent mercenaire, plus encore que vos aptitudes physiques. Le sang-froid, la détermination et le sens de l'observation.

Vous continuez à scruter le visage de votre cible. Cette femme se souvient-elle seulement du crime qu'elle a commis ? Peut-on être jugée lorsqu'on a oublié les faits ? Vous secouez la tête, chassant ces interrogations parasites. Que fait-elle dans ce train ? Que cherche-t-elle à accomplir ? Pourquoi a-t-elle pris le risque de réapparaître ? Voilà les véritables questions. En tous cas, vous disposez d'un moyen efficace pour réussir votre mission. Incom excelle dans la concoction de poisons à effet retardé, indécélables, et actifs par simple contact. La sacoche à votre ceinture contient tous les accessoires du kit mortel, ainsi que votre dernière minidose de *memsine*.

Votre regard se porte sur l'épaule nue, plutôt musculeuse, de Séléna. Quelle aubaine ! Vous pourriez vous rendre immédiatement aux toilettes, préparer la dose de poison et l'administrer discrètement à votre cible en faisant mine de perdre l'équilibre lorsque vous reviendrez vous asseoir. Ce serait aussi l'occasion de vous injecter la *memsine*, histoire de vous sentir un peu mieux. Après tout, le voyage doit durer plus de cinq heures. Ceci dit, vous n'aimez guère vous précipiter. L'expérience vous a appris qu'il était souvent judicieux de patienter afin de connaître les tenants et les aboutissants d'une situation. Vous hésitez.

Si vous voulez inoculer le poison dès à présent, allez au [31](#).

Si vous préférez attendre, rendez-vous au [45](#).

2

Vous faufilez à travers la vitre, vous sortez du train, soulagé de vous éloigner des horribles cocons. Le côté où vous vous trouvez est plongé dans l'ombre. Au loin, à plusieurs kilomètres peut-être, des hangars se dressent, entre des arbres aux troncs tordus. Dans l'intervalle, des rails arrachés supportent encore les restes de wagons déchiquetés, empilés parfois, comme si une tornade avait ravagé les voies. Un brouillard malsain baigne le sol, grimant le long de vos chevilles, glissant son écume glaciale jusqu'en haut de vos jambes. D'autres horreurs se cachent-elles sous ces nuées de brumes ? Frissonnant, vous prenez sans tarder la direction de l'arrière du train, espérant pouvoir remonter à bord pour atteindre le wagon de queue.

Malheureusement, une fois parvenu à hauteur de la porte de l'avant-dernière voiture, vous découvrez qu'elle est verrouillée de l'intérieur. Aucune brèche ne permet de pénétrer dans le wagon ni dans le poste de communication, petite citerne accrochée à l'arrière. Vous entreprenez alors d'en faire prudemment le tour. Dès que vous atteignez l'autre côté, le soleil illumine votre visage, réchauffant un peu votre peau, adoucissant votre angoisse. Votre soulagement n'est que de courte durée. La porte de ce côté du train est également fermée. Dépit, fatigué par l'excès de tension nerveuse, vous vous accordez un moment de repos, adossé à la carrosserie. C'est alors que la vitre située juste au-dessus de vous éclate en mille morceaux et qu'un tentacule en jaillit, venant s'enrouler autour de votre cou.

Vous vous jetez en avant, essayant désespérément de fuir la constriction. Heureusement, l'appendice gluant ne peut s'allonger davantage. Il se débat violemment dans tous les sens, frappant le métal, giflant l'air en sifflant. Vous l'avez échappé belle !

Si vous avez le code D ou B, rendez-vous immédiatement au 14.

Sinon, si vous courez en fonçant droit vers la gare, allez au 21.

Si vous envisagez plutôt de regagner votre compartiment – à condition que vous ne l'ayez pas déjà fait, rendez-vous au 9.

3

Vous tournez à gauche et avancez prudemment vers les voitures de tête. Une odeur pestilentielle flotte dans chacun des wagons que vous traversez. La plupart des portes des compartiments sont ouvertes. Pas âme qui vit !

Vous progressez le plus silencieusement possible, sans prendre le temps de vous attarder. À mesure que vous approchez de la locomotive, les dégâts semblent plus importants. Des déchirures béantes ont troué le plafond, comme si des projectiles étaient venus perforer le toit. Le train penche, la terre se dérobe sous les rails tordus, gondolant jusqu'à déformer le sol du couloir. Vous devez vous rendre à l'évidence : la motrice, même si elle redémarrait, ne pourrait jamais tracter ces wagons déchiquetés.

Arrivé à la deuxième voiture de tête, vous découvrez un spectacle encore plus terrifiant. Le plafond est littéralement arraché, soufflé par une déflagration. Les restes de bonbonnes d'oxygène, encastrés dans le bois d'une cloison, présentent le témoignage de leur culot noirci, percé. En examinant attentivement les débris, vous comprenez ce qui a pu se passer. Certains wagons sont consacrés au transport de ressources et de matériel, notamment médical. Une partie

du fret a dû exploser lorsque quelqu'un a fait usage de son arme. Mais qui aurait été assez fou pour tirer au milieu de bouteilles potentiellement dangereuses ?

L'odeur de brûlé vous suffoque. Partout, des cendres couvrent le sol des compartiments aux cloisons carbonisées, à l'armature noircie. Toutes les vitres ont été soufflées. Ce qui vous étonne, c'est que l'incendie n'ait pas eu le temps de se propager davantage. Quelque chose l'a stoppé net, comme si s'était abattu un manteau de ténèbres étouffant jusqu'aux flammes. Guettant le moindre mouvement suspect, vous vous frayez un chemin entre les restes calcinés. Le vent s'est levé et fait grincer les tôles déformées. Vous sentez le danger tout autour de vous, sans savoir d'où il peut venir exactement.

Vous atteignez enfin le sas qui mène au wagon de tête. À votre grande surprise, celui-ci a été relativement épargné, présentant des rangées de sièges presque intacts, tous étrangement vides, comme si *quelque chose* d'immense s'était trouvé là au moment de l'explosion. Où sont les passagers ? Où sont leurs corps ? Le vent souffle à travers les vitres brisées, illusion de présence. Devant vous, un escalier brinquebalant, en partie descellé, conduit à la partie supérieure du wagon et à l'armurerie. Le couloir, quant à lui, mène tout droit au dernier sas, juste avant la locomotive. Vous apercevez sur le côté, derrière une lourde porte entrouverte, la veilleuse d'une petite cabine abritant une armoire de stockage de produits pharmaceutiques. Peut-être pourriez-vous y dénicher quelque chose d'utile ?

Si vous montez à l'étage pour atteindre l'armurerie, allez au [5](#).

Si vous prenez le couloir tout droit, en direction de la locomotive, rendez-vous au [49](#).

Si vous allez d'abord examiner l'armoire de stockage, allez au [46](#).

4

Vous sortez prudemment du magasin. Après quelques minutes à tourner en rond, vous vous immobilisez, glacé. Une haleine fétide souffle dans votre cou. Cette fois la créature n'a pas rugi, elle s'est approchée de vous doucement, sans faire de bruit, profitant de votre fatigue. Beaucoup plus efficace !

Vous vous retournez jusqu'à distinguer enfin les fentes des yeux d'un félin. Ses griffes acérées se referment sur votre gorge. Son sourire vide engloutit votre visage alors qu'il se laisse tomber sur vous.

Rendez-vous au [26](#).

5

Vous escaladez les restes de l'escalier menant à l'étage. Là-haut, le couloir est plus court et plus étroit. Quelques compartiments, porte fermée, se succèdent avant une petite cabine. La moquette bleue, sur le sol, est tachée de sang. Vous avancez à pas de loup jusqu'à l'armurerie. À l'intérieur, le placard du râtelier est demeuré ouvert, mais, à votre grand dam, presque vide.

Les pistolets ont disparu. Ne subsiste qu'un fusil à longue portée, sans doute utilisé pour dégager la voie lorsqu'un animal sauvage risque de bloquer la progression du train. Une arme

de précision, que vous savez manier, mais inefficace à courte portée. Muni d'une bandoulière, le fusil ne devrait pas trop vous gêner.

*Si vous souhaitez vous servir de l'arme à un moment donné et qu'on ne vous le propose pas, **ajoutez 10 au numéro** du paragraphe où vous vous trouvez. Si le texte ne correspond pas, le fusil ne vous sera d'aucune utilité. Notez dans ce cas que vous ne pourrez essayer aucun autre objet, quel qu'il soit, jusqu'à la fin du paragraphe et que vous devrez vous limiter aux choix proposés.*

En rebroussant chemin, vous vous rendez compte que la porte du premier compartiment est à présent entrouverte. Sur vos gardes, vous vous plaquez contre la paroi et jetez un coup d'œil à l'intérieur. Un homme se tient debout, de dos. Au moment où vous alliez lui adresser la parole, vous apercevez sa réflexion dans la vitre devant lui. Il n'a plus rien d'humain !

Son visage grimace un rictus totalement déformé, comme si ses traits avaient été redessinés à la hâte par un émule maladroit de Munch. Ses mains squelettiques portent deux ou trois doigts tordus où pendent des lambeaux de peau encore sanguinolents. L'homme gémit par intermittence, d'une voix à peine audible. Quelque chose de sombre et de terrifiant sommeille dans cette poupée de chair.

Soulagé qu'il ne vous ait pas repéré, vous vous accroupissez, résolu à vous éloigner sans faire de bruit. C'est alors que vous remarquez le badge métallique, rectangulaire accroché à sa ceinture. Cette créature était autrefois un contrôleur, peut-être même le chef du convoi à en croire ce qu'il lui reste d'uniforme. Il porte une clé qui permet certainement d'accéder à certaines parties du train. Vous vous dites que vous pourriez peut-être récupérer le pass sans que le monstre s'en aperçoive, du moins si vous ne faites pas trop de bruit.

Si vous souhaitez essayer, allez au **30**.

Si vous préférez renoncer à cette idée et vous éloigner le plus discrètement possible en redescendant jusqu'à la locomotive, rendez-vous au **49**.

6

— Écoutez, Séléna, je sais qui vous êtes et ce que vous avez fait. Je pense que c'est vous qui avez fait stopper ce train.

Elle vous regarde, interloquée. Vous vous levez et vous approchez d'elle, vitupérant :

- Vous vous rendez compte que vous venez de mettre en péril la vie de centaines de personnes ? De quelle sorte d'ignoble vengeance s'agit-il ? Cela ne vous suffisait pas de tuer un enfant ?
- Je ne vous permets pas de me juger.
- Vos crimes le font bien assez...
- Vous ne savez pas de quoi vous parlez.

Elle se mure dans le silence, tremblante.

- Écoutez, nous n'allons pas nous battre. On a d'autres problèmes à résoudre. Mais qu'est-ce que vous comptiez faire de toute façon ? Revenir ici, en mémoire de votre fille, des années après ?

Pendant que vous parlez, Séléna serre les poings, semblant fouiller dans ses souvenirs.

- Dites-moi ce qui s'est passé, comment faire repartir le train, ce que vous savez. Vous pouvez encore réparer les dégâts que vous avez commis.

Elle secoue la tête tristement.

- Non.
— Mais pourquoi ? C'est pour venger Irène que vous faites cela ?
— Je vous interdis !

Elle vous regarde fixement, des larmes ruisselant de ses yeux noirs :

- Je vous interdis de prononcer son nom !

Notez le code **SEL2**.

Si votre Mémoire est inférieure ou égale à 3, rendez-vous au **29**.

Si votre Mémoire est supérieure ou égale à 4, allez au **17**.

7

Vous roulez à terre en sautant de l'échafaudage, comme vous avez appris à le faire, puis vous marchez sur la rampe inclinée. Le spectacle a de quoi faire frissonner. Les émanations de brume semblent par moment revêtir une forme humaine, dansant autour de vous avant de replonger. En vous penchant, vous distinguez l'éclat de paires d'yeux perdues tout au fond, comme les figures englouties de noyés encore en colère contre les vivants, guettant patiemment le naufrage des passagers d'un frêle esquif.

Enfin, vous atteignez le hall B. Partout, en ces lieux, le métal et la pierre ont fusionné pour donner naissance à des effusions de cristaux colorés, aux lignes arrondies, presque sensuelles. D'un rouge et d'un vert profond, les cascades rubis et émeraude s'entrecroisent, scintillent d'une lueur bizarre en entremêlant leurs nuances, comme des lianes solidifiées. Leurs contours ne sont pas absolument lisses toutefois, mais râpeux, langues colossales sorties de la terre. Certains de ces édifices font plus de dix mètres de haut. Ils diffusent une clarté surnaturelle qui colore chaque porte, chaque pilier encore debout, évoquant l'intérieur d'une cathédrale aux vitraux sombres et cryptiques.

Vous descendez précautionneusement l'escalier qui mène au cœur du hall, désert. Plus vous vous rapprochez, plus vous avez l'impression d'entrer dans une serre. L'humidité vous prend à la gorge, rendant la respiration plus difficile. On dirait qu'une espèce de plante sauvage et exotique s'est adaptée à la lumière du jour, colonisant les lieux à la manière d'un parasite. Vous vous tenez prudemment à distance des constructions étranges, redoutant quelque menace invisible, des émanations toxiques ou des spores empoisonnées.

Les chemins vers les deux autres halls sont totalement impraticables, barrés par des débris et de hautes murailles cristallines. Vous vous immobilisez devant l'entrée massive d'un bunker, recouverte de sécrétions carmin. Le clavier à code de la porte circulaire semble toujours fonctionnel. Remontant aux premières années de la *grande agonie*, cette construction a été conçue pour résister à tout. Si seulement vous pouviez y pénétrer !

Vous observez les environs. Pour rien au monde vous ne vous aventureriez dans la maudite cour embrumée. L'unique alternative raisonnable consiste à se barricader avant la nuit dans le

kiosque central où vous pourriez vous cacher et tenir un moment, peut-être, en espérant que des secours arrivent enfin pour vous tirer de là.

Si vous avez le code BUN et que vous avez aussi le code DAM, allez au 50 si votre Mémoire est égale à 0 et au 16 si votre Mémoire est supérieure ou égale à 1.

Si vous avez le code BUN, mais que vous n'avez pas le code DAM, rendez-vous au 38 si votre Mémoire est égale à 0 et au 16 si votre Mémoire est supérieure ou égale à 1.

Sinon, vous vous réfugiez dans le kiosque au 37.

8

Vous n'ouvrez pas, redoutant quelque danger. Au loin, vous entendez des détonations, puis un hurlement déchirant. Au bout d'un moment, sentant que la nuit approche, vous vous résignez à sortir.

Retournant dans le hall, vous découvrez des marques fraîches d'un sang bleuâtre, luminescent. En désespoir de cause, vous décidez de suivre la piste de cette créature pour comprendre ce qui a pu arriver. Elle vous mène devant les bureaux de la gare, où vous étiez déjà passé, presque une heure plus tôt. Cette fois, vous vous arrêtez, interdit. Plus aucune trace du monstre, mais sur le sol poussiéreux est étendu le cadavre d'une femme, vêtue d'un gilet de combat. De nombreuses griffures lacèrent son visage, ses bras et ses jambes. La pauvre a succombé à ses blessures, à une toxine ou à un poison. En vous accroupissant, vous avez la confirmation de vos soupçons : il s'agit du corps de Séléna.

À ses côtés, un sac repose, abandonné par terre. Vous regardez à l'intérieur sans trop y croire, mais ce que vous y découvrez dépasse vos plus folles espérances : le générateur de secours permettant d'alimenter la motrice. Séléna a tenu parole, même au-delà de sa mort !

Le sac contient aussi quelques provisions et un vieux bonnet de laine d'un rose fatigué. Vous prenez le tout et filez en courant vers les quais. Malheureusement, vous ne voyez pas comment regagner sain et sauf la passerelle qui est à l'autre bout de la gare. Il ne vous reste qu'une solution : couper directement vers les voies et traverser à découvert !

Rendez-vous au 21.

9

Essayant d'éviter une mauvaise rencontre, vous retournez le plus discrètement possible jusqu'à votre compartiment. Celui-ci est désert à l'exception d'un corps sans vie. Le cadavre du vieil homme est allongé sur la banquette, les jambes légèrement repliées. En examinant la dépouille, vous découvrez de fines traces de strangulation sur son cou. Ce n'est pas un monstre qui a fait ça, mais un être humain !

Le malheureux tient dans ses mains le carnet qu'il a cherché frénétiquement au fond de ses bagages. Vous le saisissez délicatement et étudiez la couverture. Il s'agit d'un cahier de dessin. Sur la première page, l'esquisse d'une figure. Sur la page suivante, également. À chaque fois, le même visage, à moitié crayonné, raturé. Vous tournez fébrilement les feuillets, jusqu'au dernier. Des yeux sans iris ni pupille. Des cheveux noyés dans un chaos d'ombres. La courbe

inachevée d'une joue. Un portrait, méconnaissable. Et à côté, écrit au stylo : « ma femme ? Ma mère ? » Vous demeurez un moment immobile à fixer le tracé, puis vous refermez le cahier avant de le déposer doucement sur la poitrine du mort. Votre main tremble un peu.

Séléna a emporté son sac à dos. Une pochette par terre, sous sa place, contient des cartouches de pistolet et quelques bandages. Cela lui appartient-il ? En tous cas, la personne qui a laissé cela a dû partir précipitamment. Rien d'autre ne témoigne de la présence des passagers. Juste des bagages et le casse-tête brisé de l'enfant, abandonné au sol. Vous levez les yeux : le disque a disparu. Pourtant, une fois détaché, cet objet n'a plus aucune utilité...

Notez le code **MUN**.

Vous pouvez à présent opter pour l'un des choix suivants – à condition que vous ne l'ayez pas déjà fait.

Si vous prenez la direction de l'avant du train, vers l'armurerie et la motrice, allez au **3**.

Si vous sortez du train pour tenter d'atteindre les bâtiments de la gare, rendez-vous au **48**.

Si vous obliquez plutôt vers l'arrière, vers le poste de communication, rendez-vous au **11**.

10

Le badge déverrouille l'accès à la cabine de pilotage. Vous poussez le battant et le refermez. L'endroit est désert : un fauteuil de cuir rafistolé fait face à une console constellée de boutons, d'aiguilles et autres leviers. Les épaisses vitres frontales s'ouvrent comme les fentes de deux yeux gigantesques. Un instant intimidé par le panneau de commande, vous secouez la tête. Certes, vous ne savez pas comment piloter un train, mais ça ne doit pas être bien compliqué. Après un moment à fouiller partout, vous finissez par dénicher au fond d'un tiroir le manuel de fonctionnement. Vous parcourez la procédure de démarrage, apprenez à contrôler les voyants correspondants. Vous activez le contact général, rentrez le pantographe – inutile en l'absence de caténaire – actionnez le disjoncteur, puis l'inverseur, en agissant sur une série interminable d'interrupteurs. Vous testez ensuite le frein. Les sons d'enclenchement se succèdent, rassurants, mais au moment où vous tentez de lancer la machine, la locomotive reste inerte. Bien sûr, il faut encore détacher les wagons, mais aucune impulsion n'anime la motrice. À ce moment, un grésillement vous fait sursauter. Vous portez le talkie-walkie posé sur le panneau de commande à votre oreille. Il s'agit d'une voix de femme.

- ... quelqu'un ?
- Séléna ?
- Oh, c'est vous ! Vous êtes parvenu jusque-là, bravo ! Mais vous n'arriverez jamais à faire démarrer le train.
- Et pourquoi donc ?
- Parce que la carte mère du générateur est grillée. Il y avait un perturbateur électromagnétique de type IEM sous le premier wagon. Il s'est activé lorsque nous avons atteint cette gare.
- Comment le savez-vous ?
- Parce que c'est moi qui l'ai installé.

Vous accusez le coup. Bien sûr, l'idée vous avait traversé, mais la confirmation vous accable. Votre présence dans ce marécage d'ombre et de sang n'est donc pas un malheureux hasard.

- Pourquoi me dites-vous cela ?
- Parce que j'ai besoin de votre aide. Il me faut les codes des bureaux de la gare. Ils doivent être rassemblés dans un gros livre.
- Je n'ai aucune raison de vous les donner.
- Si vous le faites, je vous aiderai peut-être. Mais il faudra que vous veniez à la gare.

Tout en réfléchissant à la proposition de Séléna, vous cherchez l'ouvrage dont elle a parlé. Vous le trouvez sans difficulté et lui communiquez les informations qu'elle voulait.

- Merci. Et bonne chance !

Notez le code **HEL** et le code **SEL2**.

La conversation terminée, vous quittez la locomotive à regret. Il vous faut à présent atteindre la gare : vous n'avez guère le choix.

Vous montez sur le toit et gagnez la passerelle qui surplombe le train. Allez au **12**.

11

Après avoir tourné à droite et parcouru plusieurs couloirs déserts, vous atteignez le sas reliant les voitures de queue, numéros sept et huit. La porte git sur le sol, rongée par un acide corrosif dont vous voyez encore quelques traces sur les murs. Vous enjambez les restes de métal et pénétrez dans le wagon. À peine avez-vous fait un pas à l'intérieur que des bruits inhumains émergent des compartiments adjacents. Comme un léger clapotis ou un vague grouillement. Avançant le plus discrètement possible jusqu'au panneau entrouvert, vous vous penchez pour jeter un coup d'œil.

Occupant tout l'espace entre les banquettes, un épais sac de filaments grisâtres palpite d'une curieuse vibration. Attaché aux cloisons, à la vitre et au plafond par une substance gélatineuse et goudronneuse, il dégage une odeur écœurante d'œuf pourri et de sang digéré. Fasciné, vous entrez malgré vous, faisant deux pas vers la surface souple. On distingue presque à l'intérieur les mouvements saccadés d'un immense embryon. La vibration hypnotique vous attire irrésistiblement, vous incitant à avancer encore.

Alors que vous approchez votre visage, l'enveloppe semble réagir à votre présence, se déformant un peu. Le battement s'accélère, comme si un cœur s'emballait, excité par l'odeur de votre mémoire. Alarmé, vous reculez vivement, revenant à la raison. Après quelques secondes incertaines, la palpitation retrouve sa lente régularité. Vous détournez les yeux avec dégoût : vous n'avez aucune envie de voir quelle vile chrysalide pourrait émerger de ce cocon.

Un peu étourdi, vous poursuivez votre progression. Le compartiment suivant abrite un sac similaire d'où suinte un liquide visqueux et noirâtre. Une flaque de mélasse s'étend sur le sol sous l'enveloppe qui se tortille en palpitations irrégulières. Vous vous immobilisez, véritablement inquiet à présent. Que sont ces choses ? Pourrez-vous atteindre l'extrémité du couloir ? Un rayon de soleil traverse la vitre brisée sur votre gauche, vous inspirant une autre possibilité : vous pourriez sortir, progressant vers l'arrière tout en longeant le train. Vous seriez à découvert pour un temps, mais cela vous permettrait de vous éloigner de ces horreurs.

Si vous continuez par le couloir, rendez-vous au **43**.

Si vous optez plutôt pour l'extérieur, allez au **2**.

La passerelle baignée de soleil semble prête à s'écrouler par endroits. Vous progressez très lentement. À plusieurs reprises, vous devez vous accrocher à des morceaux de ferraille branlants. Votre avancée, pénible et périlleuse, vous fatigue. En même temps, vous avez pour la première fois l'impression de respirer. Au loin, vous apercevez la canopée d'une immense forêt. La végétation a envahi les environs, submergeant peu à peu les constructions urbaines : un spectacle finalement rassérénant.

Après une longue traversée, vous parvenez enfin à la gare. Le plafond voûté n'abrite plus de pigeons ni de moineaux. Les créatures qui ont ravagé votre monde se repaissent sans doute de mammifères ou d'oiseaux lorsqu'elles sont à court de nourriture humaine. Vous avez la désagréable impression de venir leur apporter votre cerveau sur un plateau. Chassant ces pensées peu réjouissantes, vous pénétrez dans le bâtiment principal.

Un gigantesque panneau encore debout indique que vous vous trouvez dans le « Hall A ». Les lieux sont en ruines, un chaos d'escalators effondrés, de verre brisé, de cloisons abattues, de béton pulvérisé. Vous faites des pieds et des mains pour atteindre le niveau du sol. Là, quelques tunnels saturés d'ombre mènent aux quais des différentes voies. Une puanteur atroce en émane. Vous vous écarterz vivement. Dans la partie la mieux préservée, un grand passage voûté conduit au hall C, à l'autre bout de la gare. La seule lumière provient des ouvertures au sommet des escalators, régulièrement espacés sur chacun des côtés. Elle se déverse comme des coulées de lave dans un fourneau, ne parvenant pas à dissiper les épaisses ténèbres ni l'humidité torride qui règnent en ces lieux.

Vous n'avez d'autre choix que de vous engager dans le large souterrain. Au bout de longues minutes, vous percevez un cliquetis confus qui fait écho à vos pas sur le sol dallé. Quelque chose se déplace, plusieurs mètres au-dessus de vous, sur le plafond voûté encore plongé dans le noir. Levant la tête vous devinez la forme sinueuse d'une immense créature, de plusieurs mètres de long. Vous estimez que vos chances d'atteindre vivant le hall C poursuivi par un tel monstre sont infimes. Sur la gauche, beaucoup plus près, un passage mène au hangar et à la gare routière. Il semble très étroit et nécessite de sauter vers le bas sur plusieurs mètres pour franchir le fossé qu'a creusé une large fissure à même le sol. Si vous vous engagez dans cette direction, vous ne pourrez plus faire marche arrière. Mais peut-être pourrez-vous trouver des outils ou même un véhicule ? L'autre possibilité consiste à essayer d'atteindre l'une des ouvertures, en hauteur. De gigantesques échafaudages s'élèvent sur le côté droit. Vous pourriez vous en servir pour grimper jusque-là et aviser ensuite.

Si vous obliquez vers le hangar et la gare routière en sautant au-dessus de la fissure, allez au 20.

Si vous tentez de gagner les échafaudages, rendez-vous au 24.



Vous parvenez à refermer la porte et à la verrouiller. Épuisé, vous essuyez les restes répugnants de la mélasse qui imprègne vos cheveux. Vous vous laissez glisser à terre, le cœur prêt à exploser dans votre poitrine. Ce n'est pas passé loin !

Une fois le calme revenu, vous parcourez du regard la petite cabine, remarquant la trappe au niveau du sol, entre les caisses entreposées. Au moins, vous pourrez sortir par là en cas de besoin sans avoir à vous frotter aux hideux tentacules. Vous remerciez silencieusement les concepteurs de ces postes mobiles d'avoir pensé à les munir d'une issue de secours. Il faut dire que le personnel de ces minuscules wagons risque souvent sa vie, les cargaisons transportées par le rail attirant trop de convoitises, occasionnant bien trop de guets-apens. La destruction des relais de communication par les *monstres* a ainsi contraint les compagnies de chemins de fer, filiales des puissantes firmes pharmaceutiques, à équiper chaque convoi de radios autonomes.

Vous découvrez avec étonnement que les lieux servent aussi de stockage à des bouteilles de liqueur et à du matériel non déclaré. De la contrebande, évidemment ! Rien de vraiment utile, mais, en exhumant un vieil armagnac, vous décidez de vous accorder une gorgée revigorante. Après cet instant de repos, vous allumez la radio et constatez avec désappointement que personne ne semble l'avoir manipulée depuis l'arrêt du train. Regardant autour de vous, vous vous demandez même si le personnel affecté à cette cabine a jamais su s'en servir. L'odeur de mauvais tabac et les mégots entassés, ainsi que le magazine aux images suggestives abandonné sur le tabouret vous évoquent davantage un individu payé au trajet, préférant dealer qu'apprendre à faire fonctionner le matériel. Un homme qui n'aurait peut-être pas dû sortir de là... Appeler ces contractuels recrutés à la va-vite des mercenaires constitue une véritable insulte à votre profession. Car vous, au moins, vous savez utiliser ce poste ! Du moins espérez-vous vous en souvenir... Après quelques tentatives, vous appuyant sur les bases solides de votre mémoire musculaire, vous parvenez effectivement à communiquer avec les secours.

- Mayday. Je vous appelle du Train R45XV reliant Édimbourg à Londres. Nous sommes immobilisés au niveau d'une ancienne gare au nord-est de l'Angleterre, dans les territoires abandonnés. Le train est assiégé par des *monstres*.
- ...
- Mayday. Je...
- R45XV, nous vous recevons. La balise de votre train s'est activée au niveau de la gare d'York à 6h ce matin. Quelle est la situation ?
- Difficile. Désespérée peut-être. Nous n'avons pas d'issue.
- Le train peut-il encore repartir ?
- Je ne suis pas sûr. Non, je ne pense pas.
- Êtes-vous un membre de l'équipage ?
- Non. Juste... un passager. Je pense qu'il ne reste pas grand monde de vivant à bord.
- Écoutez, les secours ne pourront pas atteindre York avant la nuit. Nous vous évacuerons demain matin, via la route.
- Demain matin ? Vous rigolez ?
- Nous savons combien votre situation est délicate. Nous vous conseillons de vous rendre au bunker de la zone de transports de la gare. Vous devriez y être en sécurité, même pendant la nuit.

Tous les lieux publics d'une certaine importance sont équipés d'abris inexpugnables depuis les débuts de la catastrophe, même s'ils n'ont jamais pu sauver les gens d'eux-mêmes.

- Où se trouve ce bunker, exactement ?

- Dans le hall B. Le code d'accès est 0BAH1C2.
- Je ne sais pas si je vais pouvoir atteindre la gare. L'endroit semble extrêmement dangereux. Vous ne pouvez pas venir plus tôt ?
- Nous n'avons aucun véhicule disponible, aucun véhicule sécurisé en tous cas qui puisse vous récupérer avant la nuit. Et après...

L'opérateur se tait, peut-être pour vous épargner. Mais vous savez parfaitement ce qu'il veut dire.

- Nous serons là dès l'aube, je vous le promets, achève-t-il d'une voix un peu forcée.
- Vous avez intérêt à vous dépêcher..., lâchez-vous, impuissant.

Les secours vous donnent ensuite des conseils de survie, qui vous semblent bien dérisoires, avant de couper la communication. Après un instant de réflexion, vous vous branchez sur la fréquence d'urgence d'Incom en vous identifiant selon la procédure sécurisée. La réponse de la compagnie ne vous surprend guère, mais accentue votre amertume :

- Nous ne pouvons pas intervenir directement. Le mieux à faire est de suivre les indications des secours.
- Ma situation est quasiment désespérée...
- Mercenaire, si nous devons engager d'autres freelances pour une extraction, seriez-vous en mesure de financer personnellement leur rétribution ?

Vous gardez le silence, les poings serrés.

- Nous sommes d'accord. Et n'oubliez pas : l'élimination de la cible demeure prioritaire.

Désemparé, vous fixez d'un air lugubre le micro avant de couper la communication. Puis vous empruntez sans tarder la trappe située au niveau du sol.

Notez le code **BUN**.

Si vous souhaitez regagner votre compartiment – à condition que vous ne l'ayez pas déjà fait, allez au 9.

Si vous préférez avancer directement vers la gare, rendez-vous au 21.

14

Alors que vous reculez encore d'un pas, une silhouette se laisse glisser du toit, brandissant une hache, coupant net le tentacule dans son élan. Sous le choc, l'arme échappe des mains de l'apparition et tombe au sol. Dans la lumière éclatante, vous croyez d'abord voir un fantôme, un spectre évanescent. Ses yeux sont creusés, ses lèvres sèches. Des griffures ont lacéré ses vêtements, son torse en partie ensanglanté. Ce n'est qu'à sa corpulence exceptionnelle que vous reconnaissez enfin l'homme assis à côté de vous dans le compartiment.

Deux autres appendices sortent par l'ouverture et se tortillent en sifflant rageusement dans votre direction. Vous vous baissez pour ramasser la hache puis vous courez jusqu'au wagon précédent, hors de portée des tentacules. L'homme, blême et titubant, à bout de souffle, finit par se laisser tomber au sol. Il tire un pistolet de sa ceinture et le dépose à ses pieds. Ses yeux hagards trahissent son extrême lassitude. Vous vous agenouillez à ses côtés.

- Merci pour votre aide ! Mais que faites-vous ici ?

- Parti du compartiment. Trop dangereux. Fini par trouver une issue vers le toit. Failli y passer plusieurs fois. Suis vidé.
- Et les autres ?
- La femme. A quitté le compartiment juste après votre départ.
- Quoi ? Elle est allée vers où ?
- Je sais pas. Vers la gauche.

Vers l'avant du train, donc, ou vers l'extérieur. La brume semble vouloir s'emparer de l'homme, recouvrant peu à peu ses bras, montant vers ses épaules. Une idée étrange naît dans votre esprit. Et si tout ce qui disparaissait à la vue s'évanouissait pour toujours ? Comme un souvenir perdu à jamais.

- Et le vieux ? Et l'enfant ?

Il secoue la tête.

- Morts. Enfin, le gamin, je sais pas.
- Que s'est-il passé ?

L'homme semble enfin avoir repris son souffle. Une lueur de folie danse dans son regard.

- Le vioc a pété les plombs. Il voulait sortir du compartiment, aller dans le couloir. Il étouffait qu'il disait. Il a rameuté une de ces horreurs, et...

Il se tait, secouant la tête. Puis il vous fixe avec intensité.

- Vous êtes un mercenaire, hein ?
- Oui.
- Pour quelle compagnie ?

Là, en ces lieux abandonnés, vous ne voyez pas d'inconvénient à le lui dire.

- Incom.
- Ah, ouais, quand même, Incom ! Moi, j'ai travaillé un moment pour Scantech.

Vous le regardez, intrigué. Lui-même a donc également été un mercenaire, au moins pour un temps. Scantech, si elle n'est plus aujourd'hui qu'une compagnie de moindre importance, a longtemps compté au nombre des rivaux de votre employeur.

- Pas beaucoup, hein ! Juste quelques contrats, pour des injections. J'avais besoin de me remémorer certaines choses.

Sa voix devient blanche.

- Mais vous savez... parfois il vaut mieux oublier.

Vous vous sentez obligé de lui répondre :

- Nos souvenirs font de nous ce que nous sommes, des humains.
- Et... c'est si bien que ça, d'être humain ?

Vous demeurez silencieux un moment, pensif, avant de demander :

- Vous vous souvenez encore ? De ce que vous voudriez oublier ?
- Non. Non... mais je l'ai écrit.

Pris d'une impulsion soudaine, il tire un papier plié de sa poche et le glisse dans votre main, solennellement.

- Je veux oublier pour de bon. Gardez ça, s'il vous plaît. Faites-en ce qui vous chante. J'en veux plus... je veux plus avoir à y penser.

Une sueur malsaine coule dans son cou, sur son front. Vous acceptez. Et puis, là, dans la clarté fragile du soleil, vous prenez conscience que le jour, trop court, avance, que la lumière commence à décliner, clepsydre à ciel ouvert décantant votre perte.

- On doit bouger d'ici.
- Je me sens si fatigué.
- Il le faut.

L'homme hoche la tête et se relève péniblement. Quelle direction prendre ? Comme tout semble tranquille ! Comme l'horreur est partout ! Le monde a-t-il toujours été ainsi ? Un vernis d'ordre et de paix sur un incontrôlable chaos ? Votre compagnon vous explique qu'il veut aller vers la gare, qu'il ne remettra jamais les pieds dans le train. Désabusé, sans attendre votre décision, il s'éloigne, vous laissant la hache dont il n'a plus la force de se servir et son pistolet dont le chargeur est vide.

Notez le code **HAC** et le code **REV**, si vous ne les aviez pas encore.

Si vous lui emboîtez le pas, rendez-vous au **21**.

Si vous préférez suivre votre propre chemin et tenter de regagner votre compartiment – à condition que vous ne l'ayez pas déjà fait, allez au **9**.

15

Vous sortez du magasin, intrigué. Des détonations étouffées retentissent dans le hall, plus loin. Vous précipitant, vous atteignez une petite place où s'est écrasé un immense pilier, dessinant une diagonale parfaite sur le bassin circulaire. Séléna se tient au centre, debout sur un gigantesque bloc de béton, brandissant un fusil à canon scié. Elle vous scrute avec méfiance.

- Donnez-moi une raison de vous laisser en vie, lance-t-elle avec un air de défi.
- Je peux sauver le gosse.
- Mais pourquoi le feriez-vous ?

Vous la regardez droit dans les yeux.

- Je le ferai, c'est tout.

Après un moment à vous étudier, elle hoche la tête, saute de son promontoire et vous dit :

- Suivez-moi !

Séléna semble connaître par cœur la configuration des lieux. Elle s'engage sans hésiter dans un passage souterrain qui mène droit à l'un des tunnels débouchant sur les voies.

- Comment savez-vous par où passer ?
- J'ai beaucoup travaillé. Cela fait deux ans que je m'entraîne. Ma fille est venue là, pour chercher des réponses. Alors, moi aussi.
- Et vous les avez trouvées ?
- J'ai trouvé ceci.

Elle vous tend un bonnet, un vieux bonnet rose tout délavé.

- Qu'est-ce que c'est ?
- Sentez-le.
- Que je... quoi ?
- S'il vous plaît.

Vous humez, en vain.

- Vous percevez son odeur ?
- Non. Je ne sens absolument rien.

Séléna s'arrête un instant dans le tunnel, décontenancée.

- Peut-être que j'imagine, alors ? Peut-être que je me raconte une histoire pour donner du sens à ce que j'ai définitivement perdu ? Comme un kintsugi...

Vous ne savez quoi lui répondre. Arrivés à la surface, vous courez vers le train. Des ombres sortent déjà. Des tentacules remuent dans l'obscurité, des chuintements, claquements, grognements précèdent une horde informe, des essaims noirâtres aux bourdonnements profonds, aux vils clapotements. L'enfant vous attend, caché à bord. Il faut se dépêcher. Pendant que Séléna installe le générateur de secours, vous détachez le wagon. Vous craignez un instant que la porte ne s'ouvre plus, mais on vous laisse monter à bord de la locomotive. Déjà, les monstres, jamais repus, se tournent vers vous pour parachever leur festin.

Séléna active le démarreur. D'abord doucement, puis elle accélère. Chaque seconde, vous redoutez un choc, des rails brisés, un obstacle inattendu... ou que quelque chose surgisse des ténèbres. Mais non, rien n'entrave la progression désormais rapide de la locomotive sur la voie. Derrière vous, la gare disparaît dans le crépuscule, enfouissant ses cauchemars dans l'oubli, retenant un à un vos souvenirs qui s'effacent déjà.

*

Dans la cabane, le crépitement des flammes prolonge vos dernières paroles. Las, vous fixez le rougeoiement des bûches sans bouger. Vous avez posé le carnet, ouvert, sur le lit. Des visages, des esquisses de figures y sont dessinés.

- J'aime vraiment ton histoire, papa. Mais qu'est devenue la dame ?

Vous sursautez. Il ne se souvient pas ? Détournant le regard, vous passez une main tremblante sur vos yeux humides. N'osant vous tourner vers lui, vous vous levez et gagnez la fenêtre, observant les formes sombres des arbres enneigés dehors.

Sont-elles là, les ombres ? Que sont-elles d'ailleurs ? Monstres mystérieux, ou vies prises, perdues ?

- Et le mercenaire, qu'est-il devenu ? Sa mission a échoué, non ?

Vous acquiescez doucement. Vos doigts vous semblent vieux, vos membres douloureux. Quel âge avez-vous ? Vous ne le savez même plus. À travers la fenêtre, une ombre passe, approchant de la cabane. Vous ont-elles retrouvé, cette fois ?

- Papa ?

Le garçon attend. Qu'importe finalement ce qui menace, dehors. Il faut lui répondre.

- Je suppose...

Pourquoi votre cœur bat-il si fort ?

- Je suppose qu’il a dû se cacher.
- Alors, il ne se souvient plus du visage de sa mère ?

La syllabe que vous formez chute lourdement de vos lèvres.

- Non.

Soudain, un coup retentit à la porte. La femme qui entre arbore un long manteau noir, maculé de neige et de boue. Elle dépose une sacoche sur le sol, puis vous regarde, l’un et l’autre. Découvrant vos mines interdites, elle se mord la lèvre avant de s’approcher de vous. Parvenue à votre hauteur, elle murmure :

- Tout va bien ? Je suis désolée... je n’ai presque rien trouvé.

Vous chuchotez :

- Des nouvelles de la ville ?
- Impossible de dénicher un poste qui fonctionne. Tout semble mort.

Elle baisse encore la voix :

- Je pense que c’est la fin cette fois.
- Ou un nouveau commencement ? dites-vous, sans y croire.
- Oui, peut-être bien.

Elle enlève son manteau tout en poursuivant, avec une désarmante légèreté :

- Chaque jour est une page vierge, maintenant, n’est-ce pas ? Et puis, vous n’êtes plus vraiment seul.

Puis elle vous regarde, devinant les larmes au coin de vos yeux :

- Vous lui avez encore raconté ?

Un pâle sourire illumine quelques instants le beau – presque trop beau – visage de la femme, marqué par les ans et l’effort.

- Vous n’avez aucun regret ? demande-t-elle doucement.
- On ne peut pas réécrire le passé.
- Évidemment, mais...
- Je n’ai aucun regret.

En prononçant ces paroles, vous savez que vous dites la vérité. Les odeurs de l’enfance ont disparu. Pourtant, quelque chose est demeuré vivace au cœur de ce présent qui l’a remplacée. Une sève, un terreau. Plus fort et puissant qu’un souvenir, peut-être ? La femme pose une main apaisante sur votre épaule avant d’aller s’asseoir sur le lit du garçon et de le prendre dans ses bras. Le gosse, un instant effarouché, lui rend son câlin. Vous les observez s’enlacer longuement, le cœur plein d’une inexplicable tristesse. Puis vous reportez votre regard sur la fenêtre, glissant les mains dans vos poches pour les réchauffer. Vos doigts se referment alors sur un papier, une feuille pliée, en partie déchirée. Vous répétez à voix basse les quelques mots qui y sont inscrits :

- J’ai tué trop de gens.

Est-ce votre écriture ? Peut-être. Qu’importe ! Qui sait comment s’est réellement déroulée votre dernière mission ? Et combien de passagers se trouvaient *vraiment* dans ce compartiment ?

Vous repliez soigneusement le message avant de reporter votre attention sur l'enfant qui rit de bon cœur.

Qu'est-ce qu'il fait froid, ce soir... Les éclats de rire sonnent bizarrement, un peu étouffés, comme l'écho d'un souvenir lointain. Oubliant la fatigue, vous vous concentrez sur le timbre de la voix de la femme, sur la chaleur maternelle de son amour. Un large sourire illumine enfin votre visage. Vous vous sentez en paix.

FIN 2



16

Vous composez le premier chiffre du code du bunker lorsqu'une sorte de rose cristalline se détache de la muraille et se met à descendre vers vous. Chaque touche émet un long bip retentissant, attirant d'autres petites pousses de cristal qui commencent à flotter au-dessus de vous. Alarmé, vous continuez à pianoter sur le clavier jusqu'à ce que la porte s'ouvre, coulissant lentement. L'une des fleurs, encore loin, s'épanouit comme si elle venait d'éclore. Sa tige va se fiche dans votre cou, à une vitesse stupéfiante. Vous avez à peine le temps de hoqueter de surprise que déjà vous sentez vos forces décliner.

Si vous avez les codes REV et MUN, vous pouvez utiliser votre pistolet pour vous dégager. Allez dans ce cas au **50** si vous avez aussi le code DAM, ou rendez-vous au **38** si vous n'avez pas le code DAM.

Si vous n'avez pas le code REV ou pas le code MUN, vous ne parvenez pas à vous défaire de la tige carmin. Allez au **26**.

17

Il faut que vous en appreniez davantage.

- Irène ! répétez-vous pour la faire réagir.
- Taisez-vous ! Vous n'avez pas le droit. Vous... C'est vous qui l'avez tuée !
- Quoi ? Qu'est-ce que vous racontez ?
- Je vous reconnais, maintenant ! C'est vous, mercenaire...

L'écho d'un souvenir surgit dans votre esprit, vague et lointain, comme un pincement au cœur, un nœud à l'estomac. Vous vous laissez tomber sur votre siège. Séléna s'est levée et vous dévisage avec colère.

— C'est vous qui avez tué ma fille... Je suppose que son alliance révolutionnaire commençait à poser des problèmes à Incom. Et puis Irène est venue ici. À l'époque, les lieux étaient déserts, déjà *hantés*, sans doute, mais bien moins dangereux qu'aujourd'hui. Elle est arrivée avec d'autres membres de Stellar, son groupe d'activistes. Ils cherchaient quelque chose... quelque chose dans cette gare. Des documents compromettants, un laboratoire ? Elle a été abattue, sur place. Par des mercenaires à la solde d'Incom, des spécialistes. Le groupe m'a montré votre photo. Je suis certaine que c'est vous qui l'avez tuée.

— Moi ? Ici... ? Non. Je ne me souviens pas.

Vous fouillez dans votre mémoire, en vain. Quelques bribes éparses qui ne reconstituent aucune figure, le fil d'aucune histoire. Vous ou un autre : quelle différence, finalement ? Elle se penche en avant, son visage tout près du vôtre.

— Ne me prenez pas pour une imbécile. Votre présence ici n'est pas un hasard. Vous puez la *memsine* et le sang. Après Irène, c'est ma peau que vous voulez.

Des images vous reviennent, confuses. Un grand hall, des véhicules blindés. Vous seriez déjà venu ? Rien n'est clair.

— Peut-être... je ne sais pas... je vous assure, je ne me souviens pas.

Elle vous fixe, toujours furieuse, puis, subitement, elle se calme et se détourne de vous, se rasseyant.

— Je vous crois, dit-elle doucement.

Elle se recroqueville sur la banquette, collée à la vitre. Sa voix n'est plus qu'un filet tremblant.

— Moi non plus... Moi non plus, je ne me souviens pas. Je ne me souviens pas d'elle ! De sa voix, de son visage, de son sourire. Vous comprenez ?

Vous la regardez, pétrifié. Elle poursuit :

— Les membres de Stellar m'ont raconté. Ils m'ont parlé des mercenaires d'Incom venus empêcher que des informations compromettantes pour la compagnie sortent d'ici. *Nettoyer*, comme vous dites dans votre jargon.

Un cri dans le couloir vous fait sursauter. Vous tournez un instant la tête vers la porte. Quand vous reportez votre attention sur Séléna, elle est toute proche de vous. Son expression a changé. Elle vous dit d'un ton sarcastique :

— Vous cherchez le salut, mercenaire ? La compagnie Incom ne peut rien pour vous.

Elle s'interrompt, comme si elle prenait conscience des implications de ses paroles. Les mâchoires serrées, elle achève sa phrase :

— Rien ne saurait racheter la mort d'une enfant. Quoi que vous fassiez, mercenaire, vous n'obtiendrez jamais l'absolution. Que votre mémoire vous trahisse ou pas ne change rien à cela !

Elle frappe son cœur, deux fois, un rictus déformant son visage :

— Quelque chose... quelque chose en nous se souvient.

Vous la regardez, sonné. Puis votre mémoire divague. Et vous vous souvenez. Pas de tout, pas clairement. Vous êtes pris de vertige, de nausées : vous vous revoyez maintenant, en compagnie d'un groupe armé hétéroclite, défonçant le mur de la gare à bord d'un véhicule blindé. Vous prenez d'assaut un bâtiment, vérolé de créatures cauchemardesques. La mort d'un de vos compagnons, déchiqueté par un monstre, vous déchire le cœur. Vous vous souvenez vaguement d'une menace terrible, enfouie, humant la terre en quête d'âmes à dévorer. Puis d'autres images vous reviennent, des images que vous auriez voulu ne jamais vous remémorer. Une jeune fille, encore presque adolescente, sous vos yeux, dans un hall désert. Vous la mettez en joue – ou est-ce un de vos compagnons qui s'en charge ? Vous pressez la détente. Elle s'effondre avec un cri.

Vous secouez la tête, vous levant en titubant jusqu'à la porte du compartiment. C'est alors que vous voyez le jeune garçon qui s'avance dans le couloir. Un peu trop loin, un peu trop près de l'abomination brumeuse reptilienne qui attend au plafond. Vous vous précipitez et le tirez en arrière, le soustrayant in extremis à la vorace créature. L'enfant vous dévisage, surpris. Ses yeux brillent d'une silencieuse gratitude à laquelle vous n'êtes guère habitué. Gêné, vous revenez dans le compartiment, enfin prêt à prononcer ces mots :

— Je... je suis désolé pour votre fille.

Séléna vous jette un regard glacial.

— C'est trop tard, mercenaire. Il est trop tard pour être pardonné. Trop tard pour vous, comme pour moi.

Notez le code **RAP**.

Rendez-vous au 29.



18

La porte sécurisée s'ouvre avec un grincement. L'arrière du véhicule contient un stock de rations entamé et quelques combinaisons de combat. Une caisse de munitions est intégrée au mur du blindé. Des soldats sont venus jusqu'à la gare, à bord de ce véhicule, il n'y a pas si longtemps. Quelques mois, un ou deux ans, peut-être. Vous verrouillez la porte derrière vous. Pour la première fois depuis que vous avez quitté le train, vous vous sentez presque en sécurité, comme chez vous.

Vous vous glissez à l'avant. Sur le siège passager, un casque porte la mention « Pour l'humanité ! », slogan d'une des premières milices des cités-États, juste après la dissolution des armées nationales. Un rictus traverse votre visage couvert de sueur. En observant le tableau de bord, vous constatez, désappointé, qu'il est impossible de démarrer sans recharger la batterie ou installer une pile externe. Le véhicule est inutilisable.

Tandis que vous fouillez la boîte à gants, un puissant grognement résonne dans le hangar. Pétrifié, vous voyez le capot du blindé se déformer sous le poids d'un monstre, alors même qu'aucune créature n'est visible. La vitre tremble un instant, le grillage frémit. Puis une masse s'abat sur le plafond du blindé dont la carrosserie gémit en grinçant. Vous vous rappelez soudainement qu'avec la fatigue vous n'avez pas verrouillé l'entrée sécurisée à l'arrière. Vous vous contorsionnez pour quitter le siège avant et atteindre la porte. Mais celle-ci s'ouvre déjà. Une griffe invisible lacère l'intérieur du battant. Vous essayez désespérément de la refermer dans l'espoir de vous barricader dans le véhicule, mais la créature s'attaque immédiatement à vous.

Si votre Mémoire est supérieure ou égale à 4, vous ne parvenez pas à fermer la porte. Allez au 26.

Sinon, vous en réchappez. Si vous avez les codes HEL et SEL2, rendez-vous au 25. Sinon, il ne vous reste qu'à vous terrer dans le blindé au 37.

19

Alors que vous pensiez être à la merci de la créature, une violente déflagration déchire l'espace du compartiment, accompagnée d'un éclair aveuglant. Un sifflement strident vrille vos oreilles, vous désorientant, mais couvrant l'horrible hurlement qui vous paralysait. Le monstre recule en secouant la tête de gauche à droite, fou de rage. *Une grenade ?*

Incapable de comprendre ce qui s'est passé, vous vous relevez, à moitié sourd, la vision obstruée, la gorge serrée. Déjà le *ténébreux* se rue sur vous. Saisi d'une inspiration, vous vous laissez tomber en arrière, projetant vos jambes en l'air, faisant basculer la créature à travers la vitre du couloir. Aussitôt, d'atroces hurlements à peine étouffés assaillent vos oreilles.

Juste remis de votre cécité, vous vous risquez à la vitre, observant le monstre se recroqueviller sur le sol, comme absorbé par l'étrange brume qui couvre les voies, dévoré par une menace plus grande et plus terrible encore que sa propre malfaisance. Vous laissant tomber à terre, vous vous accordez quelques instants de répit. Après une minute, vous entendez un curieux bruit au niveau du compartiment toujours ouvert. Vous vous préparez à vous battre quand vous reconnaissez le visage livide de l'enfant qui vous regarde depuis une grille à même le sol. Le petit malin s'est caché dans les gaines qui traversent le wagon au niveau intermédiaire. Vous l'aidez à sortir en le tirant par la main.

- Qu'est-ce que tu fais là, toi ?
- Je m'cache.
- Pourquoi tu n'es pas resté dans le compartiment ?
- Le gros homme, il voulait la grenade. Il s'est disputé avec la dame. Puis, quand elle est partie, il a tué le grand-père.

Il se tait, se mordant les lèvres.

- Alors que vous, vous m'aviez sauvé tout à l'heure. Vous n'êtes pas pareil.
- Je suis désolé... En tous cas, là, tu m'as sauvé la vie. Dis, c'est toi qui avais ouvert la porte de ce compartiment-ci ?
- J'étais obligé... J'espérais que vous me trouviez. J'avais peur du monstre.
- Bon, maintenant le monstre n'est plus là.

Il hoche la tête.

- Alors, viens, on va essayer de faire repartir ce train. C'était ton idée, tu te rappelles ?

Le badge dans votre main, vous prenez la direction de la motrice, suivi de près par le garçon. Vous atteignez sain et sauf le sas de la locomotive où vous déverrouillez aisément l'accès à la cabine de pilotage. L'endroit est désert : un fauteuil de cuir rafistolé fait face à une console constellée de boutons, d'aiguilles et autres leviers. Devant vous, les épaisses vitres frontales s'ouvrent comme les fentes de deux yeux gigantesques.

- Les machines sont des monstres, dites-vous, philosophe. Mais ceux-ci ne nous avaient pas encore dévorés.

Vous appuyez sur quelques boutons, ce qui déclenche une série de bruits plus ou moins rassurants.

Au moins, il y a quelque chose qui marche.

Conscient de devoir suivre une séquence particulière, vous dites à l'enfant :

- Il doit bien y avoir un mode d'emploi. Cherche un livre, un manuel, quelque chose dans ce genre.

Le garçon approuve en hochant la tête et se met à fouiller partout quand soudain un grésillement vous fait sursauter.

- Quelqu'un m'entend ?

Vous saisissez le talkie-walkie posé près du panneau de commandes. Une voix de femme ?

- Séléna ?
- Mercenaire ? Alors vous avez réussi à entrer dans la locomotive !
- Et je ne suis pas seul. Le gosse est avec moi. Ce petit futé est parvenu à aller vers l'avant et m'a sauvé la vie.

Silence. Puis la femme se remet à parler :

- C'est une bonne chose. Écoutez, vous voulez partir d'ici ? Malheureusement, la carte mère du générateur est grillée.
- Ce qui veut dire ?
- Que vous ne pourrez pas faire démarrer cette locomotive sans une source d'énergie de substitution, un générateur de secours. J'en ai un avec moi, et je suis prête à vous le donner, puisque vous êtes avec ce gosse. Mais en attendant, il faut que vous fassiez

quelque chose pour moi. J'ai besoin que vous me communiquiez les codes des bureaux de la gare. Ils doivent être rassemblés dans un gros livre.

Bluffe-t-elle ? Vous estimez que non. La situation est trop absurde pour cela.

— D'accord. Je vais chercher et...

À ce moment, l'enfant vous tend fièrement plusieurs ouvrages qu'il a exhumés d'un tiroir.

— Attendez... je crois que je l'ai.

Vous trouvez rapidement la référence adéquate. Séléna semble satisfaite.

— Très bien, cela fonctionne. Je tiendrai ma parole. Retrouvez-moi dans le hall C. Mais soyez prudent et laissez l'enfant dans la locomotive. C'est un véritable enfer par ici ! J'ai traversé par un tunnel, mais... je vous conseille d'emprunter la passerelle qui surplombe le train.

Vous demandez au garçon de vous attendre sagement, sans plus bouger cette fois, puis vous grimpez sur le toit et, prenant votre élan, vous bondissez, attrapant de justesse le bord du parapet de la passerelle.

Si vous avez le code DAM, notez le code **CHI2**.

Sinon, notez le code **CHI**.

Rendez-vous au **12**.

20

Vous sautez. Au moment où vous atterrissez, la créature est déjà de l'autre côté, redressant une partie de son abdomen, exposant son corps grotesque à la lumière. Ses centaines de pattes sont constituées de morceaux de jambes humaines grossièrement assemblées. Vous vous détournez avec dégoût, et empruntez le petit passage sans demander votre reste. Au moins, le monstre est trop grand pour se glisser dans le boyau étroit où vous vous engagez.

Suant à grosses gouttes dans l'humidité des tunnels, vous finissez par atteindre le hangar sain et sauf. Là, les plafonds, à plus de quinze mètres de haut, se sont effondrés. La lumière pleut, drue, par les ouvertures, projetant un peu de jour sur les ruines poussiéreuses. Des nuages passent de plus en plus souvent, poussés par un vent d'altitude. Vous pressez le pas.

Un mur éboulé, tout au fond, donne sur une route jonchée de débris et de gigantesques nids-de-poule. Les bâtiments tout autour de la gare ne sont que des ruines. Certaines sont envahies par une végétation luxuriante. Elles grouillent d'une faune étrange, inhumaine qui vous décourage de quitter les lieux à pied. Au milieu des épaves de voitures et de bus, brûlés ou renversés dans la grande gare routière, vous repérez un véhicule blindé, intact, abandonné sur place. Il s'agit d'une sorte de camionnette dont la carrosserie a été renforcée, notamment à l'avant, à la manière d'un chasse-neige. Les vitres sont blindées et un épais grillage recouvre le pare-brise.

Vous essayez d'ouvrir les portières, en vain. L'accès à la porte arrière du véhicule est fermé par un dispositif de sécurité. Un clavier numérique, intact, assure le verrouillage. Une diode éclaire alternativement un cercle et un triangle. Vous remarquez alors qu'elle clignote de manière régulière. Vous comptez une illumination du cercle, quatre du triangle, puis une pause, puis trois triangles suivis de deux cercles. Et ainsi de suite. Cela vous évoque quelque chose, mais

quoi ? La mémoire vous fait défaut, et vous comprenez que ce procédé a été mis en place pour que n'importe quel soldat ou mercenaire puisse y accéder avec des connaissances sommaires. Vous essayez de réactiver vos souvenirs. Si vous pensez avoir compris comment déverrouiller la porte du véhicule, **rendez-vous au numéro correspondant.**

Sinon, vous vous barricadez dans un bus abandonné, juste à côté. Allez au 37.

21

Pendant que vous avancez à travers l'espace découvert qui sépare le train de la gare, un tremblement agite progressivement la terre. D'abord il s'agit d'une simple vibration, diffuse et à peine perceptible. Puis la brume, en grondant, se soulève çà et là, en volutes éphémères. Enfin ce sont des geysers qui vous entourent, dans un vacarme atroce, projetant très haut leurs émanations de vapeur, en un sifflement à présent ininterrompu.

Le sol lui-même, pris de convulsions, se met à hurler, vomissant des visages aux grimaces figées. Les figures de tous les morts émergent du brouillard, leurs yeux fixés sur vous, la bouche écartelée, sans avenir ni souvenir, avec pour seule raison leur pulsion dévorante. Voracité pour vous, pour votre esprit encore immaculé, insatiable folie d'un monstre titanesque, encore enfoui, qui leur a tout volé en dérobant leur mémoire et leur vie.

« Qu'est-ce que... c'est que ça ? » avez-vous le temps de balbutier en une tentative pathétique de donner du sens à cette vision digne des tableaux de Bosch. Dans un court moment d'absurde clairvoyance, vous vous demandez froidement si le peintre de l'enfer a pu croiser certaines des créatures qui hantent ces lieux maudits. Puis vous tombez à terre, submergé par l'horreur.

Sous la terre, quelque chose gronde, marionnettiste de cauchemar aux doigts articulés de rage, aux ongles tachés de sang. Jamais vous ne comprendrez ni sa forme ni sa véritable nature. L'humanité est maintenant devenue étrangère sur la planète où elle est née.

Rendez-vous au 26.

22

Vous abattez votre hache le plus lourdement possible, projetant des gerbes de poudre verdâtre. Une fois l'ouverture suffisamment large, vous pénétrez dans la locomotive en veillant à ne pas toucher la pellicule glauque, puis vous faites quelques pas à l'intérieur... avant de vous figer. Juste au-dessus de vous, une créature noirâtre et boursouflée de deux mètres d'envergure se tient immobile, accrochée au plafond par de longues pattes fines. Heureusement, elle semble plongée dans une sorte d'étrange sommeil. Ses chuintements retentissent à intervalles réguliers. Vous n'osez imaginer quel régime alimentaire explique sa digestion et la présence de corps ainsi momifiés, mais pour vous, cette sieste est salutaire. Rampant sur le sol, vous atteignez la mallette et tirez dessus avec insistance. Hélas ! Impossible de la décrocher. N'osant plus utiliser votre hache, vous vous contentez d'extraire une à une les pochettes situées à l'intérieur. Vous y dénicher un plan de la gare, tombant aussitôt en lambeaux. Vous y découvrez également une plaquette de secours plastifiée, intacte quant à elle, indiquant la procédure à suivre en cas de *cataclysm*. Un schéma sommaire y marque l'entrée d'un bunker – dans le hall B – ainsi que le code de sa porte. Ces instructions seraient-elles toujours valables ? Manifestement, l'homme n'a pas eu le temps de le vérifier. Un nouveau chuintement vous fait sursauter. Essayant la

sueur qui coule de votre front, vous renoncez à poursuivre vos investigations dans cet endroit maudit et ressortez précautionneusement, satisfait de votre trouvaille.

Notez le code **BUN**.

Vous pouvez à présent regagner votre compartiment – à condition que vous ne l’ayez pas déjà fait, au **9**.

Vous pouvez également continuer vers la passerelle au **12**.

23

Gardant un œil sur le panneau coulissant entrouvert, vous vous penchez vers Séléna :

- Je ne sais pas si les autres se rendent compte à quel point la situation est grave. Après cette explosion, ça m’étonnerait que le train redémarre.

Elle vous regarde sans mot dire. Vous ne parvenez pas à lire dans ses yeux noirs, cernés de fatigue. Vos compagnons observent, pétrifiés, le couloir où les cris redoublent d’intensité. Que s’y passe-t-il de si terrible ?

- Qu’en pensez-vous ? Savez-vous à quoi est due la panne ? l’interrogez-vous d’un air détaché.

Séléna détourne la tête, jetant un coup d’œil nerveux par la fenêtre.

- Pourquoi me demandez-vous cela ?

Vous lui parlez du disque de protection au plafond.

- C’est vous qui avez placé cet objet ?

Un hurlement se fait entendre dans un compartiment, très proche. Séléna vous dévisage avec une curiosité renouvelée :

- Qui êtes-vous ?
- Personne. Un survivant. Vous ne répondez pas, à propos du disque ?
- Je ne sais pas ce que c’est que ce... truc.

Son regard noir est devenu fuyant.

- Auriez-vous une suggestion sur ce qu’il faudrait faire ? insistez-vous.

Elle garde le silence, semblant réfléchir sérieusement à votre question.

- À votre place, je tenterais le poste radio, situé dans le wagon de queue. Comme vous le disiez, il est *improbable* qu’on reparte.

Notez le code **SEL**.

Si votre Mémoire est supérieure ou égale à 2, allez au **6**.

Sinon, rendez-vous au **29**.

Vous commencez à grimper, redoutant chaque instant de voir la créature tomber du plafond ou bondir depuis le sol, ou encore émerger de l'obscurité des murs dont l'ombre menaçante étrangle les coulées de lumière.

Arrivé au sommet, vous constatez qu'une partie de l'échafaudage s'étend à l'extérieur. Vous vous frayez alors un chemin entre les poutrelles et les passerelles parfois branlantes, et finissez par déboucher sur une vaste cour intérieure. Vous surplombez en réalité de plusieurs dizaines de mètres un cratère rempli d'une brume épaisse. Les rayons du soleil n'atteignent pas cette partie de la gare. Des émanations grisâtres s'élèvent par bouffées, comme des fumerolles au-dessus d'un volcan.

D'où vous êtes, vous devinez la localisation du hall C, long bâtiment rectangulaire perpendiculaire au large passage voûté que vous suiviez. Derrière vous, le hall A, aux façades effondrées, ressemble à un manoir en ruines émergeant du brouillard. De l'autre côté de la cour, vous apercevez l'entrée du hall B, dont la structure semble plutôt épargnée. Vous pourriez l'atteindre en quelques minutes, sans avoir à descendre dans la cour, en sautant de l'échafaudage jusqu'à une rampe qui conduit directement à ce bâtiment.

Vous restez un moment à examiner la situation, cherchant du regard une issue qui vous aurait échappé, mais en vain. Vous retournez alors à l'intérieur du passage voûté, prêt à tenter votre chance avec le monstre aux cliquetis. À ce moment, une explosion déchire le silence. Des vitres brisées éclaboussent le sol de la cour. Une partie du mur du hall C vient de céder. Dans les débris, une hideuse créature simiesque aux membres colossaux se redresse avec un grondement sourd. Sa poitrine velue grouille de formes indiscernables, comme si un nuage d'insectes lui couvrait le torse. À quelques mètres d'elle, tout là-bas, vous apercevez une femme en train de courir, un pistolet à la main. Une détonation retentit, résonnant curieusement dans la cour. Le monstre, indemne, redouble de rage. Désarmée, la femme jette son arme et entreprend de se dissimuler aux yeux de la créature au milieu des décombres. Vous êtes bien trop loin pour intervenir.

Si vous retournez dans le passage voûté et faites tomber l'échafaudage, espérant gagner ainsi suffisamment de temps pour atteindre le hall C, rendez-vous au [44](#).

Si vous tentez de rejoindre le hall B par la rampe qui traverse la cour, allez au [7](#).

Soudain, une détonation, suivie d'un hurlement déchirant brise le silence. La créature invisible s'enfuit en geignant. À la place, vous voyez apparaître Séléna, une paire de lunettes de vision infrarouge sur le front, rechargeant consciencieusement son fusil à canon scié. Médusé, vous la regardez s'approcher de vous, épuisée, mais triomphante :

— Il ne reviendra pas de sitôt ! Nous sommes quittes.

Vous ne répondez rien. Elle jette un sac sur le sol.

— J'ai découvert des corps de mercenaires dans les bureaux. L'un d'eux possédait une batterie qui devrait vous permettre d'utiliser votre véhicule. Voilà, c'est ma façon de *réparer* comme je peux. Je pense que votre vie ne vaut pas grand-chose, mais je n'ai rien trouvé de mieux.

— Merci, dites-vous simplement.

Elle reste silencieuse à son tour, avant de s'asseoir par terre. C'est alors que vous remarquez combien elle fait peine à voir. Séléna est mourante, rongée, épuisée. Par les combats, du poison, ou une toxine sécrétée par quelque plante étrange ? Peu importe, finalement.

- Bonne chance ! vous dit-elle faiblement
- Et vous ? vous entendez-vous demander d'une voix étrange.
- Moi ? Je suis venue ici pour mourir. Je pense que c'est un succès.
- Mais pas seulement, n'est-ce pas ?
- Je voulais remonter les traces de ma fille. J'ai compris ce qu'elle était venue faire ici. Du moins en partie. Je sais qu'elle est morte en se battant, pour ses idées. Je peux m'en aller, maintenant, avec les traces de son souvenir.

Sa voix devient trainante. Chaque mot lui coûte davantage.

- Vous ne préféreriez pas vous souvenir d'elle ? Vous souvenir vraiment ?
- Non, plus maintenant. Je ne veux pas. Je ne pourrai pas supporter de me rappeler comment j'ai assassiné ce pauvre adolescent ou revoir encore les visages de ces gens dans ce train, tous ceux que j'ai condamnés à la mort. Je me suis convaincue un temps que cela était juste, que le directeur n'était qu'un salaud, que les voyageurs étaient des nantis, ou qu'ils auraient une chance de survivre, que l'endroit n'était peut-être pas si dangereux que cela, mais... en réalité, je savais... que ce que je faisais était... mal...

Sa tête retombe sur sa poitrine. Vous répondez, même si elle ne vous entend plus :

— Je comprends.

Vous insérez la batterie, puis, comme une marque de respect posthume et dérisoire, vous placez le corps sans vie de Séléna à vos côtés sur le siège passager. Enfin, vous grimpez à bord et démarrez, laissant cet endroit de cauchemar derrière vous, loin derrière vous, sans jamais espérer pourtant pouvoir l'oublier un jour.

*

— Wow.

Vous interrogez l'enfant du regard.

- Qu'est-ce qu'il y a ?
- Elle me plaît bien cette fin. C'est pas celle de d'habitude, mais je l'aime bien.

Vous méditez ses paroles.

- Peu importe si tu l'aimes ou pas. Ce n'est juste pas possible. Si l'histoire s'était achevée ainsi, le mercenaire n'aurait jamais pu survivre à ces longs hivers de solitude. Et jamais il n'aurait pu te raconter cette histoire.

Le garçon se fend d'une moue dubitative, manifestement peu convaincu par la logique bizarre de ce raisonnement d'adulte. Surtout, il a hâte d'en apprendre davantage.

- Le mercenaire, il se souvenait dès le début, non ?
- De quoi ?
- De la fille, du rôle d'Incom. De l'importance de cette gare.
- Peut-être bien, oui.
- C'est sûr. Et ça explique qu'il ait agi autrement !

- Disons que les choses ne se sont pas tout à fait passées comme ça. Le mercenaire était déjà venu dans cette gare, bien sûr. Il en avait des réminiscences. Cela le mettait en danger, amplifiant l'appétit des créatures avides de ses souvenirs. Mais cela faisait de lui un être plus humain, aussi.

Vous vous interrompez, songeur.

- Tu ne fatigues pas, bonhomme ?
— Pas du tout, papa, je n'ai pas sommeil !

Vous ne vous sentez pas vraiment las non plus. Quelque chose vous pousse à continuer, à raconter ce qui s'est passé. À redécouvrir, peut-être, une vérité.

Retournez au **1** en *fixant votre Mémoire initiale à 4. Effacez tous vos codes.*

26

Vous ne pouvez pas échapper à la créature. Galvanisée par le parfum de vos souvenirs qui stimulent son appétit et décuplent sa puissance, elle finit par vaincre votre résistance dérisoire. Sapant votre volonté, son contact achève de vous paralyser complètement, mettant fin à vos souffrances. Seul votre visage bouge encore un peu, se tord de frayeur, esquisse un cri. Un hurlement silencieux pour pleurer votre humanité perdue. Mais depuis combien de temps, déjà, l'aviez-vous abandonnée ? Un sourire, vague et amer, se dessine sur vos lèvres à cette idée. Le poison salubre qui coule dans vos veines efface la douleur d'être en vie. Et soudain, vous ne vous souvenez même plus pourquoi vous souriez.

*

- Papa !

Vous levez un sourcil interrogateur, comme si vous ne compreniez pas les raisons de l'interruption.

- Mais, ça ne s'est pas passé comme ça !
— J'ai dû me tromper quelque part.

Reprenant votre souffle, vous jetez un regard sombre vers la porte de la cabane.

Cela aurait pu se passer comme ça.

- Tu veux que je recommence ?

L'enfant hoche la tête vigoureusement.

Retournez au **1** en *gardant la même valeur de Mémoire initiale. Effacez tous vos codes.*

27

Bien que massive, votre cible est mouvante, difficile à atteindre. Vous essayez de prendre en compte les bourrasques qui soufflent dans la cour. Finalement, vous pressez doucement la détente. Malheureusement, votre tir manque le monstre. Vous rechargez, gêné par la douleur que le recul de l'arme a infligée à votre pouce. Cette fois, vous attendez patiemment que la

créature, décontenancée par le bruit, se tienne presque immobile. Vous déclenchez le deuxième tir : il frappe votre cible de plein fouet !

Le monstre tombe à la renverse... pourtant il se relève presque aussitôt. Ou plutôt, il recommence à bouger tandis que sur son torse, des hordes d'insectes entreprennent de le dévorer, grossissant à vue d'œil en une atroce et morbide symbiose. Dans le viseur, vous observez Séléna qui s'éloigne doucement, tout en tournant à plusieurs reprises la tête dans votre direction. Elle semble hésiter un instant à vous faire signe, puis elle se met à courir vers le hall et disparaît.

Notez le code **HEL**.

Si vous retournez dans le passage voûté et faites tomber l'échafaudage, espérant gagner ainsi suffisamment de temps pour atteindre le hall C, rendez-vous au **44**.

Si vous tentez de rejoindre le hall B par la rampe qui traverse la cour, allez au **7**.

28

La lutte est inégale. Vos deux jambes aux muscles épuisés par les efforts contre les pattes innombrables d'une créature de cauchemar. Et pourtant... votre détermination à survivre, à avancer, vous porte en avant, au-delà de la fatigue. Le monstre gagne du terrain, certes, mais pas si vite. Peut-être avez-vous réussi à le blesser ou bien les trouées de lumière par lesquelles vous tentez systématiquement de passer le gênent-elles un peu ? Quoi qu'il en soit, contre toute probabilité, vous parvenez à atteindre indemne l'extrémité du large souterrain. Le mur de gravats qui se dresse devant vous n'est plus alors un obstacle, mais une bénédiction. Vous vous y faufilez, transformant ce chaos en rempart vous préservant de l'affreuse avidité de la scolopendre.

De l'autre côté, le hall C s'étend sur plusieurs dizaines de mètres, amas de pierres et de poussière à ciel ouvert. Les façades effondrées des bureaux administratifs jouxtent les fantômes de boutiques et de restaurants. Un jour, le quotidien tranquille de milliers de gens insouciant a animé ces lieux. Il y a longtemps, très longtemps. Un grognement résonne, encore lointain, vous rappelant à la vigilance. C'est alors que vous remarquez les trois cadavres. Contrairement à tous les corps que vous avez pu voir jusqu'ici, les dépouilles des soldats qui jonchent le sol sont préservées, comme si la malveillance omniprésente dans la gare les avait dédaignés sciemment. En réalité, vous croyez vous rappeler qu'un traitement particulier de leurs vêtements ou de leur peau peut expliquer ce phénomène. Ces hommes et femmes étaient venus en connaissance de cause, préparés au pire. Mais ils ont bel et bien péri.

Vous agenouillant auprès d'eux, vous constatez qu'il s'agit de mercenaires. Le temps a accompli son œuvre : vous estimez à un an ou deux le moment de leur mort. Il manque un gilet de protection à l'un d'entre eux et... Un nouveau grognement retentit, beaucoup plus près, derrière vous. Vous jetez un regard par-dessus votre épaule, mais vous ne distinguez rien. Rien qu'une ombre qui avance. L'ombre d'une créature que vous ne parvenez pas à voir. Prenant vos jambes à votre cou, vous dévalez un amas de débris et obliquez en direction de la sortie. Sur la gauche, vous apercevez les ruines d'un magasin de vêtements, partiellement effondré. La porte et l'enseigne, miraculeusement, sont restées debout. Animé d'un solide instinct de survie, vous vous précipitez, à bout de souffle. Arrivé devant le battant, vous vous retournez, essayant de voir d'où vient la menace. Le grognement retentit encore, tout près. Une silhouette se déplace, bondissant dans les airs, rapidement. Vous sentez presque l'haleine fétide de la créature. Vous

prenez le seuil en tombant en arrière, puis vous vous relevez et refermez la porte, tirant la grille du magasin, priant pour que la chose qui vous traque n'ait pas réussi à entrer.

Au moins une heure s'écoule, assiégé par la menace invisible qui rôde à l'extérieur, rugissant et crachant. Vous sentez sa présence, devinant un félin redoutable et rusé. Et puis, alors que vous alliez désespérer, au bout d'un moment, quelque chose change. Le silence revient, comme si la créature s'était éloignée. Est-ce le moment de sortir ? Ou vaut-il mieux attendre un peu ?

Si vous voulez ouvrir dès maintenant, allez au [15](#) si vous avez les codes CHI et HEL, rendez-vous au [35](#) si vous avez le code HEL et le code SEL2, mais pas le code CHI ni le code CHI2, et au [4](#) dans tous les autres cas.

Si vous préférez patienter, allez au [8](#) si vous avez le code CHI2, au [39](#) sinon.

29

Le retour de votre voisin qui ferme bruyamment la porte du compartiment interrompt votre échange avec Séléna, vous laissant une impression de profond malaise. Chacun regagne sa place, encore sous le choc. Le silence a de nouveau envahi les alentours, comme une eau trompeuse. Tout repose, immobile et faussement paisible.

L'enfant, après avoir uriné dans une bouteille, s'est assis, prostré sur la banquette. Il a replié ses jambes et serre ses genoux dans ses bras, hébété, le regard dans le vide. Le vieil homme se gratte la tête frénétiquement, tout en fouillant dans ses bagages. Que cherche-t-il ? Le sait-il seulement ? Son comportement imprévisible vous inquiète, car ses réactions pourraient vous mettre tous en danger une fois la protection du disque-bouclier épuisée. Votre voisin scrute l'extérieur comme si la solution à quelque énigme mathématique susceptible de le sauver était détaillée là, quelque part. Par la vitre, un puissant soleil cuivré révèle à présent les structures métalliques d'une gigantesque gare, à quelques centaines de mètres de là, derrière une kyrielle de voies parallèles. Le centre ferroviaire de York, sans aucun doute.

Sur les voies, des empilements anarchiques de fer rompu, fondu, évoquent les épaves de navires échoués, brisés par un océan de gravier. Des wagons renversés sur le ballast, broyés, gisent comme des animaux éventrés. Des rails dressent haut dans l'air leurs longs doigts squelettiques de métal perlitique. Quelque chose a tordu l'acier et enfoncé la tôle aussi facilement que du beurre.

— Il faudrait aller chercher de l'aide.

Séléna a fini par briser le silence.

— Mais où ? demande le vieil homme, soudainement attentif.

— Il y a un poste de communication avec une radio, à l'arrière du train. C'est systématique depuis pas mal d'années.

Vous hochez la tête, pensivement. Vous avez effectivement aperçu la petite voiture de queue à la forme caractéristique de citerne lors de votre embarquement.

— Ou... on pourrait peut-être se rendre là-bas ?

Votre voisin désigne l'armature du bâtiment central.

— Pour quoi faire ? soupire le vieil homme. Ces créatures n'attendent que ça.

- Exactement ! approuvez-vous. La plupart de ces monstres n'aiment guère la lumière du soleil et espèrent la nuit, pourtant certains d'entre eux ne partagent pas cette faiblesse.
- OK, mais il y a forcément de quoi se défendre ou se cacher, là-bas. Non ? insiste votre voisin.

Vous ne parvenez malheureusement pas à vous souvenir de la nature des périls qui pourraient vous menacer. Les formes et les noms de ces créatures se fondent et s'entremêlent en une noire sarabande. Une chose est certaine : se risquer à découvert serait particulièrement dangereux. Quant à envisager de passer une nuit ici...

- Et pourquoi pas faire repartir le train ? Moi, j'irais vers l'avant !

La voix du jeune garçon vibre d'un entrain juvénile. Au fond, il pourrait avoir raison : le pilotage d'un convoi n'exige pratiquement plus aucune compétence de la part du conducteur, sinon de la patience et de la concentration. Question de sécurité. Les vieux logiciels de gestion par assistance automatique implémentés sur la plupart des trains minimisent le risque d'accident. Mais vous ignorez encore pourquoi celui-ci s'est immobilisé. Par ailleurs, l'explosion de tout à l'heure laisse planer de sérieux doutes sur l'état de sa structure !

- D'autant qu'il y a normalement une petite armurerie juste avant la locomotive, fait remarquer votre voisin, pensif.

Il fait référence au râtelier destiné aux membres du personnel ferroviaire. Vous ne savez pas quelles armes celui-ci pourrait contenir, mais vous ne seriez pas regardant si vous parveniez à y accéder. Après un moment de réflexion, vous vous levez et prenez la parole, désignant le disque-bouclier :

- Écoutez-moi tous. Ce gadget devrait vous maintenir en vie, du moins jusqu'à la tombée de la nuit. Il est tout de même plus prudent de garder la porte fermée. Surtout, il ne faut en aucun cas bouger d'ici !
- Et vous ? demande le vieil homme qui semble avoir enfin retrouvé le carnet qu'il cherchait dans sa valise.
- Moi, je vais voir ce que je peux faire... Je sors. Seul. Aucun d'entre vous n'a l'entraînement requis pour survivre à l'extérieur de ce compartiment. Toutefois je vais vous laisser quelque chose : une petite grenade incapacitante, une arme purement défensive qui peut détourner l'attention d'un assaillant... d'une de ces créatures. Ne l'employez qu'en dernier recours !
- Comment se fait-il que vous ayez une telle arme sur vous ? Et ce... disque-bouclier ? demande le vieil homme, soudain suspicieux.
- C'est parce que cet homme est un mercenaire, lâche Séléna avec dégoût, sans même vous accorder un regard.

Vous savez l'image qu'ont les mercenaires parmi les nantis. Vos compagnons ont les moyens de se payer un billet. Ils n'ont rien à voir avec vous. Ils n'ont pas les mains sales. Ou leur lessive de luxe détache bien mieux le sang que l'eau saumâtre où vous trempez vos doigts. Ignorant l'interruption, vous expliquez rapidement le mode de fonctionnement de la grenade. À vrai dire, vous n'êtes pas certain de l'efficacité de cet objet, conçu pour passer inaperçu, ce qui en limite considérablement sa puissance. Vous le leur confiez surtout pour les rassurer.

Décidez à qui vous donnez la grenade incapacitante et notez le code correspondant :

Séléna (code **A**), le vieil homme (code **B**), l'enfant (code **C**) ou votre voisin (code **D**) ?

Enfin, prenant une profonde inspiration, vous faites coulisser la porte du compartiment et regardez dans le couloir. Plus aucune trace des autres passagers. Vous faites quelques pas de chaque côté. Les panneaux sont ouverts ou défoncés, du sang macule la moquette sur le sol, les cloisons, le plafond. Mais pas un cadavre n'est visible. Dans la lumière qui filtre par les vitres, les lieux semblent déserts. Vous vous trouvez grosso modo au milieu du train qui ne comporte que six voitures, en plus de la locomotive. Que comptez-vous faire ?

Si vous prenez la direction de l'avant, vers l'armurerie et la motrice, allez au 3.

Si vous sortez pour tenter d'atteindre les bâtiments de la gare, rendez-vous au 48.

Si vous obliquez plutôt vers l'arrière, vers le poste de communication, rendez-vous au 11.

30

Vous avancez à croupetons jusqu'à l'intérieur du compartiment. Essayant désespérément de ne penser à rien pour ne pas attirer l'attention du monstre, au cas où celle-ci *reniflerait* votre mémoire, vous effleurez le badge à deux reprises, maladroitement. D'atroces gémissements accompagnent vos efforts, en une parodie d'encouragements macabres.

Lorsque vous parvenez enfin à attraper le pass, la créature se tourne légèrement, vous faisant basculer en avant. Vous tombez juste entre ses jambes. Vous adressant une grimace inexpressive, il se penche sur vous et se met à hurler, un cri épouvantable, inhumain qui vrille vos tympans et vous transperce le cœur. Des terreurs enfouies remontent de votre subconscient et vous submergent, vous empêchant de vous relever, retournant votre estomac, vous accablant de vomissements ininterrompus.

Cette créature est un *ténébreux*, une sorte de zombie sans âme possédé par une puissance malfaisante. Vous avez déjà rencontré un être de cette nature, autrefois. Les images d'autres mercenaires, des compagnons à vous, disparaissant un à un dans l'enfer d'un hall obscurci par le crépuscule vous reviennent en mémoire. Vous tombez à genoux, incapable de résister à la noirceur qui se déverse sur vous.

Si vous avez le code RAP et le code C, rendez-vous au 19.

Sinon, allez au 26.

31

Votre mission est un succès.

C'est du moins ce que vous vous dites en observant avec une discrète satisfaction la petite marque sur l'épaule de Séléna. La photographie que vous venez de prendre avec l'objectif miniaturisé de vos lentilles tiendra lieu de preuve auprès de la compagnie Incom. Un contrat plutôt facile, pour changer.

Après vous être rendu aux toilettes, vous avez ouvert la trousse de médicaments et préparé le mélange mortel. Il vous a fallu un moment, avec les vibrations du train, pour le doser convenablement. Du temps également pour le placer dans votre main, comme vous avez appris à le faire, avec une prudence extrême, juste entre l'index et le majeur. La petite pastille, une fois sa face contaminante en contact avec la peau, diffuse subrepticement le poison. Aucun

antidote ne peut alors sauver la victime. Sa propagation lente dans le système nerveux vous met à l'abri de toute situation embarrassante. Le voyage durant moins de cinq heures, vous serez déjà loin lorsque l'effet se déclenchera, paralysant la respiration de la femme, jusqu'à l'agonie. Votre estomac se cabre à cette idée. Vous n'éprouvez aucun plaisir à tuer.

Afin d'être en pleine possession de vos moyens – ou pour satisfaire votre addiction – vous avez profité de la tranquillité des toilettes du train pour vous gratifier d'une injection de *memsine*, plaçant l'aiguille de la seringue d'un geste sûr, à l'intérieur de votre narine. Vous avez grimacé : la douleur, atroce, n'a duré qu'un instant. Maintenant que vous êtes assis, les nanoréparateurs se diffusent dans votre organisme, remontent vers votre cerveau. Vous savez que les particules réparent les connexions manquantes, permettant à votre esprit d'accéder aux souvenirs perdus. Ceux-ci n'avaient donc jamais été vraiment effacés : juste abandonnés, débranchés. Cela signifie-t-il que ces fragments de mémoire continuaient malgré tout de nourrir votre personnalité, votre esprit, votre âme ? Un employé d'Incom vous avait une fois expliqué comment les événements vécus modifiaient durablement l'architecture de votre cerveau, dont la plasticité suppose une réorganisation constante des réseaux de neurones, gardant ainsi une trace intangible de tout ce qui vous était arrivé, indépendamment de la mémoire consciente. Peut-être bien... mais vous avez vu des personnes isolées, atteintes de formes avancées de la *Nouvelle peste*, perdre toute humanité et devenir des zombies.

Le nom de votre cible revient maintenant à votre esprit, notes familières d'un air oublié. Séléna Byron... vous connaissez ce patronyme. Le souvenir volette un instant autour de votre conscience comme un papillon autour d'une flamme, puis s'éloigne et disparaît dans le noir. Vous dardez votre regard sur la femme, espérant rafraîchir votre mémoire. Son beau visage aux rides délicates contemple le lent kaléidoscope du paysage nocturne qui défile, tristement. Vous détournez bientôt les yeux, mal à l'aise. Séléna ignore tout de la tragique réalité : elle n'a plus que quelques heures à vivre, à présent.

Vous gagnez 1 point de Mémoire (*mais cela ne modifie pas votre Mémoire initiale*).

Notez le code **DAM**.

Rendez-vous au **45**.



32

Vous vous approchez de la cabine, veillant à rester caché. Sans arme, vous vous sentez particulièrement exposé, mais vous êtes prêt. Essayant de ne pas penser au hurlement de la jeune femme au moment où le dard l'a frappée, vous bondissez vers l'entrée. Après un dernier regard au pistolet, vous saisissez la lanière de la sacoche, puis vous vous retournez.

Le monstre se tient dans l'escalier, ou plutôt à travers, car sa forme brumeuse et les marches éventrées s'interpénètrent, projetant une ombre menaçante sur le sol du couloir. Prenant vaguement conscience de votre présence, il laisse choir le corps sans vie de la sentinelle.

Encore un dévoreur de mémoire.

Sans hésiter, vous attrapez deux flacons dans la sacoche et les lancez de toutes vos forces vers le fond de la cabine. La créature inintelligente se détourne de vous comme à regret et se rue en avant, tombant dans votre piège. Vous vous jetez sur la porte pour la refermer. Vous voilà sauf, pour l'instant ! La lanière accrochée à votre épaule, vous réfléchissez à la direction à prendre.

*Vous possédez une réserve de fioles. Si vous souhaitez en faire usage à un moment donné, **ajoutez 20 au numéro** du paragraphe où vous vous trouvez. Si le texte ne correspond pas, la sacoche ne vous sera d'aucune utilité. Notez dans ce cas que vous ne pourrez essayer aucun autre objet, quel qu'il soit, jusqu'à la fin du paragraphe et que vous devrez vous limiter aux choix proposés.*

Si vous optez pour l'armurerie, allez au **5**.

Si vous vous dirigez vers la locomotive, rendez-vous au **49**.

33

Vous abattez votre hache à plusieurs reprises, faisant gicler des gerbes de poudre glauque. La pellicule cède enfin sous vos efforts. Alors que vous pénétrez dans la locomotive, évitant tout contact avec la substance verdâtre, vous prenez conscience de l'étrange silence. Cela fait un moment que vous n'avez pas entendu le moindre chuintement. Vous relevez lentement la tête, redoutant ce que vous allez découvrir.

Trois yeux rougeoyants scrutent l'intérieur depuis le plafond. Ils appartiennent à une créature de taille humaine, au corps boursoufflé, dressée à l'envers sur ses dix pattes télescopiques. Elle se met à se déplacer à la manière d'un crabe, avec des mouvements erratiques. Un moment paniqué, vous prenez conscience qu'elle ne vous a pas encore repéré. Vous vous forcez à demeurer aussi immobile que possible, malgré la peur qui fait courir votre pouls.

La lumière empêche peut-être la *chose* de vous voir, mais elle vous *sent*. Elle avance, recule, avant de pivoter sur elle-même, pointant dans votre direction une sorte d'appendice nasal en forme de trompe. Peu à peu, ses mouvements irréguliers se concentrent autour de votre position. Heureusement, l'agitation de la répugnante créature, lourde et pataude, finit par faire s'effondrer un morceau de placard instable, entraînant à sa suite un cadavre à moitié décomposé qui tombe sur vous.

Maîtrisant votre répulsion, vous vous cachez sous le corps, essayant de ne penser à rien. Excité par le vacarme de la chute qu'il a lui-même provoquée, le monstre se met à renifler partout, redoublant de rage. Alors que vous tâtonnez à la recherche de quelque chose d'utile, les contours

d'un rectangle métallique se dessinent sous vos doigts. L'objet pendouille, accroché à la ceinture du conducteur. Vous l'arrachez d'un geste vif et y jetez un coup d'œil, sans bouger. Vous tenez dans vos mains un badge, une clé appartenant à un contrôleur. Se pourrait-il qu'elle puisse ouvrir des portes à l'intérieur de votre train ?

Vous n'avez guère le temps de réfléchir à la question, car la créature se rapproche dangereusement. Elle ne se déplace plus de manière erratique, mais progresse lentement vers vous, prédateur patient avançant vers sa proie. Dans votre position, impossible de vous servir d'une arme ou de tout autre objet. Vous décidez alors de tenter le tout pour le tout : dès que la trompe n'est plus qu'à quelques centimètres de vos jambes, vous projetez sur elle le cadavre du contrôleur et bondissez vers l'ouverture. Vous vous cognez l'épaule à une poutrelle, mais, ignorant la douleur, indifférent aux chocs et aux égratignures, vous foncez vers votre seule issue. Vous vous apercevez avec horreur que la pellicule s'est déjà en partie reconstituée, refermant un peu le passage que vous aviez taillé. Un chuintement prolongé dans votre dos traduit la colère du monstre qui voit son festin lui échapper. Vous plongez en avant, espérant traverser jusqu'à la lumière rassurante du jour. Vous pensiez avoir réussi quand votre pied se prend dans la substance gluante qui recouvre la locomotive. Vous essayez de vous dégager de l'étreinte mortelle, étirant le piège glauque, gagnant centimètre par centimètre vers l'extérieur, mais le monstre vous a rejoint. Il pose sur votre cou son horrible trompe, transperçant votre peau, et se met à pomper, diffusant en même temps un immonde lénifiant qui sape votre volonté.

Notez le code **PAS**.

Si votre Mémoire est supérieure ou égale à 4, rendez-vous au **26**.

Sinon, vous parvenez en un ultime effort à échapper à la créature et à vous réfugier sous la lumière protectrice du soleil. Vous pouvez souffler quelques instants et prendre la direction de votre compartiment – si vous ne l'avez pas déjà fait – au **9** ou de la passerelle au **12**.

34

Vous êtes trop loin et trop en hauteur pour intervenir directement ou pour vous rapprocher. Mais vous possédez un fusil à longue portée. Calmement, vous prenez le temps de bien positionner l'arme. Vous vous allongez, faisant reposer sur la plateforme de l'échafaudage vos coudes et vos avant-bras. Le contact du métal froid, désagréable, vous arrache une grimace. Concentré sur votre tâche, vous ajustez le fusil, pointant le canon dans la direction de la femme et de la créature simiesque, avant de vérifier rapidement l'alignement des deux viseurs. La joue contre la crosse, vous regardez, dirigeant d'abord votre arme vers Séléna, car c'est bien elle, puis vers le monstre. La créature abominable semble traquer la femme qui s'est cachée sous un pan de béton effondré. Vous les avez tous les deux dans votre ligne de mire.

Sur qui allez-vous tirer ?

Sur Séléna ? Allez au **42**.

Sur le monstre ? Rendez-vous au **27**.

Vous sortez du magasin, intrigué. Des détonations étouffées retentissent dans le hall, plus loin. Vous précipitant, vous atteignez une petite place où s'est écrasé un immense pilier, dessinant une diagonale parfaite sur le bassin circulaire. Séléna se tient au centre, debout sur un gigantesque bloc de béton, brandissant un fusil à canon scié. Elle vous toise avec méfiance.

- Donnez-moi une raison de vous laisser en vie ! lance-t-elle avec un air de défi.
- Je vous ai aidée.
- C'est vrai, mais votre geste était intéressé.

Vous la regardez droit dans les yeux.

- N'est-ce pas toujours le cas, d'une façon ou d'une autre ?
- Peut-être, mais vous êtes quand même un beau salaud. Suivez-moi.

Elle traverse le hall et vous mène jusqu'à un passage, une sorte d'égout.

- Vous êtes sûre ?
- Je connais bien les lieux. Croyez-moi, j'ai étudié les plans de ces bâtiments suffisamment longtemps !

Vous vous engagez à sa suite et débouchez sur la gare routière. Là, elle vous conduit à un véhicule blindé, à la carrosserie renforcée, aux vitres doublées d'un épais grillage.

- Ce tout-terrain appartenait à des mercenaires. Des gens comme vous ! dit-elle féroce.

Elle ouvre la porte arrière et vous commande :

- Montez à l'intérieur, je reviens !

Vous la regardez s'éloigner, admirant malgré vous la résilience de cette femme. Votre réflexion est interrompue par un grognement tout proche. Avalant votre salive, vous tournez lentement autour du véhicule, avant de comprendre que la créature se trouve... sur son toit.

- Séléna ! hurlez-vous en désespoir de cause.

Comme s'il jouait au chat et à la souris, le monstre demeure immobile. Vous savez d'instinct que, dès que vous aurez fait un pas pour vous enfuir, il bondira sur vous. Après d'interminables cercles autour du véhicule, vous décidez de tenter le tout pour le tout et de vous ruer à l'intérieur. Au moment où vous atteignez la porte arrière du blindé, la créature invisible rugit, prête à vous dévorer. Vous parvenez à peine à maintenir ses crocs iridescents, suintant d'une bave bleutée, à quelques centimètres de votre cou. Vous commencez déjà à faiblir.

Si votre Mémoire est supérieure ou égale à 4, allez au **26**.

Sinon, allez au **25**.



Vous vous levez afin d'observer le couloir en compagnie des autres. Ce que vous découvrez vous paralyse un instant. À travers les fenêtres brisées, du côté encore plongé dans l'obscurité, des créatures sans visage, semblables à celle qui s'était collée à votre vitre, ont envahi le train. Rampant sur la moquette sombre comme des serpents de brume noire, leurs longs doigts sinueux s'enroulent autour des passagers. Là où elles touchent les infortunés, ces émanations du brouillard se hérissent de filaments, chacun animé d'une vie propre : vers fousseurs déchiquetant la peau, avides de pénétrer la chair des corps à nu. Les hommes et les femmes qu'ils atteignent se tordent de douleur, tombent à genoux, tentent désespérément d'extirper les horribles appendices qui leur fouaillent le cerveau et les entrailles, et finissent toujours par se taire, impuissants.

Un vieillard appelle à l'aide en hurlant, mais que pourriez-vous faire pour le malheureux ? Ses yeux se voilent déjà tandis que la vie le fuit, aspirée hors de son être. Buvant ses souvenirs comme du sang, l'ombre engloutit son visage. Vous faites quelques pas vers lui, davantage par fascination que pour lui porter secours. Aussitôt, la brume noire réagit, comme si elle détectait votre présence. Vous prenez alors conscience que vous avez quitté le périmètre du disque protecteur. Voilà que vous retrouvez acculé dans le compartiment suivant, tout au bout du wagon. Pendant qu'une femme succombe à l'horrible succion des créatures à vos pieds, vous brisez une vitre de sécurité pour vous emparer d'une petite hache. Vous assénez un coup puissant au serpent de brume, mais en vain : le monstre semble totalement insensible à votre attaque. Elle vous *regarde* maintenant avec le visage qu'elle vient de dérober. Une figure volée, déformée, grotesque. Terrifié, vous plongez en avant et roulez dans le couloir. Vous ne devez votre salut qu'à votre vivacité et à l'abondance du festin qui a peut-être entamé l'appétit des affreuses créatures. Soutenu par votre voisin, à présent aussi blanc qu'un linge dans la frêle lumière du compartiment, vous regagnez votre place en titubant. En regardant Séléna qui n'a pas quitté la banquette, un souvenir vous frappe, une résurgence lointaine, liée à ces monstres. Pris d'une inspiration soudaine, vous vous relevez et vous penchez vers elle :

— Vous connaissez quelqu'un qui s'appelle Irène, n'est-ce pas ?

Elle tressaille :

- Qu'avez-vous dit ?
- C'était votre fille, Irène ? répétez-vous avec insistance.
- Je vous interdis... commence-t-elle en bégayant de fureur.

Notez le code **HAC**.

Si votre Mémoire est inférieure ou égale à 3, rendez-vous au **29**.

Si votre Mémoire est supérieure ou égale à 4, allez au **17**.



Méthodiquement, vous essayez de calfeutrer toutes les issues. Puis vous vous terrez, vous dissimulant le mieux possible. Mais les monstres rôdent aux alentours. À peine la nuit tombée, les plus perceptifs d'entre eux, dotés d'un odorat surdéveloppé, vous repèrent. Même s'ils ne peuvent forcer votre cachette, ils attirent vers vous les *autres*, des créatures d'une taille bien supérieure. Lorsque la brèche s'ouvre enfin dans votre abri de fortune, vous ne parvenez pas à hurler, car la folie a déjà envahi votre esprit.

*

— Non, papa, jamais il se serait laissé piéger ainsi...

Le garçon vous regarde sévèrement. Vous tentez d'argumenter :

— À moins de ne plus avoir d'autre choix.

Il secoue la tête vigoureusement, protestant :

— Mais, ça ne s'est pas passé comme ça !

Vous jetez un coup d'œil vers la fenêtre. Oh, oui, la nuit, *elles* sont si nombreuses et se déplacent si vite.

— Bon, je vais recommencer.

Retournez au **1** en *gardant la même valeur initiale de Mémoire. Effacez tous vos codes.*

Vous entrez dans le bunker en refermant derrière vous. Des lampes à LED illuminent une seconde porte située au bout d'un sas de plusieurs mètres. Heureusement, elle s'ouvre sans difficulté, vous donnant accès à une vaste salle circulaire. Vous y trouvez un équipement de survie, avec notamment plusieurs radios, des provisions, intactes, mais aucune arme. Apparemment, ce qui s'est passé ici autrefois a été si soudain que personne n'a eu le temps de s'abriter. Ou alors, les gens ont oublié jusqu'à l'existence de ce lieu...

Alors que vous entreprenez de contacter les secours pour leur indiquer votre position exacte, votre gorge se serre. Et si Séléna avait survécu ? Non, c'est impossible. Vous ne disposez en tous cas d'aucune preuve de sa mort. Incom se servira évidemment de cette faille pour ne pas vous payer, et considérera que vous avez échoué. Qu'allez-vous devenir si la compagnie qui vous a employé proclame ensuite que vous l'avez trahie ? Les autres vous accorderont-elles votre chance ?

— Gare de York, vous me recevez ?

Vous n'entendez plus les crépitements de la radio. Vous fixez sombrement la porte verrouillée, réfléchissant à vos erreurs. Il est trop tard pour faire marche arrière. Trop tard.

*

— Non, cela ne va pas du tout.

Le garçon vous dévisage avec sévérité.

- Mais, il a survécu, protestez-vous timidement.
- Papa, il avait une mission ! Il n’a rien fait, là, juste se terrer comme un lapin !

Un animal craintif poursuivi par des prédateurs impitoyables avec lesquels il est impossible de rivaliser. Effectivement, l’humanité n’occupait plus tout à fait la même place dans la chaîne alimentaire, à présent.

- Oui, c’est vrai. Le mercenaire aurait dû accomplir sa mission, concédez-vous. Sinon, il risquait de perdre la confiance d’Incom. Peut-être que sa réputation en aurait grandement souffert. Peut-être qu’il aurait abandonné l’espoir de revoir un jour le visage de sa mère.

Le garçon ne dit rien. Il se ronge nerveusement un ongle en attendant que vous repreniez.

- Je vais recommencer.

Retournez au **1** en *gardant la même valeur initiale de Mémoire. Effacez tous vos codes.*

39

Vous attendez un peu. On ne sait jamais : le monstre semblait suffisamment rusé pour vous avoir tendu un piège. Vous entendez des bruits confus au loin. Faut-il sortir à présent ? Au bout d’un moment, alors que vous commencez à vous impatienter, une masse s’abat sur la grille protectrice. Le grognement retentit de nouveau.

Qu’est-il arrivé ? La créature invisible est décidée à ne pas vous donner davantage de répit... Elle semble même encore plus féroce et affamée qu’auparavant. La fatigue et le découragement vous pèsent. Malheureusement, vous devez vous résigner à passer la nuit dans le petit magasin, en espérant de l’aide.

Rendez-vous au **37**.

40

Veillant à éviter tout geste brusque, vous faites un pas, puis un autre. Le corps inanimé se tortille alors que les vers pompent les restes de l’esprit de la malheureuse. Vous penchant en avant, retenant votre souffle, vous ramassez doucement le pistolet. Au moment où vous posez vos doigts sur la crosse et que vous vous autorisez une respiration, une forme sans vie s’écroule lourdement à côté de vous. Le cadavre de la sentinelle git, tordu, dans une flaque de sang qui s’élargit rapidement. Vous avez à peine le temps de lever les yeux que l’immonde dard s’abat sur vous. Roulant sur vous-même, vous esquivez, puis vous vous retournez et ouvrez le feu. Du moins, c’est ce que vous auriez voulu faire. Le pistolet au chargeur vide ne fait entendre qu’un pitoyable cliquetis. Clic. Clic. Clic. La créature vous domine de toute sa taille, agitant son appendice mortel, son corps comme un serpent de brume traversant l’escalier, se prolongeant jusqu’à l’extérieur.

Encore un de ces dévoreurs de mémoire...

Reprenant vos esprits, vous reculez d’un pas. Les vers frétilent déjà vers vous. C’est alors que vous pensez à la sacoche. Vous y donnez un violent coup de pied, l’envoyant valser à travers la cabine. Ce que vous espérez se produit. Les émanations d’une ou deux fioles brisées canalisent

l'attention de la créature aveugle qui se détourne de vous. Sans regarder en arrière, vous vous ruiez dans le couloir et courez vers le sas menant à la locomotive.

Notez le code **REV**.

Vous parvenez à vous échapper au **49**.

41

Dans un sursaut de lucidité, rassemblant vos dernières forces, vous prenez dans vos mains les fioles de la sacoche et vous les lancez le plus loin possible, en direction de la gare. Elles éclatent, libérant aussitôt leurs puissants effluves. Les mille appendices de la *chose*, ivre devant un tel festin, relâchent un instant leur étreinte. *Sa voix...* sa voix est presque humaine. Comme cent orgues faites de mille gorges, chacune jouant sa propre mélodie et ses harmonies, en même temps que toutes les autres. Une chorale démoniaque scandée par toutes les âmes enchaînées à son corps souterrain.

Vous vous arrachez presque à contrecœur à la contemplation morbide des nuées à présent sans visages se ruant vers les fragments de mémoire libérés par les flacons. Au-dessus du carnage, des nuages obscurcissent le soleil. Est-ce la nuit ? Peu importe. Pour toutes les créatures terrées dans les parages, cela ne fera guère de différence. Vous courez vers le train. Des ombres sortent déjà. Des tentacules remuent dans les ténèbres, des chuintements, claquements, grognements précèdent une horde informe, des essaims noirâtres aux bourdonnements profonds, aux vils clapotements.

L'enfant vous attend, caché à bord de la locomotive. Il faut se dépêcher. Vous détachez le wagon de tête avec une hâte fébrile, puis installez le générateur que vous avez trouvé dans le sac de Séléna. Le garçon vous regarde faire, les yeux brillants d'espoir. La motrice démarre, d'abord doucement, puis elle accélère progressivement. Une euphorie profonde vous envahit. Vous êtes parvenu à survivre à une journée de pure terreur, tout en accomplissant votre contrat et en secourant un enfant. Triturant machinalement le bonnet rose de Séléna entre vos mains, vous vous autorisez un sourire. Le visage de votre mère n'est plus si loin.

*

Le garçon reste silencieux.

— C'est une belle histoire, finit-il par déclarer posément.

Vous remuez les braises avec un tisonnier.

— Oui, peut-être bien.

— C'est juste dommage pour la dame, Séléna. Tu crois qu'il était possible de la sauver ?

Vous haussez les épaules.

— Peut-être. Mais si elle avait survécu, jamais Incom ne m'aurait renouvelé sa confiance. Nous n'aurions sans doute pas trouvé ce havre dans la montagne. Et nous aurions été condamnés à perdre peu à peu notre mémoire. Qui sait ce qu'il serait advenu de nous ?

— On se serait peut-être fait de nouveaux souvenirs ? hasarde l'enfant.

Ironiquement, le bracelet de la compagnie se met à sonner à cet instant. Comme pour vous rappeler qu'aucune retraite n'attend les mercenaires.

— Oh non ! Pas déjà, papa !

Vous ébouriffez les cheveux du garçon avant de vous lever en soupirant.

- C'est comme ça. Cela fait un mois que je n'ai pas eu de contrat. Ma mémoire faiblit. D'ailleurs, tu as vu : j'ai eu pas mal d'hésitations en te racontant l'histoire.
- Mais... j'ai peur quand tu n'es pas là.

Vous vous accroupissez près de lui et le regardez droit dans les yeux.

- Il ne faut pas. Tu es très courageux, bonhomme, au moins autant que moi. Il n'y a rien dans cette montagne que tu doives redouter. Sois juste prudent et ne t'éloigne pas de la cabane ni du plateau. Tu disposes de provisions pour plusieurs semaines. Au pire, tu sais un peu chasser, maintenant.

Vous posez les mains sur ses épaules, le regardant avec gravité :

- Surtout n'oublie pas tes injections de *memsine*. Une tous les cinq jours, d'accord ? Ni plus, ni moins, même si tu en ressens l'envie. Les flacons sont dans la glacière, comme toujours.
- D'accord. Mais reviens vite, papa !
- Bien sûr.

Vous mettez votre manteau et sortez préparer votre monture. Incom n'aime pas attendre. Quel contrat la compagnie va-t-elle vous demander d'honorer ? Vous avez tellement peur de ne plus y parvenir. Le cheval piaffe. Tout en le calmant avec vos caresses, vous fermez les yeux. Le sourire de votre mère danse dans votre esprit, merveilleux, mais presque effacé. Ses beaux éclats de rire s'évanouissent comme les notes de musique sur une guitare désaccordée. Ses cheveux noirs disparaissent dans le vent. Vous avez besoin de ces doses. Tant que vous pourrez vous accrocher à quelque chose, vous y arriverez, oui... quoi qu'on vous demande de faire.

Vous prenez alors conscience que la mémoire de votre enfance n'est plus le seul fil, ténu, qui vous relie à l'existence. Rentrant à la cabane, vous vous immobilisez sur le seuil de la porte, observant votre enfant qui range minutieusement ses boîtes de nourriture. Saura-t-il vous pardonner quand il sera en âge de comprendre ? Et puis, à cet instant, votre garçon se retourne, et vous sourit. Alors tous vos soucis s'évanouissent, comme s'ils n'avaient jamais existé.

FIN 1



Séléna s'est penchée, essayant de trouver un moyen de fuir la créature. Vous observez qu'elle porte sur elle un gilet et un gros sac à dos, plus imposant que celui du train. D'où peut provenir cet équipement ? Respirant profondément, vous ajustez encore votre visée, attendez que la femme soit presque immobile, puis appuyez tout doucement sur la détente, sans quitter des yeux votre cible. Un immense *bang* ! secoue le silence de la cour. L'importance du recul de l'arme vous surprend, vous blessant douloureusement au pouce.

Heureusement, votre tir a fait mouche. Séléna s'effondre, tandis que le monstre, décontenancé par la détonation, rugit de plus belle en regardant vaguement dans votre direction. Vous prenez une photo de la scène grâce à l'appareil miniaturisé de votre lentille pour valider votre contrat auprès d'Incom. Puis, satisfait, mais la gorge serrée, vous rangez votre arme en réfléchissant à ce que vous allez faire.

Notez le code **DAM** si vous ne l'aviez pas déjà.

Effacez le code HEL si vous l'aviez.

Si vous retournez dans le passage voûté et faites tomber l'échafaudage, espérant gagner ainsi suffisamment de temps pour atteindre le hall C, rendez-vous au **44**.

Si vous tentez de rejoindre le hall B par la rampe qui traverse la cour, allez au **7**.

Vous avancez silencieusement, longeant la vitre extérieure. Chaque porte s'ouvre sur un même sac obèse, semblable à ceux que vous avez observés. Arrivant au seuil du cinquième compartiment, vous vous figez. Un homme se débat, semblant s'extraire du cocon. Du moins, les mouvements saccadés de l'enveloppe donnent cette impression, mais en réalité le malheureux, mort depuis un moment, se fait absorber par la paroi membraneuse. Vous contemplez avec horreur le cocon aspirer le sang, la chair et les os de l'homme qui se ratatine sous vos yeux, tandis que les sécrétions visqueuses du plafond s'épaississent. Un haut-le-cœur vous oblige à vous plier en deux, mettant votre main sur votre bouche pour échapper à la puanteur et à l'envie de vomir. Malgré votre résolution de garder votre sang-froid, vous vous lancez dans une course éperdue. Les compartiments défilent. Vous ne voyez plus rien, fixant le sas droit devant vous. Hélas ! Dans votre précipitation, vous glissez sur une flaque de mélasse, vous étalant lourdement au milieu du couloir.

Vous mettez quelques instants à reprendre vos esprits. Le bruit de la palpitation du cocon à moins d'un mètre de vous trahit l'agitation folle de la chrysalide. Le sol se dérobe sous vos pieds comme une patinoire, couvert du liquide noirâtre et visqueux. Vos mains essaient de trouver un appui dans les infâmes sécrétions, mais vous ne parvenez pas à vous relever. Des tentacules émergent un à un de l'enveloppe, longs appendices aux ventouses dégoulinant du fluide goudronneux. Six, bientôt sept d'entre eux déchirent le cocon et se tortillent, sondant l'air autour d'eux. Pataugeant lamentablement dans le flot de mélasse, vous vous mettez à ramper frénétiquement pour tenter d'échapper à ce qui pourrait encore sortir de là. Derrière vous, une masse s'écroule lourdement sur le sol. L'idée de faire face à cette abomination juste venue au monde décuple votre énergie. Vous vous jetez en avant, poussant désespérément sur vos mains. Au moment où vous pensiez avoir enfin réussi à vous relever, quelque chose s'accroche à vos

jambes. Vous hurlez, essayant d'échapper à l'étreinte gluante. Un autre tentacule s'enroule autour de votre cou.

Tirant de toutes vos forces, vous parvenez à vous arracher à l'emprise de la jeune chrysalide. Parcourant les derniers mètres qui vous séparent de l'entrée du wagon radio en criant, vous plongez en avant. La porte, entrebâillée, s'ouvre en grand sous votre impulsion. L'intérieur du poste de communications est vide. Si quelqu'un est venu ici, il n'a pas réussi à refermer le battant pour se protéger. Or voilà que vous-même à présent devez lutter pour rester en vie. Les tentacules se pressent, essayant de forcer le passage. Vous pesez de tout votre poids pour tenter de rabattre la porte, mais de l'autre côté, la chrysalide, dont vous ne devinez qu'une silhouette écrasante, refuse de reculer. Poussant avec détermination, la sueur inondant votre front, vous redoublez d'efforts.

Si votre Mémoire est égale à 0, allez au **13**.

Si votre Mémoire est supérieure ou égale à 1, l'appétit de la créature l'emporte sur votre instinct de survie. Rendez-vous au **26**.

44

Vous redescendez de l'échafaudage puis, à l'aide d'un tube de métal, vous vous mettez à frapper infatigablement la structure, comptant attirer ainsi le monstre. Il ne faut que quelques secondes pour voir surgir la forme sombre, allongée, qui se tortille rapidement vers vous. Avec horreur, vous constatez que la scolopendre sait déjà parfaitement où vous vous trouvez.

Vous avez défait quelques haubans, espérant que, dans sa fureur vélocité, la créature fasse tout s'effondrer. Tandis que le mille-pattes fonce sur vous, vous avancez vivement entre les poteaux inférieurs en restant collé au mur. L'édifice commence à basculer à mesure que les implantations de l'échafaudage sautent, les unes après les autres. Lorsque vous estimez que le danger de finir écrasé devient trop grand, vous vous éloignez du mur le plus rapidement possible.

Derrière vous, le monstre poursuit sa course folle, sapant aveuglément les derniers amarrages. Dans un vacarme d'apocalypse, la montagne de métal s'effondre sur la créature, menaçant de vous balayer également. Dans un ultime effort pour échapper à l'enfouissement, vous roulez sur le sol avant de vous relever, indemne.

Essuyant vos vêtements couverts de poussière, vous commencez à vous éloigner. Vous n'avez pas fait trente pas que la pyramide de débris s'agite, ivre d'une folie furieuse plus qu'animale. Le monstre vit toujours ! Vous faites rapidement l'inventaire de vos possibilités. Vous avez le choix entre foncer sur votre gauche pour emprunter l'étroit boyau qui mène au hangar et à la gare routière ou tenter coûte que coûte d'atteindre le hall C.

Si vous prenez la direction du hangar et de la gare routière en sautant au-dessus du fossé, allez au **20**.

Si vous essayez encore de gagner le hall C, rendez-vous au **28**.

Après deux heures, le train pénètre dans la sinistre *zone 425*, étendue désertique du nord de l'Angleterre, s'étirant des ruines de Newcastle aux camps provisoires de Peterborough. La nuit avale peu à peu les paysages désolés où vous vous enfoncez. Vous somnolez ainsi, bercé par le tangage, jusqu'à ce qu'un brutal et interminable crissement vous ramène à la réalité. Vous êtes tous projetés en avant sans ménagement ! Un sac tombe du filet à bagage situé au plafond. Des cris étouffés retentissent, des bruits lourds aussi. Les lumières du compartiment se mettent à clignoter fiévreusement, se rallument un instant, puis, dans un pathétique cliquetis, s'éteignent définitivement. Le silence absolu règne maintenant dans les ténèbres. Dehors, une timide aurore s'immisce peu à peu entre les nuages, diluant l'obscurité du ciel en une clarté blafarde.

— Que se passe-t-il ? Où sommes-nous ? s'interroge à voix haute le vieil homme, sourcils froncés.

Personne ne répond. Le train s'est arrêté sans que le contrôleur ait diffusé la moindre annonce. Alors, quoi ? Une panne ? Un accident ? Vous scrutez les alentours sans parvenir à distinguer grand-chose dans la pâle lueur de l'aube naissante. Vous commencez à vous lever pour vous approcher de la vitre quand votre voisin pose sa grosse main sur votre bras. Il se tourne vers vous et souffle d'une voix blanche :

— Surtout, ne bougez pas !

Pendant quelques secondes, tout le monde se fige, indécis, sans comprendre. C'est alors que l'horreur se déchaîne. Un coup violent sur la vitre. Le visage qui se dessine de l'autre côté n'est pas un visage. Pas une bouche, un trou. Pas des yeux, des orbites creusées où scintillent des étincelles cendrées. Pas un corps, mais un immense appendice, comme une queue qui s'agiterait vaguement dans les ténèbres.

— Pas un mouvement. Pas un bruit ! chuchotez-vous à votre tour.

Vous savez ce qui va se passer. L'ombre va peser de tout son poids sur le verre qui se fragilisera, se fendillera avant de se disloquer. Et plus rien ne pourra vous sauver. Vous murmurez d'une voix aussi calme que possible :

— Faites le vide dans votre tête. Ne pensez à rien !

Facile à dire... Vous devinez que la *chose* à l'extérieur dévore la chair et le sang, mais qu'elle se repaît surtout de souvenirs et d'émotions. Le vieil homme se met à trembler. L'enfant se recroqueville, prostré sur son siège. Séléna fixe la vitre, fascinée. Votre voisin serre sa mâchoire et ses poings. Sous l'effet de la tension, vos sens sont affûtés, vos perceptions décuplées, mais la scène vous semble presque irréelle. Dans la faible lumière de l'aurore qui filtre à travers les excroissances de l'ombre, chacun de vos visages arbore l'expression paniquée d'un damné, sculptée par un dément. Lentement, avec un épouvantable chuintement, la forme se détache de la vitre, laissant une trace noire, bave évanescence comme une fumée, un songe, son *visage vide* disparaissant en dernier, se détournant presque à regret.

Vous restez tous figés pendant de longues secondes encore.

— Qu'est-ce que... qu'est-ce que c'était que ça ? balbutie le vieil homme.

— Je ne sais pas, dit votre voisin d'une voix blanche. Une ombre. Un de ces monstres...

— Un dévoreur de mémoire, conclut Séléna.

Oui, vous en avez déjà vu, peut-être même affronté, bien que vous peinie à vous en souvenir.

- Il est parti ? demande l'enfant.
- Oui, répondez-vous. Ceux-là sortent surtout la nuit. Ils détestent la lumière, et le jour se lève. Mais il y en a peut-être d'autres dans les parages, moins timorés...

Si seulement vos souvenirs n'étaient pas si confus ! Vous regardez vos compagnons. Dans la semi-obscurité, leur expression reflète la même terreur primale face au danger et à l'inconnu. Le vieil homme secoue la tête, incapable de mettre des mots sur ce qu'il refuse d'accepter :

- Mais cela signifie que...
- ... nous sommes arrêtés au cœur des *territoires abandonnés*, achevez-vous, revoyant mentalement la carte du chemin de fer.

Effectivement, sur une bande de plusieurs dizaines de kilomètres, la ligne traverse la zone la plus périlleuse du nord de l'Angleterre. Voilà des années que les terres condamnées s'étendent, comme une gangrène, un cancer dévorant les dernières enclaves paisibles du pays. Les trains ne peuvent plus les éviter à présent. Plus rien ne le peut.

Vous n'osez pas exprimer tout haut à quel point la situation est grave. La créature qui s'est attaquée à votre vitre n'est probablement pas la seule de son espèce. Sans compter qu'il existe des dangers sans doute encore plus grands que ces émanations sans intelligence. Vous guettez le moindre bruit. Où sont les autres passagers ? Que font-ils ? Vous parcourez le compartiment du regard. À ce moment-là, vous remarquez un objet au plafond. Comment avez-vous pu ne pas le voir plus tôt ? Un anneau métallique de la taille d'une main est collé sur le revêtement feutré. Un *disque-bouclier*, gadget dispendieux dont vous avez eu l'usage autrefois... même si le souvenir en est bien vague. Cet objet, l'une des rares inventions militaires contemporaines pour lutter contre les créatures venues avec la *Nouvelle peste*, génère une bulle de protection invisible sur un périmètre limité. Son effet ne dure... pas plus d'une journée ? Vous avez oublié. Depuis combien de temps fonctionne-t-il ? Depuis le début du voyage ? Non, ce disque n'était pas là tout à l'heure. Alors, qui a placé cette barrière ? Vous observez votre voisin de gauche. L'homme s'est montré lucide, prompt à agir, plein de sang-froid. Est-il un mercenaire ? Un ancien militaire, peut-être ? Est-ce lui qui aurait verrouillé le sas ? Ou bien... Séléna ?

Voyant que le vieillard fait mine de se lever pour sortir du compartiment, vous attrapez son bras et expliquez d'une voix ferme :

- Nous devons rester ici. Nous allons attendre calmement de repartir. Nous sommes en sécurité, depuis qu'il fait jour.

Les premiers rais du soleil caressent timidement la vitre, à présent. Sécurité toute relative, évidemment, mais les vitres renforcées et la protection du disque-bouclier devraient suffire le temps que le train redémarre. Une brume matinale environne les wagons, vous empêchant de voir très loin. Vous vous trouvez certainement au niveau d'une gare à en croire les nombreuses voies parallèles que vous distinguez. Peut-être celle de York ou de Doncaster ? Des formes immobiles ondoient non loin de là, comme d'improbables mirages. Vous ne parvenez pas à en comprendre la nature.

- J'ai envie de faire pipi ! déclare soudain l'enfant.

Tout le monde le regarde avec indulgence, prenant conscience qu'il s'agit d'un petit garçon d'à peine dix ans. Au même moment, un soubresaut agite le compartiment.

- Enfin, on repart ! se réjouit le vieil homme.

Son soulagement n'est que de courte durée. Une deuxième secousse, plus violente, ébranle le train, puis une série de détonations, suivie d'une immense déflagration vous projette les uns sur

les autres, faisant vibrer toute la carlingue, du sol au plafond. Reprenant vos esprits, vous voyez, médusé, des gerbes de flammes illuminer vivement la vitre, tandis que de lourds débris retombent sur les rails, épars, dans un vacarme épouvantable. Le wagon tout entier tremble pendant de longues secondes, comme en proie à des convulsions, à une mauvaise fièvre. Vous restez silencieux, fasciné par cette aube de feu aux nuages de fumée noire qui fait pâlir l'aurore solaire. Quelque chose flambe maintenant à l'avant du train. Vous ne parvenez pas à distinguer ce qui brûle : la rectitude des rails ne vous offre aucun angle de vue. Peu à peu, sous l'effet de la chaleur du brasier, la brume qui entourait le train se dissipe. Des wagons déformés, déchiquetés, des locomotives renversées, à perte de vue, un charnier de métal et de verre, enfoui sous la poussière. Une forme sombre, gigantesque, s'étend à quelques centaines de mètres, de l'autre côté des voies. Il s'agit d'un bâtiment immense : une gare, sans doute, abandonnée.

Malgré la protection, vous percevez les cris des voyageurs, tout près. Profitant de votre confusion, votre voisin se redresse vivement et s'approche de la porte du couloir. Avant que vous ayez pu l'en empêcher, il ouvre le panneau et se penche en avant. Le vieil homme se lève à son tour, imité par le garçon. Vous estimez que la zone d'effet du disque les englobe encore tant qu'ils restent sur le pas de la porte, mais s'ils s'aventuraient plus loin... On entend quelqu'un crier : « Au secours ! ». Séléna est demeurée assise, seule, face à vous. Elle vous regarde en silence.

Si vous souhaitez en profiter pour lui demander si c'est elle qui a placé le *disque-bouclier*, allez au [23](#).

Si vous préférez vous lever et aller voir ce qui se passe dans le couloir, rendez-vous au [36](#).

46

Passant la porte, vous pénétrez dans l'étroite cabine. Quelques caisses renversées s'entassent au fond en un véritable capharnaüm. Vous désintéressant de ce bazar, vous ouvrez prudemment l'armoire de stockage. Elle contient une sacoche réfrigérée remplie de dizaines de fioles. Sur le dessus est inscrit, en lettres blanches sur fond rouge : *Transport urgent. Hôpital de Brixton*.

Vous demeurez un moment interdit, n'en croyant pas vos yeux. Se pourrait-il qu'il s'agisse de produits de la compagnie ViMem, rivale d'Incom ? Vous sortez un flacon de son emballage sécurisé pour l'examiner. Aucun doute, vous tenez là des fioles de mémoire curative, employées dans les hôpitaux pour soulager les patients atteints de formes très avancées de la *Nouvelle peste*. Quelle chance ! Même si vous ne pouvez pas l'utiliser pour vous-même, cette réserve vaut une petite fortune. Si vous pouviez la conserver jusqu'à...

— Laissez ça tranquille !

La voix excédée appartient à une femme élancée à l'uniforme déchiré. Elle vient de sortir de sa cachette, derrière l'empilement de caisses et vous tient en joue avec une arme de poing. Sa tenue l'identifie comme une sentinelle, un membre de l'équipe du train chargé de veiller à la sécurité du fret.

— Du calme, dites-vous, reposant la sacoche sur le présentoir de l'armoire et reculant d'un pas.

La femme s'essuie le front du dos de sa main libre, sans vous quitter des yeux. Ses cheveux blonds sont tachés de sang frais, trempés d'une sueur carmin où se mêlent des cendres. Son

regard pue la fatigue et la peur. Elle s'avance péniblement vers vous, les mâchoires crispées. Ses mains ne tremblent pas.

Vous reculez d'un nouveau pas. D'un geste brusque, la sentinelle se saisit du sac et le passe à son épaule. Vous voyez avec horreur la petite fiole que vous examiniez rouler sur le sol et s'y briser. Jetant un regard alarmé à la femme, vous comprenez qu'elle n'a pas remarqué sa maladresse. Et si... ?

— Ces médocs sont pour l'hôpital. Allez-vous-en !

Quelque chose a bougé au plafond. Vous auriez juré voir une petite forme ramper juste au-dessus de vous. Apparemment, un conduit traverse le wagon entre les deux niveaux. Qui pourrait emprunter un tel passage ? Un autre bruit suspect, derrière vous cette fois, au niveau de l'escalier menant à l'étage, vous convainc que quelque chose de bien plus menaçant approche... Comment la sentinelle peut-elle ne pas réagir à ces bruits ? Peut-être n'entend-elle plus si bien ? Une séquelle de l'explosion ? Vous vous adossez prudemment au mur du couloir, juste devant la cabine. Tous vos sens vous hurlent de fuir, mais vous aimeriez bien récupérer ces fioles, l'équivalent de deux ou trois contrats, ou peut-être cette arme...

— À quoi peuvent-ils servir si on crève ici ? dites-vous aussi distinctement que possible.

— On va survivre ! Le conducteur a activé la balise du train. Dès demain, ou après-demain, les secours seront là.

Vous éclatez d'un rire désespéré.

— On sera morts, demain. Vous croyez qu'on peut tenir ne serait-ce qu'une heure, la nuit ?

La sentinelle hausse les épaules nerveusement.

— Je ne compte pas mourir ici. Je vais...

Le dard brumeux qui vient de se ficher dans son ventre empêche la jeune femme de finir sa phrase. Elle tombe à genoux en hurlant. Vous ne saurez jamais ce qu'elle comptait faire, mais vous avez d'autres soucis plus urgents. Quelque chose se tient dans l'escalier, derrière vous, une forme immense qui projette une ombre grotesque sur le sol.

Apparemment, le monstre n'a pas encore perçu votre présence, cachée par le mur du couloir. Vous hésitez à porter secours à la sentinelle au moment où deux filaments, semblables à des vers en suspension dans l'air, viennent poser leur orifice dentelé sur les tempes de la pauvre victime. Son corps se soulève, sa tête retombe sur sa poitrine de pantin désarticulé. Les vers plongent lentement dans son cerveau, encore vivant, avide d'en aspirer les souvenirs résurgents. Non, il n'y a plus rien à faire...

Détournant les yeux avec dégoût, vous reportez votre attention sur l'arme et la sacoche que la gardienne a laissées choir sur le sol de la cabine. Vous vous dites que vous avez peut-être le temps de récupérer l'un de ces objets avant que l'horrible créature ne s'intéresse à vous.

Si vous essayez de ramasser le pistolet, allez au **40**.

Si vous tentez d'attraper la sacoche, rendez-vous au **32**.

Si vous renoncez, éloignez-vous le plus discrètement possible jusqu'au sas de la locomotive, au **49**.

Lorsque vous atteignez la locomotive, vous devez renoncer à l'idée de la faire repartir. Une pellicule fine, verdâtre, translucide, oblitère chacune des ouvertures, formant une gangue infranchissable. À l'intérieur, au milieu de débris, cernés de trouées de lumière, plusieurs corps en décomposition pendent du plafond comme de sinistres trophées. Cet endroit n'a plus rien d'un véhicule : il s'agit de l'ancre d'une créature maudite. Alors que vous vous préparez à quitter les lieux sans tarder, vous remarquez l'uniforme du cadavre le plus proche de vous. Le malheureux semble appartenir au personnel de la gare. Une mallette en cuir, en partie décomposée, git à ses pieds. Peut-être pourriez-vous y trouver des informations ou un équipement précieux pour votre survie ? Vous tentez d'entailler la membrane. Malgré sa finesse, celle-ci résiste à vos ongles qui ne parviennent qu'à égratigner l'immonde sécrétion. Il vous faudrait un outil plus adapté.

Si vous n'avez pas de hache, ou que vous préférez ressortir prudemment, vous reprenez la direction de la passerelle au 12.

Sinon, si vous avez le code HAC et que votre Mémoire est inférieure ou égale à 1, allez au 22.

Sinon, si vous avez le code HAC et que votre Mémoire est supérieure ou égale à 2, rendez-vous au 33.

Vous gagnez prudemment la porte du wagon, côté compartiments. Avant de mettre pied à terre, vous observez les alentours. Une brume étrange couvre le sol, bleuâtre comme une fumée lourde et mauvaise. Lorsque vous sautez du marchepied, le froid mord votre cheville à travers le pantalon. Vous faites quelques pas dans un silence pesant. Le soleil réchauffe votre joue, mais quelque chose en bas résiste féroce à la lumière du jour. Un vent glacial charrie des grincements où vous semblez discerner l'écho des gémissements et des cris des passagers du train. Vous frottez vos épaules pour vous donner du courage. Hors de question de céder aux chimères de votre imagination : il n'y a rien, ici. Rien ni personne.

Vous examinez la configuration des lieux. Devant vous, à quelques centaines de mètres, de l'autre côté des voies, le bâtiment principal de la gigantesque gare se dresse, échoué dans une mer de ténèbres dont vous ne percevez que l'écume céruléenne. Vous écartez presque immédiatement l'idée de marcher droit vers lui. Une menace pèse sur ce monde abandonné. Quelque chose qui sommeille, encore gavé de l'atroce festin de ce matin. Avancer à découvert et risquer de l'éveiller serait pure folie.

Parfois s'ouvrent les bouches sombres d'anciens tunnels. À une trentaine de pas, un de ces boyaux s'enfonce dans le sol. En approchant, vous constatez qu'une partie s'est effondrée. Des trouées déversent leur torrent de lumière à intervalles quasi réguliers. Le passage souterrain devrait mener à la gare, mais de nombreuses zones demeurent plongées dans l'ombre, ce que vous trouvez bien peu engageant.

Vous regardez à gauche, vers l'avant du train. À une centaine de mètres de là, la locomotive se dresse, intacte, mais inerte. Juste derrière, les wagons semblent avoir été percutés par une force surhumaine qui a déchiqueté le toit et enfoncé les cloisons. Il ne reste plus grand-chose de la deuxième voiture, en partie calcinée. Surplombant le premier wagon, une immense passerelle

traverse les voies, reliant la gare à un bâtiment lointain. Un escalier permet d'y grimper, non loin de là, de l'autre côté des carcasses renversées d'un convoi.

Un coup d'œil à droite, vers l'arrière, désert jonché d'épaves, vous confirme votre première impression : vous n'avez rien de plus sûr pour atteindre la gare que cette passerelle ! Vous commencez à longer le train pour vous rapprocher de l'escalier, enjambant les rails le plus silencieusement possible. Malgré vos efforts, le moindre de vos pas fait crisser le sol, la brume alentour répercutant l'écho. Les débris éparpillés vous forcent à vous éloigner de plus en plus de votre train et à traverser le convoi parallèle. Vous découvrez d'inquiétantes traces : de colossales déchirures zébrant la façade des wagons couchés. Vous vous glissez entre les monceaux de ferraille éventrée, comme une souris dans un labyrinthe cruel. Vous atteignez enfin le bas de l'escalier, sur un reste de quai, îlot dérisoire surnageant dans la brume. Vous levez les yeux vers la passerelle : le soleil fait briller la structure métallique d'un éclat triomphant, mais d'immenses trous témoignent des dégâts que le temps et une violence inhumaine lui ont infligés.

Alors que vous observez ce spectacle, un immonde chuintement résonne, non loin de vous. Vous vous accroupissez vivement, sur vos gardes. Pendant quelques minutes angoissantes, le bruit se fait encore entendre. Il provient d'une locomotive isolée, sur une voie toute proche. Malgré l'usure et les cavités qui mouchettent sa carrosserie, la motrice demeure fièrement posée sur les rails. Serait-il possible qu'elle soit en état de marche ? Ou peut-être pourriez-vous y trouver quelque chose d'utile ? Le chuintement retentit à nouveau, comme pour vous rappeler l'omniprésence du danger.

Si vous faites un détour pour jeter un coup d'œil aux restes de la locomotive, allez au [47](#).

Si vous montez plutôt l'escalier menant la passerelle, rendez-vous au [12](#).

49

Vous atteignez le sas de la locomotive sain et sauf. Vous vous engouffrez à l'intérieur et refermez la porte donnant sur le wagon. L'endroit est désert, à l'exception de quelques panneaux où des diodes multicolores clignotent de manière anarchique. Au moins, il y a encore du courant ! Juste devant vous se trouve la cabine du conducteur. La locomotive semble quasiment intacte. Des bruits inquiétants vous parviennent du couloir que vous venez de quitter. Il ne faut pas perdre de temps !

Vous essayez d'actionner l'ouverture de la porte, mais elle s'obstine à rester verrouillée. Elle nécessite certainement un badge magnétique de la compagnie de chemins de fer. Alors que vous observez les panneaux sur les murs, à la recherche d'indices sur ce qui a pu causer l'arrêt du train, vous remarquez une trappe au plafond. Avec l'aide d'un marchepied, vous parvenez à gagner le toit. Une large passerelle surplombe le train, traversant toutes les voies jusqu'à la gare, des centaines de mètres plus loin. Elle est tout près : en grim pant, vous devriez pouvoir vous lancer en avant et atteindre le parapet d'un bond.

Si vous tentez de rejoindre la passerelle en passant par le toit, allez au [12](#).

Si vous avez le code PAS, vous pouvez aussi choisir d'entrer dans la locomotive au [10](#).

Vous entrez dans le bunker en refermant derrière vous. L'abri est bien plus grand que vous ne l'imaginiez. Après un long sas menant à une seconde porte, vous pénétrez dans une vaste salle circulaire où de nombreux équipements de survie sont entreposés. Des radios, des caisses de provisions encore pleines... mais aucune arme. Peu importe ! Vous voilà en sécurité. La mort de Séléna ne fait aucun doute, vous en avez la preuve.

Vous vous allongez tranquillement sur une paille et grignotez une barre de céréales en observant le plafond gris, essayant d'imaginer la Voie lactée, ballet infini d'étoiles, un firmament couronnant votre succès. À quoi ressemble un ciel de nuit, déjà ?

Quand vous aurez fini de vous reposer, vous contacterez les secours par radio et vous informerez Incom de l'accomplissement de votre contrat. Peut-être vous donneront-ils davantage de *mesmsine* car votre mission s'est révélée beaucoup plus difficile que prévu ? L'essentiel est que vous ayez survécu et qu'après tous ces efforts, vous soyez dûment payé !

*

Vous gardez le silence, laissant résonner vos dernières paroles.

— Non. Papa, ça ne s'est pas passé comme ça.

L'enfant vous regarde sévèrement. Ce n'est pas la première fois que vous lui racontez l'histoire. Votre mémoire s'égaré entre les possibilités, se confond avec les innombrables cauchemars. Si l'amnésie vous pèse parfois, jamais vous n'accédez à l'oubli.

— Tu as raison, cela ne s'est pas déroulé ainsi.

Vous soupirez, avant de poursuivre.

— Bien sûr, Séléna méritait de mourir. Son crime demeurait impardonnable. Et la compagnie exigeait son exécution...

Vous n'achevez pas à voix haute. Si vous aviez agi ainsi, vous auriez tout perdu. Les dernières traces de votre humanité. Et vous ne seriez pas là aujourd'hui...

— Oui, mais il savait d'autres choses, papa ! À propos de son enfant à elle.

— Comment cela ?

— Si elle était aussi désespérée, c'est parce qu'elle avait perdu sa fille. Irène ! Tu te souviens, papa ?

Une réminiscence émerge du brouillard. Jamais vous ne la reconstituerez vraiment, mais son écho, à travers d'autres narrations, vous parvient comme une mélodie égarée. Combien de soirs, déjà, avez-vous raconté cette histoire ? Où est la vérité ? Et pourquoi bâtir un récit, sinon pour donner un sens, pendant quelques instants, au puzzle incomplet de son existence ?

— Papa, s'il te plaît !

Vous ébouriffez sa petite tête blonde. L'enfant vous ressemble beaucoup. Il est ce que vous avez de plus précieux aujourd'hui. Chaque fois que vous partagez avec lui ces moments, le lien entre vous se retisse, d'abord timidement, puis de plus en plus fort.

— Recommence, papa.

— Bon... Le mercenaire sait bien que Séléna dissimule un secret. Depuis deux ans, elle suivait la piste de sa fille, morte dans les environs de York. La compagnie Incom n'avait

pas transmis elle-même ces informations. Non ! Le mercenaire les avait obtenues par son propre réseau. Il était devenu évident que Séléna avait agi par vengeance... et qu'elle cherchait quelque chose. Mais quoi ?

Votre débit reprend, plus assuré à présent.

— Le mercenaire comptait accomplir sa mission, bien sûr. Mais pas seulement ! Il voulait aussi découvrir la vérité qu'on lui avait cachée.

Retournez au **1** en *fixant votre Mémoire initiale à 2. Effacez tous vos codes.*



*

Merci au forum de « rendez-vous au 1 » et à toute la communauté de la littérature interactive, pour les échanges et le bouillonnement créatif particulièrement stimulants (merci notamment aux amis d'Alkonost pour leur patience et leur passion) : Kraken, gynogège, Shamutanti, et bien d'autres !

**

Un immense merci à Anne pour sa relecture attentive, sa patience et son courage au milieu de toutes ces créatures hostiles et... pour son authentique pouvoir de Kintsugi.
