



Le projet Mercury

Vero

« Science sans conscience n'est que ruine de l'âme. »

François Rabelais

Cette aventure se situe dans le futur.
Dans dix ans, vingt ans, cinquante ans ?
Peu importe la date exacte, ce n'est pas une dystopie.

VOTRE PERSONNAGE

Vous savez peu de choses sur vous : vous vous appelez Théodore Sandly, et avez la quarantaine.

Vous êtes un grand scientifique, chef du projet Mercury.

Le reste ? Vous le découvrirez en jouant à cette aventure.

Ah si, une dernière chose : vous avez une fille, Zoé, que vous adorez.

LE PROJET MERCURY

Maxime Mercury, multimilliardaire et Président de la République française, est l'unique financier du projet auquel il a donné son nom.

Maîtriser les déplacements dans l'espace et le temps n'est pas que l'objectif du projet, c'est aussi un rêve, le rêve fou de Mercury.

Apparaissant comme un visionnaire pour certains de vos collaborateurs, comme un halluciné pour d'autres, vous le considérez surtout comme un mécène.

Car grâce à son argent, votre équipe – dont fait partie Marco Giuliani, physicien presque aussi doué que vous –, vos recherches et votre esprit brillant ont réussi à créer un premier Vortex.

La machine, loin d'être parfaite, relève encore du prototype mais les études sont prometteuses et vous êtes confiant dans son développement.

LES RÈGLES DU JEU

Pour jouer à cette aventure, pas de besoin de dés. Une feuille et un crayon suffiront car il vous faudra uniquement écrire des codes.

Petit conseil : soyez, devenez Théodore Sandly, ce type équilibré capable d'empathie. Cela facilitera vos choix...

1

Des hurlements de terreur entrecoupés de silence explosent autour de vous. Plié en deux, les poings serrés contre votre ventre, vous mordez vos lèvres pour résister à la douleur.

Vous tourbillonnez dans l'espace, dans le temps, à l'intérieur de vous-même.

Les cris poussés sont les vôtres.

Votre esprit s'est brisé en mille éclats.

Vous êtes à la fois plus rien et tout, une multitude de consciences éparpillées que les pauvres doigts de votre raison fuyante échouent à rassembler.

Et soudain, alors que la démence est prête à vous engloutir, tout cela cesse.

Et à l'instant même, vous oubliez ce que vous venez de vivre.

Hagard, les jambes flageolantes, vous regardez autour de vous.

Un paysage de campagne gris et morne vous entoure. Le ciel délavé, presque blanc, ajoute à la tristesse des lieux.

Vous vous retournez en vacillant.

Nulle trace du Vortex.

Vous tendez vos bras, votre main ne traverse aucun espace-temps.

Vous remarquez alors que vous portez une veste. Vous baissez les yeux. Une chemise blanche, un pantalon à pinces et des chaussures vernies complètent votre tenue. Vous desserrez nerveusement votre cravate. Ces habits ne font pas partie de votre garde-robe habituelle.

Vous fouillez vos poches et vos doigts en extraient soit un bonbon coloré, soit un porte-clés auquel pend un dé mais aucune clé. Si vous choisissez le bonbon, notez le code SUCRERIE sur votre feuille d'aventure. Si vous choisissez le porte-clés, notez le code CHANCE.

Vous soupirez. Vos poches ne contiennent rien d'autre. Votre portable n'a manifestement pas supporté le voyage spatio-temporel. L'idée qu'il se soit déstructuré puis que ses molécules se soient recombinaées avec les vôtres vous effleure un instant et cette pensée loin de vous inquiéter vous fait plutôt sourire.

Vos derniers souvenirs sont flous. Vous savez que vous avez utilisé le Vortex, votre propre invention, mais êtes incapable de vous rappeler dans quelles conditions ni pourquoi. Cela vous intrigue plus qu'autre chose, entièrement confiant dans les raisons qui vous ont poussé à le faire.

Vous réprimez un frisson. Le ciel qui commence à s'assombrir et l'air à se rafraîchir vous ramènent à des préoccupations plus pratiques. Il vous faut trouver un abri pour la nuit, votre costume élégant n'étant certainement pas la tenue la plus adaptée pour affronter le froid nocturne.

Si vous vous dirigez vers les bois qui se trouvent devant vous, allez au 20
Si vous décidez de descendre la rivière que vous apercevez plus loin dans la plaine, allez au 4.

2

Ses mains parcourent la toile.

— C'est un vieux tableau. Je l'ai peint il y a des années. Je ne pourrais vous dire combien. Depuis que je suis aveugle, les jours se ressemblent et je ne les compte plus.

Vous imaginez ce que serait votre vie, privé de la capacité de voir et vous plaignez intérieurement la jeune femme.

— Je l'ai appelé *Strates d'insouciance*. Vous avez choisi le tableau le plus lumineux.

Elle fait une pause avant de reprendre :

— Êtes-vous capable d'offrir de la joie, Bel Inconnu ?

Elle a posé sa question avec précipitation d'une voix sourde, comme si elle avait peur de votre réponse.

Votre regard se tourne vers la nuit. Le brouillard à cet étage est encore plus dense. De la joie... c'est le sentiment dont vous vous sentez le plus éloigné à cet instant aux côtés de cette femme qui ressemble tant à la vôtre, dans ce futur dont vous n'êtes pas sûr de revenir.

Si vous avez le code CHANCE, allez au 16.

Si vous avez le code SUCRERIE, allez au 5.

3

Vous saluez la femme en affichant un sourire cordial afin d'adoucir la méfiance qui s'est peinte sur son visage.

Elle vous répond du bout des lèvres. Son regard vous parcourt, vous détaillant de la tête aux pieds. Par un curieux mimétisme, vous faites de même. La pâleur de son visage vous interpelle mais c'est en fait tout son corps qui est d'une extrême blancheur : son cou, ses mains, ses bras. Ses cheveux filasses et emmêlés tombent en paquets sur ses épaules avachies.

La coupe étrange et inconnue de ses vêtements, sans être excentrique, vous pousse à penser que vous avez été télétransporté dans le futur et un futur relativement proche, pas plus d'une poignée de décennies.

La pensée que la femme ne parle peut-être pas votre langue vous arrache une brève grimace mais vous êtes rapidement rassuré :

— Z'êtes arrivé par le Vortex, dit-elle d'une voix rauque.

Son affirmation vous laisse pantois. C'est quand-même vous qui avez créé cette machine et vous êtes le premier à l'utiliser !

— Z'avez du sang sur le menton.

Plongé dans vos réflexions, vous frottez votre peau d'un geste mécanique.

— Faut mouiller vos doigts. Il a séché.

Vous suspendez votre geste et jetez un coup d'œil à la femme. Son visage est fermé, sa méfiance s'est transformée en colère mais cette colère ne semble pas tournée contre vous.

Vous léchez vos doigts et frottez à nouveau. Du sang couvre en effet vos phalanges. Vous ne vous souvenez pas d'avoir été blessé. Cela conforte l'hypothèse qui vous a effleuré tout à l'heure : la téléportation a bien une incidence sur la mémoire.

— J'veux pas savoir pourquoi on vous a envoyé ici, reprend la femme.

Vous surveillez ses poings qui se serrent tandis qu'elle continue :

— À chaque fois que j'en vois un débarquer du Vortex comme vous, vous savez c'que j'me dis ?

Comme c'est la deuxième fois qu'elle insinue que d'autres ont utilisé votre invention, vous n'êtes pas surpris cette fois-ci. Votre côté rationnel engrange l'information. Vous la traiterez ultérieurement.

Vous l'encouragez donc à poursuivre en secouant une tête conciliante.

— Qu'un de ces quatre, avec un peu de chance, Sandly lui-même sortira du Vortex. Et ce jour-là, je l'accueillerai avec tous les égards qu'il se doit.

Et d'un geste rapide la femme sort de sa poche un cran d'arrêt qu'elle brandit devant votre visage.

Vous fixez la lame parfaitement aiguisée et ravalez les questions que vous auriez aimé lui poser au sujet du Vortex.

— Vous savez où je pourrais passer la nuit ? demandez-vous à la place.

La femme vous montre un bosquet d'un geste las.

— Derrière ce bois, il y a un village. Quand vous y serez, suivez la rue principale et tournez à droite après la fontaine. Vous verrez une maison rose. Demandez à ceux qui y habitent.

Vous la remerciez et vous hâtez de partir. Vous avancez sans vous retourner, absorbé par vos pensées et comme elles font naître en vous plus de questions que de réponses, vous décidez de jouer la prudence. En attendant d'en savoir plus, vous cachez non seulement votre identité mais aussi votre arrivée par le Vortex.

À un détour de la route, vous apercevez un ramassis de toits dont les tuiles mangées par les mousses et les lichens se fondent dans la lumière incertaine du crépuscule avec les verts pâles des prés bosselés alentour.

Vous pénétrez dans le village avec la nuit. Toutefois, votre sombre compagne ne vous enveloppe pas entièrement car le ciel laisse filtrer une lueur laiteuse qui vous permet de distinguer les bâtiments les plus proches.

Les rues sont désertes et vous avancez dans un silence d'outre-tombe. Vous pourriez croire traverser un village fantôme s'il n'y avait par endroits, brillant comme des fanaux, les rectangles incandescents de fenêtres éclairées.

La fontaine ne rejette plus d'eau depuis bien longtemps et son bassin regorge de saletés recouvertes par cette poussière grise que vous avez remarquée tantôt.

Il vous faut encore marcher cinq longues minutes avant d'arriver à la maison rose. Vous poussez le vieux portail en fer forgé qui, vu son état, est plus symbolique qu'utile et faites quelques pas sur l'allée dallée.

Le bâtiment est une grosse bâtisse en pierres de trois niveaux, plus large que haute, dont les murs boursoufflés semblent souffrir d'une maladie ancienne et tenace.

Trois fenêtres sont éclairées, une à chaque niveau.

Celle du rez-de-chaussée est une porte-fenêtre qui dessert certainement une grande pièce.

Celle du premier étage a de jolis rideaux bien qu'ils soient dépareillés.

La dernière, sous les toits, est ronde. Des accords de guitare s'en échappent et ce sont les premiers sons que vous entendez depuis que vous avez pénétré dans le village.

La porte d'entrée s'ouvre sans résistance. Une odeur de moisissure, d'ozone et de terre vous assaille. Un autre relent âcre que vous ne reconnaissez pas pique vos narines.

Le palier est obscur, vous tâtonnez le mur à la recherche d'un interrupteur. La lumière qui jaillit du plafonnier éclaire un hall à la tapisserie désuète.

En face de vous, un escalier en bois dont les marches usées s'incurvent en leur milieu s'élançent vers les étages. Sous la première volée, une porte close mène à l'évidence à une cave.

Un vélo au cadre rouillé et agrémenté d'un panier fixé au guidon repose contre une rangée de boîtes aux lettres cabossées. Vous en comptez six. Aucune n'a de nom.

Si vous frappez à la porte du rez-de-chaussée, allez au 21. Si vous prenez l'escalier dans le but de vous rendre à la mansarde, allez au 6. Mais si vous décidez d'abord de toquer à la porte du premier étage, allez au 13.

4

Vous vous approchez de la berge. Avec de l'élan, vous pourriez aisément sauter sur l'autre rive. Mais pour l'instant vous scrutez avec curiosité l'eau paresseuse dont la couleur laiteuse vous intrigue. D'imposantes montagnes blanches se dressent en amont. La rivière y prend certainement sa source, creusant et drainant le calcaire rencontré lors de sa course souterraine. Cependant cette explication ne vous satisfait qu'à moitié car vous remarquez sur les pierres qui affleurent à la surface de l'eau une sorte de poussière grise. Vous balayez de la pointe de votre chaussure les touffes d'herbe jaunies qui bordent l'eau et retrouvez sur le sol la même poussière.

Vous ne poussez pas plus loin vos investigations car la fraîcheur, accentuée par la présence de la rivière, vous rappelle que la nuit arrive. Vous reprenez donc votre marche, suivant le cours de l'eau qui s'enfuit vers une vaste plaine aux courbes molles, piquée de bosquets épars.

Les pâtures que vous traversez, bordées çà et là d'un arbre squelettique, sont surtout assaillies par les ronciers et les églantiers. Les buissons sauvages semblent avancer en toute impunité leurs langues épineuses sur les pentes herbeuses, grignotant peu à peu le territoire domestiqué.

Vos yeux fouillent l'herbe rare. Vous ne repérez ni crottes, ni crottin ou bouses qui vous renseigneraient sur la nature du bétail fréquentant ces lieux. Vos yeux se reportent sur la rivière : la faune aquatique est tout aussi discrète. Vous avez beau scruter l'eau laiteuse, vous ne détectez la présence d'aucun poisson.

Les méandres vous rapprochent lentement d'un pont en béton et depuis que vous avez aperçu cette construction, votre pas, allégé, est devenu plus vif et vos enjambées plus grandes. Car à défaut de vous apprendre dans

quel sens vous avez voyagé, futur ou passé, cet ouvrage laisse espérer que l'époque dans laquelle vous vous trouvez n'est pas éloignée de la vôtre.

Vous franchissez les barbelés affaissés qui ceignent le pré de ce côté et vos chaussures vernies maintenant poussiéreuses se posent sur l'asphalte défoncé d'une vieille route.

Au loin, à peine visible au milieu de la route qui déroule son pâle ruban grisâtre dans le crépuscule naissant, une femme avance en direction du bois. Vous pressez le pas pour la rejoindre.

Allez au 3.

5

Pourtant vous désirez profondément aider Rebecca.

Vous n'avez jamais été un beau parleur. Vous êtes un scientifique plus à l'aise avec les chiffres qu'avec les mots. Encore maintenant, vos pensées arrivent difficilement à se transformer en phrases et la plupart du temps elles gardent la texture d'une bouillie pâteuse et collante.

Et c'est exactement ce qui vous arrive à cet instant.

Dans un geste d'exaspération, vous enfouissez vos mains dans les poches de votre pantalon et vos doigts vous rappellent qu'un bonbon s'y est égaré. Alors que vous faites rouler machinalement la friandise contre la pulpe de vos phalanges, une idée vous vient. Ce n'est pas l'idée du siècle mais rien de mieux n'émerge de votre esprit.

Vous prenez maladroitement la main de Rebecca et déposez le bonbon dans sa paume.

La jeune femme referme ses doigts sur votre pauvre cadeau et pâlit. Intrigué, vous l'observez attentivement.

Ses traits se sont figés. Concentrée à l'extrême, elle écoute le bruit du papier transparent qui enveloppe le bonbon et qu'elle froisse entre son pouce et son index avant de le défaire précautionneusement et de glisser la friandise d'une main frissonnante dans sa bouche.

Un sourire enfantin illumine son visage.

— Un bonbon Arlequin ! C'était mes préférés quand j'étais petite ! Cela fait des années qu'on n'en trouve plus. La dernière fois que j'en ai mangé un, c'était...

Tous ses traits se crispent et elle ne termine pas sa phrase. Ses yeux morts s'agrandissent, démesurément, épouvantablement. Elle agrippe votre

bras, enfonçant ses ongles à travers l'étoffe de votre veste et hurle d'une voix d'enfant :

— Ce n'est pas un gentil ! Non ! Non ! Le Président ! Non ! N'y va pas !

Vous la regardez, effaré. Elle a cessé de crier mais elle n'est manifestement plus elle-même. Son visage est parcouru de tics et l'irrépressible rire aigu qui secoue maintenant tout son être vrille d'une intensité intolérable vos oreilles.

Notez les codes GENTIL et PRÉSIDENT. La prochaine fois que vous rencontrerez ces deux mots dans une même phrase, ajoutez 17 à la section où vous êtes puis rendez-vous à cette nouvelle section à la place de la section indiquée.

Allez au 31.

6

L'escalier craque sous vos pas. Les planches qui composent les marches sont si vieilles que certaines sont disjointes et vous en vérifiez la solidité avant d'y poser vos pieds.

Vous arrivez au palier du premier étage. À travers la porte de la pièce éclairée filtre un bruit de conversation.

Vous poursuivez votre ascension au 26.

7

Son visage se chiffonne et sa bouche s'arque en un pli amer.

— Les hommes sont fourbes, siffle-t-elle entre ses dents. Leur âme est sournoise et leur bassesse n'égale que leur cruauté.

— Pas tous ! vous écriez-vous, piqué au vif.

— Mais bien trop, réplique la jeune femme.

Elle a redressé sa tête et un sourire triste a remplacé le rictus qui déformait sa bouche. Ses mains remontent le long de votre veste et en attrapent maladroitement les revers.

— Méfiez-vous en particulier de ceux qui habitent ici, dit-elle en tendant son visage vers le vôtre.

Ses yeux morts, si près des vôtres, vous indisposent. Vous reculez d'un pas et dites, autant par provocation que pour remettre de la distance entre vous :

— Il faut donc que je me méfie de vous ?

D'abord interdite, la jeune femme se tait, puis des tics parcourent son visage et tout son être est secoué d'un irréprouvable rire aigu qui vrille vos oreilles.

Notez le code SOURNOISE. La prochaine fois que vous rencontrerez ce mot dans une phrase, ajoutez 9 à la section où vous êtes (ne doublez pas la valeur si vous avez un autre code) et allez à cette nouvelle section à la place de la section indiquée.

Allez au 31.

8

Le vieillard, troublé, s'empare de la bouteille et avale plusieurs gorgées du liquide ambré. Il a juste le temps de la reposer avant de s'effondrer ivre mort.

Le cœur rempli de pitié, vous poussez votre fauteuil contre le sien et allongez le vieil homme sur le flanc dans ce lit de fortune. La veste posée sur une vieille chaise en formica fera une couverture convenable ; vous l'étendez sur ses épaules. Puis, d'un pas lent, vous vous dirigez vers la fenêtre. Le brouillard s'est encore épaissi, et l'absence de lune rend la nuit particulièrement opaque, vous donnant l'impression d'être sur un bateau en perdition. Vous vous penchez par-dessus le rebord de la fenêtre, et apercevez une lumière diffuse qui émane d'un des étages inférieurs, sans être capable de déterminer duquel il s'agit. Vous retenez un frisson et fermez l'œil-de-bœuf.

Avant de sortir de la pièce, vous jetez un dernier coup d'œil à la vieille carcasse endormie. Les ronflements réguliers vous rassurent.

Le palier est resté éclairé et vous retrouvez la tapisserie miteuse ainsi que cet étrange mélange d'odeurs indéterminées.

Tout est silencieux.

Vous descendez la volée de marches qui mènent à l'étage inférieur. Le bruit de conversation s'est éteint et aucune lumière ne filtre sous la porte. Peut-être les occupants sont-ils couchés maintenant ?

Si vous touchez quand-même à la porte, allez au 42. Si vous continuez à descendre les escaliers jusqu'au rez-de-chaussée pour tenter ou retenter votre chance, allez au 22.

— Mais arrêtons de parler de moi, dit Marco. Tu voulais savoir comment tu étais arrivé ici.

Il s'arrête, le regard fixe, comme s'il rassemblait ses souvenirs ou tentait de mettre de l'ordre dans ses idées.

— C'était le jour où nous devions présenter l'avancée du projet Mercury au Président. La réunion, bien sûr, était secrète. Mais un groupuscule terroriste a réussi à s'infiltrer jusqu'au labo et dans la confusion générale, tu...

Marco pose ses yeux sur vous. Son front se plisse et son regard s'assombrit.

— Tu as été bousculé et tu es tombé dans la zone du Vortex. J'ai aussitôt arrêté la machine que nous avons mise en route pour la démonstration mais c'était trop tard. Tu avais disparu.

Marco baisse son regard et continue d'une voix sourde :

— Comme tu le sais, il n'y avait aucun moyen pour te faire revenir.

Des terroristes... Vous n'en avez aucun souvenir... Votre téléportation n'était donc pas programmé !

— Ma fille... ma femme, balbutiez-vous.

— Les terroristes ont tous été tués, l'organisation démantelée, l'affaire étouffée. La version officielle est que tu as mystérieusement disparu durant le trajet qui te menait au labo.

Vos pensées tournent en boucle.

Votre fille. Votre femme.

Et soudain une pensée affreuse vous vient à l'esprit :

— C'était il y a combien de temps ?

Marco avale sa salive.

— Il y a cent dix-sept ans.

Vous vous levez brutalement sous la violence du choc.

— Durant toute leur vie, ma fille et ma femme ont attendu mon retour, murmurez-vous.

Une immense tristesse vous envahit mais elle est vite remplacée par de la rage.

— Il faut que je retourne dans le passé ! rugissez-vous.

— J'ai essayé, Théo. J'ai essayé de te ramener. J'ai travaillé dur pour améliorer le Vortex mais je n'y suis pas arrivé ! J'ai... j'ai...

— Tu es venu me rejoindre ! comprenez-vous.

Le geste de celui que vous considérez maintenant comme votre ami vous touche profondément.

— Oui ! s'exclame-t-il. Et nous voilà ensemble !

Il vous attrape par le bras et vous tire vers la porte.

— J'ai quelque chose à te montrer ! s'écrie-t-il avec une excitation qu'il peine à contenir.

Il vous traîne dans la cave et sous l'unique néon du plafond, vous découvrez tout un assemblage d'appareils.

— Le Vortex ! vous exclamez-vous. Tu en as reconstruit un !

Marco s'approche de la machine et sa main en caresse le métal froid.

— Il n'est pas fini. Mais à nous deux, on va y arriver.

Allez au 46.

10

— Je croyais que tu n'aimais pas les chats ?

Marco soulève la grosse boule de poils, s'attirant un miaulement de protestation.

— Je te présente Garfield, un mâle de huit ans que j'ai recueilli dans le jardin quand il n'était qu'un chaton.

Il repose l'animal sur ses genoux et le caresse sous le cou. Le chat frotte sa joue contre sa main et son ronronnement redouble d'intensité. Mais le chat ne vous intéresse plus, ce que sous-entend la phrase de Marco accapare toute votre attention.

— Cela fait donc au moins huit ans que tu es ici, lancez-vous.

— Oh, bien plus longtemps que ça ! Et si tu savais comme les gens sont bizarres dans ce coin. Ne serait-ce que dans cette maison. Un vieil alcoolique et une aveugle folle ! Et ceux du village... méfiants, voire franchement hostiles. Alors, un chat... ça n'apporte pas de chaleur humaine mais c'est mieux que rien.

Allez au 9.

11

Vous descendez précipitamment les escaliers pour rejoindre votre femme dans le hall.

— Le taxi est arrivé, vous annonce-t-elle.

— Tu me trouves comment ? répliquez-vous en vous plantant devant elle pour qu'elle donne son avis sur votre tenue.

Elle s'avance vers vous et redresse votre cravate.

— Ça va marcher, Théo, chuchote-t-elle dans votre oreille. Le Président va te la donner, cette subvention.

— J'espère bien ! Une invention pareille ! Il faudrait que Mercury soit un triple couillon pour ne pas me l'accorder, vous écriez-vous sur un ton de fausse crânerie.

Un coup de klaxon impatient vous rappelle que le taxi vous attend. Vous vous empresses de déposer un baiser sur les lèvres de votre femme.

— J'y vais, dites-vous.

— Attends !

Votre femme glisse dans votre main un porte-clé auquel est suspendu un dé à six faces.

Vous lui souriez.

— Ton porte-bonheur...

Vous refermez les doigts sur l'objet et l'enfouissez au fond de la poche de votre pantalon. Puis vous vous retournez et criez, la tête levée vers l'étage :

— Zoé ! À ce soir !

— Papa, viens voir !

— Je n'ai pas le temps, ma puce ! Mais promis, ce soir, on aura un moment tous les deux pour jouer ensemble !

Allez au 32.

12

Vous n'êtes pas fier de ce que vous allez faire et votre conscience ne se prive pas de vous le rappeler. Vous la contrecarrez en arguant que vous ne savez toujours pas en quelle année vous avez été transporté ni dans quelle région de France et que cette fouille pourra peut-être vous éclairer. Tandis que vous monologuez ainsi intérieurement, votre regard scrute les lieux tout en surveillant du coin de l'œil la jeune femme.

Les toiles occupent la plus grande partie de l'espace et les meubles sont rares.

Vous vous approchez des placards du coin cuisine et les ouvrez dans l'idée de regarder les dates limites de consommation imprimées sur les conserves. Cela vous donnera une idée de l'année en cours. Mais vous avez

la surprise de découvrir des étagères vides. Pas même un paquet de pâtes ou de biscuits. Il n'y a pas plus de casseroles, ni de poêles. Tout juste deux verres et des couverts dépareillés.

Sans grande illusion, vous ouvrez le frigo et en effet, celui-ci a été débarrassé de ses clayettes et regorge de toiles vierges.

Vous pivotez sur vos talons. Un buffet aux trois quarts caché par un tableau aux dimensions imposantes accroche votre regard.

Rebecca n'a pas changé de position. Recroquevillée sur le sol, elle continue de marmonner des phrases inintelligibles. Vous vous agenouillez près d'elle.

— Rebecca ?

Un cri strident jaillit de ses lèvres et vous avez un mouvement de recul. Vous vous relevez lentement, regardant avec tristesse le corps frêle replié en position fœtale.

Votre impuissance ramène votre attention au buffet et vous en ouvrez les tiroirs. Ils contiennent des pinceaux et des tubes d'acrylique. Dans celui du bas, vous trouvez une liasse de papiers imprimés. Le cœur battant, vous parcourez les feuillets jaunis et vous vous pétrifiez, incrédule. Vous tenez entre vos doigts tremblants un article de presse avec votre photo. Les lettres du titre dansent devant vos yeux : *La mystérieuse disparition du Professeur Sandly*.

Vous n'avez pas le temps d'en lire plus. Rebecca gémit et son corps se redresse. Vous refermez précipitamment le tiroir et faites un pas en avant.

La jeune femme est maintenant debout, vacillante. La tête penchée, elle tourne lentement sur elle-même avant de s'immobiliser, l'oreille tendue dans votre direction.

— Partez ! hurle-t-elle soudain. Laissez-moi tranquille !

— Je suis le Bel Inconnu, Rebecca. Vous n'avez pas à avoir peur de moi !

— PARTEZ !

Malheureusement, il semble que la jeune femme n'ait pas recouvré ses esprits. Et votre présence, loin de l'apaiser exacerbe son délire.

Vous rejoignez la porte d'un pas lourd et la refermez derrière vous.

Vous restez un instant, là, le dos appuyé contre la porte, le cœur serré d'une inquiétude que vous ne comprenez pas, avant de descendre les marches usées des escaliers jusqu'au rez-de-chaussée.

Le brouillard dense recouvre entièrement le jardin et ne vous engage pas à vous aventurer à l'extérieur.

Vous tentez ou retentez votre chance en frappant à la porte de l'appartement du rez-de-chaussée.

Allez au 22.

13

L'escalier craque sous vos pas. Les planches qui composent les marches sont si vieilles que certaines sont disjointes et vous en vérifiez la solidité avant d'y poser vos pieds.

Vous arrivez au palier du premier étage.

Un bruit de conversation filtre à travers la porte de la pièce éclairée, vous ne pouvez cependant pas comprendre ce qu'il se dit.

Vous frappez trois coups. Le silence accueille votre requête.

Vous insistez. Sans succès.

Vous claquez votre langue d'irritation. Les habitants de cette maison n'ont pas l'air bien accueillants.

Allez-vous redescendre au rez-de-chaussée au 21 ou monter à la mansarde au 26 ?

Si vous êtes déjà allé dans l'un de ces endroits, rendez-vous à l'autre.

14

— Trinquons ensemble, répondez-vous en écartant les bras.

Le vieillard s'empresse de siffler son verre puis en remplit un à la propreté douteuse avant de faire de même avec le sien. La main qu'il tend vers vous est secouée de tremblements et quelques gouttes d'alcool coulent sur ses doigts.

Vous portez votre verre à vos lèvres et buvez une demi-gorgée de rhum avant de le reposer. L'alcool brûle votre œsophage et vous regardez avec fascination la pomme d'Adam de votre compagnon monter et descendre avec la régularité d'un métronome jusqu'à la dernière goutte avalée. Vous ne savez combien de temps tiendra le vieil homme avant de s'effondrer et préférez ne pas prendre de risques en posant vos questions sans attendre.

Si vous désirez en savoir plus sur lui, allez au 40 mais si vous voulez savoir où vous vous trouvez, allez au 48.

Dans d'autres circonstances, la réflexion de votre fille vous aurait fait sourire et vous lui auriez expliqué qu'il n'existe pas de bonnes ou de mauvaises personnes, que la nature humaine est plus complexe que ça.

Le taxi qui s'en va précipitamment vous fait tourner la tête. Une berline noire se gare à sa place. Deux hommes en costume sombre en descendent.

— Monsieur Sandly, le Président vous attend.

Vous hochez la tête en silence, faites un sourire pâlot à votre femme et un petit signe de la main à votre fille, puis montez à la suite des deux hommes.

Vous vous retournez et apercevez à travers la lunette arrière Zoé qui court derrière la voiture en vous criant des mots que le bruit du moteur vous empêche d'entendre.

Le trajet jusqu'au campus est silencieux. Le mutisme des deux hommes ne vous pousse pas à poser de questions.

Vous franchissez le cordon de police qui bloque l'allée conduisant au LMPST. Des corps dont on a caché le visage gisent aux abords du bâtiment. Votre regard s'attarde sur les flaques de sang dans lesquelles baignent les cadavres, vous étonnant de leur rouge profond. *Un bordeaux charpenté*, pensez-vous avec un étrange détachement.

Vous descendez les marches qui mènent au sous-sol et au Vortex.

Vos jambes suivent les deux hommes mais votre esprit est resté sur le parvis parmi les formes allongées ou recroquevillées et vous ne savez pourquoi vous reviennent en mémoire des vers du *Dormeur du val*.

— Nous avons peu de temps, monsieur Sandly. Officiellement ma présence sur le campus sera annoncée dans une dizaine de minutes. Que « j'arrive » après la presse locale est entendable mais je me dois de me trouver sur le lieu de l'attaque terroriste avant la presse nationale, vous en conviendrez.

Vous clignez des yeux. Le Président et votre collègue, Marco Giuliani, se trouvent près du Vortex.

— Comme vous étiez en retard, monsieur Giuliani a bien voulu mettre en route votre formidable invention. Pouvez-vous me faire une démonstration ?

Vous avancez d'un pas mécanique vers l'appareil. Le visage de Giuliani se fend d'un sourire sournois. Le regard froid du Président glace votre cœur.

Les deux types qui vous encadrent vous empoignent et vous poussent dans la zone du Vortex.

Allez au 23

16

Pourtant vous désirez profondément aider Rebecca.

Peu habitué à être confronté à ce type de situation, vous réfléchissez intensément mais les pensées qui émergent de votre esprit ne vous satisfont pas.

Vous tâtez vos poches, vous n'avez sur vous qu'un porte-clés auquel pend un dé à six faces. Rien à offrir qui puisse procurer de la joie ni même faire plaisir.

Il ne vous reste donc que les mots mais nous n'êtes pas un beau parleur. Vous êtes un scientifique, plus à l'aise avec les chiffres qu'avec les phrases.

Vous vous approchez d'elle et enveloppez ses mains dans les vôtres.

— Vous êtes très belle, malgré tout, dites-vous avec toute la douceur dont vous êtes capable.

La jeune femme affiche le même sourire triste qu'elle avait quand vous êtes entré et vous rougissez. Elle enlève ses mains des vôtres et sans un mot retourne à son chevalet.

Vous la regardez peindre, rempli de confusion, cherchant comment rattraper votre maladresse quand soudain des tics parcourent son visage et qu'un irrépressible rire aigu s'empare de son maigre corps et vrille vos oreilles.

Allez au 31.

17

La venue du Président au LMPST n'ayant pas été rendue publique, la présence policière est discrète. Des tireurs d'élite sur les toits, des agents du GIGN planqués dans des fourgonnettes, des policiers en civil.

Le taxi ne peut toutefois pas approcher du bâtiment et vous finissez le trajet à pied, escorté par deux types à la mine patibulaire.

À l'intérieur du labo, un homme vous demande d'écartier vos bras et vous subissez une rapide fouille au corps. Il vous confisque votre portable ainsi que votre porte-feuille, ce qui vous interpelle et vous en demandez la raison.

— Vous les retrouverez en sortant.

La réponse lapidaire ne vous engage pas à poursuivre, d'autant plus qu'un des agents vous enjoint à avancer d'une légère pression contre votre épaule.

Le Vortex se trouve au sous-sol dans une salle aux murs et au plafond isolés par une épaisseur de quatre-vingts centimètres de béton.

Tandis que vous descendez les escaliers qui y mènent, vous entendez résonner la voix de votre collègue, Marco Giuliani, et vous vous demandez à qui il peut bien s'adresser ainsi, sur ce ton professoral.

Votre étonnement est total quand vous découvrez que son interlocuteur n'est autre que Maxime Mercury.

— Monsieur le Président, vous êtes déjà là ! vous écriez-vous. Je croyais que...

Des coups de feu lointains vous interrompent. Aussitôt, deux gardes du corps se rapprochent du trio que vous formez, le Président, Marco Giuliani et vous alors qu'un autre sort de la pièce. Vous entendez encore le bruit d'une brève fusillade avant l'installation d'un silence pesant.

L'homme sur votre gauche porte sa main à sa tempe, vous remarquez alors son oreillette.

— C'est fini, monsieur le Président, dit-il. L'attaque a été déjouée. Une bande de terroristes minables. Aucun survivant.

— Dites à Lonchamp que je veux un rapport dans trente minutes.

— Cela sera fait, monsieur le Président.

Décontenancé par la nature et la rapidité de ce qui vient de se passer, vos regards font des allers-retours entre le Président, ses hommes et Marco Giuliani.

— Ne vous tracassez pas pour ce fâcheux incident, vous dit Maxime Mercury avec une tranquille assurance qui vous épate. L'affaire est réglée et une autre plus importante nous attend, n'est-ce pas ? Monsieur Giuliani a bien voulu mettre en marche le Vortex. Pouvez-vous me faire une démonstration ?

Vous vous approchez de la machine d'un pas mécanique.

Quelque chose ne va pas.

Plusieurs choses ne vont pas.

Vous lancez un regard interrogateur à votre collègue. Marco Giuliani affiche un sourire sournois. Le Président fait un signe de tête, les deux types

qui vous encadrent empoignent vos bras et vous jettent dans la zone du Vortex.

Allez au 23.

18

Vous montez à son appartement mais elle ne s'y trouve pas. Vous redescendez les escaliers en courant quasi certain qu'elle s'est réfugiée dans le jardin ; elle ne s'éloigne jamais de la maison.

Effectivement, vous la surprenez assise près de la tombe du vieil ivrogne. La poussière grise recouvre presque entièrement ses jambes. Cela fait longtemps que vous ne vous êtes pas aventuré à l'extérieur et vous regardez avec étonnement les monticules grisâtres qui recouvrent les plates-bandes du jardin. Vous levez la tête ; il vous semble que le ciel est plus sombre.

— Alors, vous allez partir, Bel Inconnu ?

Votre regard revient sur la jeune femme et vous réalisez soudain qu'elle n'est plus si jeune que cela.

— Le moment est enfin venu, oui, répondez-vous.

Elle vous tend sa main et vous la saisissez pour l'aider à se relever. Elle caresse votre joue du bout des doigts.

— Alors, bon voyage et jurez-moi une chose...

Votre réponse fuse sans hésitation.

— Tout ce que vous voudrez.

— Ne revenez jamais.

Elle s'éloigne sans attendre votre réaction.

— Je vous le jure ! criez-vous.

Allez au 29.

19

Vous fouillez votre costume à la recherche de votre portable, la fonction GPS pourrait vous être utile. Mais vos poches ne contiennent qu'un seul objet. Certainement un effet collatéral de la distorsion spatio-temporelle, pensez-vous.

Gardez-vous le porte-clé et son code CHANCE ou choisissez-vous cette fois-ci le bonbon ? Dans ce dernier cas, rayez le code CHANCE et notez le code SUCRERIE.

Votre inconscient a gardé trace de votre passé. Gardez tous vos autres codes.

En tous cas, en absence de géonavigateur, il va falloir compter sur votre seule intuition pour choisir votre destination.

Allez-vous vous diriger vers les bois qui se trouvent devant vous au 20 ou descendre vers le ruisseau que vous apercevez plus loin dans la plaine au 4 ?

20

La lisière du bois est un fouillis de buissons épineux et de ronces. Vous la longez, marchant sur un sol inégal fait de mottes de terre à l'herbe avare, espérant trouver une sente assez large pour vous enfoncer au milieu des broussailles sans déchirer vos vêtements.

Votre exploration se révèle vite fructueuse car vous repérez quelques mètres plus loin une piste laissée par un gros animal, sanglier ou cerf, vous ne saurez dire – les choses de la nature ne vous ayant jamais vraiment intéressé.

Vous descendez puis remontez le petit fossé qu'emprunte la piste et vous vous engagez dans le bois.

Les arbres entre lesquels vous vous faufilez n'ont pas de feuilles et leurs branches noueuses zèbrent l'horizon, fragmentant le ciel toujours plus sombre en un vitrail dénué de splendeur.

La piste vous mène après maints détours à un sentier, sentier qui au bout d'une centaine de mètres devient un chemin.

Votre progression devient plus facile, vous hâtez le pas.

Le sol est recouvert d'une sorte de poussière. Vous ne savez si c'est de la cendre ou le dépôt d'une autre substance. À chacun de vos pas, de petits nuages de particules s'élèvent et flottent longuement derrière vous avant de retomber.

Les arbres s'espacent. Vous avez traversé le bois et vous voilà à nouveau à son orée.

Devant vous, s'étend une vaste plaine parsemée de bosquets denses qui obstruent ici et là la vue. Au loin, le relief doux aux courbures à peine dessinées se distingue avec difficulté dans le crépuscule qui s'annonce.

Aucune habitation, aucune fumée de cheminée, n'égaie ce morne horizon. Pas même un champ abandonné au triste hiver pour rappeler

l'existence d'une quelconque âme. Vous n'êtes d'ailleurs pas certain de la saison car si la nature vous semble endormie, la fraîcheur qui vous enveloppe est plutôt clémente.

Que faire d'autre sinon poursuivre sur le chemin ? Vos enjambées s'agrandissent et vous scrutez dépressions et bosses, guettant un signe de présence humaine. C'est donc avec une certaine satisfaction qu'au détour d'un coude, vous apercevez une route goudronnée qui traverse la plaine, serpentant sans hâte vers les montagnes qui s'élèvent derrière vous.

Cette découverte vous rassérène. À défaut de vous apprendre dans quel sens vous avez voyagé, futur ou passé, l'asphalte d'un gris pâle, boursoufflé à certains endroits, fendu à d'autres, laisse espérer que l'époque dans laquelle vous vous trouvez n'est pas trop éloignée de la vôtre.

Votre regard parcourt la route dans un sens puis dans l'autre. Vous hésitez sur la direction à prendre. L'apparition d'une silhouette se découpant sur les contreforts lointains met fin à votre indécision. Vous prenez le risque d'aborder la femme qui s'avance vers vous, elle est seule et n'a pas l'air menaçante.

Vous époussetez votre pantalon en donnant de petites claques sur vos cuisses, essuyez vos chaussures du revers de votre manche, resserrez le nœud de votre cravate et vous dirigez d'un pas nonchalant vers l'inconnue.

Allez au 3.

21

Votre index replié cogne trois fois contre le panneau de bois tandis que vous vous composez un air affable. Puis, afin de compléter votre attitude avenante, vous ajoutez un zeste de nonchalance en glissant vos mains dans les poches de votre pantalon à pinces.

Votre attente s'éternise. Vous parcourez des yeux la peinture écaillée des murs puis les fissures puis les toiles d'araignée qui pendent mollement du plafond avant de toquer une nouvelle fois, l'oreille attentive, à l'affût de bruits qui pourraient provenir de la pièce.

La porte persistant à rester close, vous reculez d'un pas pour vérifier que de la lumière filtre toujours dessous, ce qui est bien le cas.

Vous ne savez quoi penser à part qu'il serait grossier d'insister.

Si vous n'êtes pas encore allé au premier étage, vous pouvez vous y rendre au 13 ou aller à la mansarde au 6.

Si vous êtes déjà allé au premier étage, vous tentez votre chance à la mansarde au 26.

22

Une nouvelle fois, votre poing a cogné contre une porte et vous attendez, à la fois impatient et sur la défensive, qu'on vienne vous ouvrir.

Vous entendez des bruits de pas puis un verrou que l'on tire.

— Théodore !

Stupéfait, vous dévisagez le type qui vous sourit et qui manifestement vous connaît.

L'homme porte une barbe grisonnante et son front dégarni, barré de rides profondes, est parsemé de tâches de vieillesse. Ses yeux enfoncés dans les orbites, à moitié cachés par les paupières tombantes, ont en effet un regard familial.

Il vous semble alors reconnaître votre ancien collègue.

Car l'homme a vieilli. Il a facilement trente années de plus que dans votre souvenir.

— Marco ? dites-vous d'une voix hésitante.

— Lui-même ! répond-il en écartant les bras.

Et soudain, c'est comme si on enlevait un énorme poids de votre cœur et votre soulagement est si violent que vous éclatez de rire, tout à la joie de retrouver dans ce monde étrange une personne qui non seulement vous est connue mais qui pourra peut-être vous aider à retourner dans le passé.

Votre félicité est réciproque car Marco à son tour est secoué de rires et sans que vous puissiez dire lequel a initié le geste, vous tombez dans les bras l'un de l'autre.

— Explique-moi, dites-vous. Où sommes-nous ? En quelle année ? Que s'est-il passé ?

Marco vous prend par les épaules et fait un pas en arrière pour mieux vous observer.

— Tu ne te souviens de rien ?

Vous secouez la tête, il hoche le menton.

— L'utilisation du Vortex a des effets sur la mémoire, explique-t-il. Un effet secondaire de la distorsion spatio-temporelle.

— Je m'en doutais, approuvez-vous.

— Pour ma part, ce qui est arrivé durant l'heure qui a précédé mon arrivée ici a complètement disparu de ma mémoire.

D'un geste, il balaie la pièce mais vous comprenez qu'il parle du nœud spatio-temporel et qu'il est certainement arrivé par le même Vortex que vous.

— Mais pour moi, tu sais ?

Vous avez mille questions à lui poser mais celle-ci est la première qui a jailli de vos lèvres. Le sourire de Marco s'accroît. Il vous donne une tape amicale sur le bras et vous invite à vous asseoir.

— J'ai tant de choses à te raconter ! dit-il.

Avec une excitation croissante, vous prenez place sur le fauteuil qui lui fait face.

Cependant, malgré votre impatience, deux détails attirent votre attention. Vous vous rappelez très bien que Marco ne fume pas et qu'il déteste les animaux de compagnie. Pourtant une pipe traîne sur la table basse et un chat que vous n'aviez pas encore remarqué vient de sauter sur ses genoux et ronronne de contentement. Ces deux choses vous paraissent si incongrues que vous éprouvez le besoin d'en parler immédiatement.

Si vous questionnez Marco sur le chat, allez au 10. Mais si vous le questionnez sur la pipe, allez au 33.

23

Des hurlements de terreur entrecoupés de silence explosent autour de vous. Plié en deux, les poings serrés contre votre ventre, vous mordez vos lèvres pour résister à la douleur.

Vous tourbillonnez dans l'espace, dans le temps, à l'intérieur de vous-même.

Les cris poussés sont les vôtres.

Votre esprit s'est brisé en mille éclats.

Vous êtes à la fois plus rien et tout, une multitude de consciences éparpillées que les pauvres doigts de votre raison fuyante échouent à rassembler.

Et soudain, alors que la démence est prête à vous engloutir, tout cela cesse. Et à l'instant même, vous oubliez ce que vous venez de vivre.

Hagard, les jambes flageolantes, vous regardez autour de vous.

Un paysage de campagne, gris et morne vous entoure. Le ciel délavé, presque blanc, ajoute à la tristesse des lieux.

Vous vous retournez en vacillant.

Nulle trace du Vortex.

Vous tendez vos bras, votre main ne traverse aucun espace-temps. Vous remarquez alors que vous portez une veste. Vous baissez les yeux. Un pantalon à pinces et des chaussures vernies complètent votre tenue. Vous desserrez nerveusement votre cravate. Ces habits ne font pas partie de votre garde-robe habituelle.

Le ciel commence à s'assombrir et l'air à se rafraîchir. Il vous faut trouver un abri pour la nuit.

Si vous avez le code CHANCE, allez au 19.

Si vous avez le code SUCRERIE, allez au 35.

24

L'homme saisit la guitare presque à contrecœur et se lance.

Avant eux avant les culs pelés

La fleur l'oiseau et nous étions en liberté

Mais ils sont arrivés et la fleur est en pot

Et l'oiseau est en cage et nous dans le métro

Car ils ont inventé prisons et...

— Sécurité ?

Car ils ont inventé prisons et sécurité

Et...

— Et quartiers sécuritaires et tous dans le même lot ?

Car ils ont inventé prisons et sécurité

Et quartiers sécuritaires et tous dans le même lot

Et les langues...

— Déliées des réseaux sociaux ?

Et les langues déliées des réseaux sociaux

*Et c'est depuis lors qu'ils sont civilisés
Les singes les singes les singes de...*

— Ma cité ?

*Les singes les singes les singes de ma cité
Les singes les singes les singes de ma cité*

Le vieillard plaque le dernier accord du refrain puis secoue la tête.

— Ce n'est pas ma chanson.

Vous haussez les épaules. Vous avez fait ce que vous avez pu et l'air maussade de votre interlocuteur est à deux doigts de vous agacer.

Le silence qui s'est installé entre vous perdure, votre hôte s'est renfermé sur lui et semble ruminer de sombres pensées.

Parmi tous les tourments de la vieillesse, la perte de la mémoire n'est pas le plus doux. Vous finissez par le comprendre et dans un désir de réconciliation vous poussez la bouteille de rhum vers le vieil homme.

Allez au 8.

25

Vous adorez votre femme mais ne pouvez résister à votre fille, Zoé. Vous vous souvenez de sa naissance comme si cela s'était passé hier.

La première fois où vous l'avez tenue dans vos bras. Si petite. Si fragile.

La porte de sa chambre est entrouverte et, agenouillée sur le parquet, elle met en place une dernière pièce à sa construction. Vos pas la font se retourner.

— Papa ! Comme tu es beau ! s'exclame-t-elle, les yeux écarquillés.

Vous souriez, flatté par ce compliment facile et tirez sur les revers de votre veste en un geste un peu frimeur. C'est la première fois qu'elle vous voit avec une cravate.

— Tu crois que je vais plaire au Président ? dites-vous, l'œil pétillant.

— Bien sûr. Est-ce que tu as peur ? Comme moi quand je dois aller réciter ma poésie au tableau ?

Vous vous asseyez à côté d'elle et vos yeux parcourent les structures et le paysage qu'elle a édifiés avec des briques de construction, des pierres, des bouts de bois et des personnages, avant de revenir sur elle.

— Le Vortex est une invention très très importante, répondez-vous. Aller dans le futur pour voir les mauvais effets d'une décision évitera de faire de grosses bêtises. Ou alors, savoir quand les catastrophes naturelles auront lieu permettra de mettre à temps les gens à l'abri.

— Ben alors, le Président, il va dire oui !

Vous souriez à nouveau et prenez votre fille dans vos bras.

— Mon invention n'est pas encore bien au point. Les objets sont transportés par le Vortex mais on ne maîtrise pas encore leurs points de chute. Il faut beaucoup d'argent pour continuer les recherches et je dois convaincre le Président de me donner tout cet argent.

Votre fille s'échappe de vos bras et s'écrie :

— Regarde, Papa ! Moi, je sais faire fonctionner le Vortex !

Zoé met un bonbon de toutes les couleurs, sa friandise préférée, dans une petite cage qu'elle a assemblée dans la cour d'un chalet en bois.

— Ferme les yeux !

Vous vous exécutez tandis qu'elle fait des bruits de machine avec sa bouche et que vous l'entendez se déplacer.

— Regarde, maintenant !

Le bonbon se trouve au sommet d'une pyramide de gros galets censée représenter une montagne.

— Le Vortex l'a déplacé ! exulte votre fille en battant des mains.

Votre sourire s'élargit encore. Vous vous levez et déposez un baiser sur ses cheveux.

— Je t'aime, ma puce. À ce soir.

Alors que vous atteignez le seuil de sa chambre, elle vous retient.

— Papa !

Zoé vous tend le bonbon qu'elle a « télétransporté ».

— Pour toi. Pour te porter chance avec le Président.

— Merci, dites-vous avec solennité.

Vous glissez la friandise dans la poche de votre pantalon et descendez rejoindre votre femme au salon. Dans la rue, un coup de klaxon impatient retentit. Le taxi chargé de vous emmener au labo vous rappelle que vous êtes en retard.

Vous embrassez votre femme et partez.

Allez au 32.

Plus vous montez, plus les marches sont en mauvais état et vous redoublez de prudence.

Le palier du dernier étage ne mène qu'à une porte sans fioritures entrouverte sur une pièce dans laquelle règne un joyeux bordel. Les accords de guitare se sont tus remplacés par un silence qui – vous ne savez pourquoi – vous apparaît accueillant.

La voix de stentor qui retentit avec une soudaineté explosive vous fait sursauter.

— Entre donc, visiteur – ou visiteuse – du soir !

Vous poussez du plat de la main le vieux panneau de bois et découvrez un homme aux longs cheveux blancs installé sur le rebord de la fenêtre. Assis ainsi sur la courbure de l'œil-de-bœuf, il vous fait d'abord penser à un Pierrot rêveur sur son quartier de lune. Mais la barbe d'une blancheur jaunâtre, dont les poils courts ne réussissent pas à cacher les joues flasques, et les cernes violacés, bordant les yeux injectés de sang, corrigent votre première impression. L'homme, vêtu d'une marinière dont les bandes blanches tirent sur un bleu sale à force d'avoir été lavée, ressemble plus à un vieux loup de mer qui aurait passé sa vie dans de sombres tripots à écluser des litres de bière.

— Oh, un étranger ! s'exclame le vieil homme en vous dévisageant. Non, un invité !

Son regard brille de gourmandise et il déclame avec une emphase qui frise le ridicule :

— Viens avec moi partager la douceur de la nuit même si les étoiles et la lune ont déserté depuis bien longtemps le ciel !

Durant toute sa tirade, il a tenu levé un verre rempli d'un liquide ambré et maintenant il vous tourne le dos, le visage offert à la nuit.

Vous le rejoignez.

Le brouillard s'est levé et le ciel est encore plus sale que lorsqu'il faisait jour.

Vous aimeriez réciter un poème au vieux, vous devinez que cela lui ferait plaisir. Malheureusement, vous n'en connaissez aucun en entier et les quelques vers que vous pourriez ânonner seraient comme faire sentir le fumet d'une bonne chère à un gourmet sans la lui faire goûter.

L'homme frotte ses yeux rougis et délaisse la fenêtre pour aller s'asseoir dans un fauteuil râpé. D'un geste, il vous invite à prendre place en face de lui.

— Quel mauvais hôte, je fais ! Que puis-je t'offrir, mon ami ? Un verre de rhum ? Une chanson ?

Le sourire qu'il vous adresse a fait naître des pattes d'oie aux coins de ses yeux.

L'effort qu'il fait pour cacher sa tristesse et faire bonne figure vous touche. Et cela d'autant plus qu'il est indubitablement ivre.

Refuser le rhum ne le fera pas moins boire mais vous permettra de rester lucide. Mais avez-vous l'esprit à écouter une chanson ?

Si vous êtes prêt à subir cela, allez au 45. Si vous préférez discuter autour d'un verre et poser les questions qui vous taraudent depuis votre arrivée du Vortex – il ne vous semble pas imprudent d'évoquer votre invention avec l'ivrogne –, allez au 14.

27

La venue du Président au LMPST n'a pas été rendue publique. Cependant, vous ne doutez pas que les forces de l'ordre quadrillent les lieux. Tandis que vous roulez à l'intérieur du campus, vous essayez de repérer leur présence.

Le taxi est arrêté une centaine de mètres avant le bâtiment par des types à la mine patibulaire. Alors que vous ouvrez votre portière, le chauffeur se retourne et vous adresse un pâle sourire. Vous l'ignorez, nerveux. Deux hommes vous escortent jusqu'à l'intérieur du LMPST,

— Ce que je vais vous annoncer va vous paraître invraisemblable, vous empressez-vous de dire, mais des terroristes ont prévu de détruire le Vortex, là, maintenant.

Les hommes vous regardent avec flegme.

— On est au courant. Vous en faites pas. Écartez les bras.

La réponse vous déstabilise et vous ravalez vos questions.

Vous subissez une rapide fouille, votre portable ainsi que votre portefeuille sont confisqués.

— Vous les retrouverez en sortant.

Le Vortex se trouve au sous-sol dans une salle aux murs et au plafond isolés par une épaisseur de quatre-vingts centimètres de béton. Vous descendez les escaliers qui y mènent avec une certaine appréhension, les

paroles de l'homme n'ayant pas réussi à vous rassurer totalement. La porte de la salle est ouverte et vous entendez la voix professorale de votre collègue, Marco Giuliani. Intrigué, vous vous demandez avec qui il peut discuter, l'entrevue avec le Président étant secrète. La réponse vous est donnée lorsque vous franchissez le seuil de la porte. À votre grande étonnement, vous découvrez que l'interlocuteur de Giuliani n'est autre que Mercury.

— Monsieur le Président, vous êtes déjà là ! vous écriez-vous. Je croyais que...

Des coups de feu lointains vous interrompent. Les gardes du corps se rapprochent du trio que vous formez, le Président, Marco Giuliani et vous.

La fusillade continue encore quelques secondes puis cesse. L'homme sur votre gauche porte sa main à sa tempe, vous remarquez alors son oreillette.

— C'est fini, monsieur le Président, dit-il. L'attaque a été déjouée. Il n'y a aucun survivant.

— Parfait.

Vos pensées vont immédiatement au chauffeur. Son visage et ses paroles reviennent à votre mémoire. Vous êtes peut-être le dernier à lui avoir parlé, le dernier à avoir entendu sa voix. Il croyait que vous faisiez partie de son organisation. Et maintenant cet homme est mort et ne croit plus à rien.

Le Président se méprend sur les causes de votre trouble.

— Ne vous tracassez pas pour ce fâcheux incident, dit-il. L'affaire est réglée et une autre plus importante nous attend, n'est-ce pas ? Monsieur Giuliani a bien voulu mettre en marche le Vortex. Pouvez-vous me faire une démonstration ?

Vous peinez à reprendre vos esprits et c'est d'un pas machinal que vous vous approchez de l'appareil.

Quelque chose ne va pas.

Plusieurs choses ne vont pas.

Vous lancez un regard interrogateur à votre collègue. Marco Giuliani affiche un sourire sournois. Le Président fait un signe de tête, les deux types qui vous encadrent empoignent vos bras et vous poussent dans la zone du Vortex.

Allez au 23.

L'homme arrête de geindre et lève les yeux vers vous. Puis d'un geste lent, les sourcils légèrement froncés et sans vous quitter du regard comme si votre proposition l'avait intensément intrigué, il récupère sa guitare.

L'instrument sur les genoux, il hésite, puis prend une grande inspiration et se lance.

*Mais ils sont arrivés et la fleur est en pot
Et l'oiseau est en cage et nous en numéro
Car ils ont inventé prisons et condamnés
Et casiers judiciaires et trous dans la serrure
Et les langues coupées des premières censures
Et c'est depuis lors qu'ils sont civilisés
Les singes les singes les singes de mon quartier
Les singes les singes les singes de mon quartier*

Le vieillard s'arrête après le couplet, rayonnant. Il essuie les larmes qui brillent aux coins de ses yeux puis serre chaleureusement vos mains.

— Merci. Merci, répète-t-il plusieurs fois.

Cette manifestation de joie vous émeut avec une intensité inattendue et, poussé par une pudeur soudaine, vous proposez de trinquer afin de masquer vos sentiments.

Tandis que vous levez votre verre vous vous apercevez que celui de votre hôte est vide tout comme la bouteille. Vous allez en récupérer une dans un des casiers et la posez devant lui.

Notez le code EN POT. Lorsqu'à nouveau vous rencontrerez ces deux mots, ajoutez 12 à la section à laquelle vous vous trouvez et allez à cette nouvelle section à la place de la section indiquée.

Allez au 8.

Vous sortez du placard le costume avec lequel vous êtes arrivé des années plus tôt et l'enfilez. Vous avez grossi. Tant pis, vous ne fermerez pas votre veste.

Vous essayez de maîtriser les battements de votre cœur tandis que vous descendez à la cave. Un mélange de trouille et d'excitation tord votre

ventre. Vous ne disposez d'énergie que pour un seul transfert. Marco a dû négocier âprement, et cela durant des années, pour arriver à constituer une réserve de batteries conséquente.

Il n'y aura pas de deuxième chance.

Votre ami se trouve déjà dans la zone du Vortex. Un sourire jusqu'aux oreilles, il vous fait un petit signe de la main.

— Allez, déclenche la bête et rejoins-moi !

Votre doigt enfonce la touche *entrée* de l'ordinateur et vous vous précipitez dans sa direction. Vos regards se croisent, une **lueur sournoise** traverse le sien.

Allez au 39.

30

Vous n'avez pas le temps d'établir une stratégie élaborée. Vous faites sonner votre téléphone et simulez une conversation avec un interlocuteur imaginaire. Vos paroles brèves et évasives achèvent la mise en scène. Cinq secondes d'improvisation vous semblent suffisantes, vous faites mine de raccrocher et vous vous penchez vers le chauffeur.

— L'opération est annulée. Faites demi-tour.

— Quoi ? Ce n'est pas possible ! On...

— C'est foutu. Mercury est au labo. Une visite surprise. Moi-même, je n'avais pas été prévenu, mentez-vous. Avec les forces de sécurité qui ont dû être déployées pour la venue du Président, il est impossible de détruire le Vortex. On sera tués avant !

— Bon Dieu de merde...

Vous espérez que vos mâchoires contractées passent pour un signe de détermination et vous réprimez un soupir de soulagement lorsque le chauffeur fait demi-tour au premier rond-point. L'homme conduit en silence, ruminant vos paroles.

Le retour chez vous vous paraît interminable et pas seulement à cause de l'accrochage qui vient de se produire sur le périphérique et qui ralentit la circulation. Faisant abstraction des coups de klaxon impatients, vous vous forcez à réfléchir. Les événements vont certainement se produire comme vous l'avez raconté. Le Vortex ne sera pas détruit. Ce n'est pas ce point qui vous préoccupe.

Vos yeux fixent la nuque du chauffeur. Cet homme est un terroriste et – vous ne comprenez toujours pas comment ni pourquoi vous connaissez l'hymne secret du groupuscule – il est persuadé que vous faites partie de son organisation.

Vous êtes toujours en pleine réflexion lorsque le taxi s'arrête devant votre portail. Vous échafaudez à la va-vite un scénario qui vous paraît plausible mais n'avez pas le temps de sortir votre baratin.

Votre femme vient de surgir dans l'allée. Son visage affiche une panique qui vous fait pâlir.

Elle s'effondre dans vos bras, riant et pleurant à la fois. Sur le seuil de la porte, Zoé, votre fille, vous regarde d'un air grave.

Venant du salon, une chaîne d'infos crache des commentaires ponctués de coups de feu.

— Ils veulent casser ton Vortesque, papa. Mais les policiers, ils le protègent. Et le **Président**, aussi, il le protège, parce que c'est un **gentil**, hein ?

Allez au 15.

31

Vous ne savez comment réagir et esquissez un sourire gêné, oubliant que Rebecca ne peut vous voir. Un hoquet comme un long frisson clôt ses derniers éclats de rire. Alors, la tête penchée et les épaules voûtées, la jeune femme titube jusqu'au mur et se laisse lentement glisser au sol. Recroquevillée au milieu des tableaux épars, elle pousse des gémissements entrecoupés de phrases incompréhensibles.

Si vous vous sentez impuissant face à cette manifestation de folie et préférez partir, allez au 50.

Si vous essayez de l'aider, allez au 37.

Si vous profitez de son état pour fouiller la pièce, allez au 12.

32

Le chauffeur est jeune, rasé de près, presque aussi élégant que vous avec sa chemise blanche et son veston sombre.

— Je vous emmène sur le campus, c'est bien ça ? vous demande-t-il. Au Laboratoire de physique moléculaire ?

— Ouais, au LPMST, confirmez-vous en vous laissant aller contre le dossier de la banquette.

Vous abaissez légèrement la vitre pour laisser entrer un filet d'air.

Le ciel a ce bleu éclatant des belles journées de printemps.

Un couple de rapaces, certainement des buses, points minuscules à l'horizon, plane en larges cercles concentriques au-dessus de champs lointains, à l'affût de nourriture. Et plus haut, au-delà des montagnes enneigées, dans un azur ensoleillé qui fait plisser vos yeux, les traînées d'avion forment une peinture à la Kandinsky.

Une odeur miellée pénètre dans l'habitacle et chatouille agréablement vos narines.

Les arbres bourgeonnent, certains sont déjà ébouriffés de feuilles d'un vert tendre.

Vous soupirez et rejetez la tête en arrière.

Vos pensées reviennent à votre invention, au bien qu'elle va apporter à l'humanité. Il est impossible que le Président refuse les subventions. Une joie soudaine vous envahit.

Même le chauffeur semble contaminé par l'atmosphère d'allégresse que l'éclosion de la saison nouvelle répand autour d'elle car il se met à chanter :

« Avant eux avant les culs pelés

La fleur l'oiseau et nous étions en liberté

*Mais ils sont arrivés et la fleur est **en pot** »*

Allez au 17.

33

— Je croyais que tu ne fumais pas ?

Marco accompagne sa réponse d'un haussement d'épaule :

— Les journées peuvent être longues ici et les distractions ne sont pas nombreuses... La voisine qui loge au-dessus de chez moi est folle et aveugle, je l'évite autant que possible. Quant aux gens du village... Et puis, mieux vaut ça que de boire. Je n'ai pas envie de finir comme le vieil alcoolique de la mansarde.

Il attrape la pipe et la fait tourner entre ses doigts.

— J'ai trouvé ce vieux brûle-gueule au fond d'un tiroir. Comme il est impossible d'acheter du tabac au village, je fais sécher moi-même des

plantes que je mélange à des lianes broyées. Tiens, sens et dis-moi ce que tu en penses.

Vous saisissez la pipe qu'il vous tend et la portez à votre nez. L'**odeur** vous arrache une grimace.

Marco éclate de rire.

— J'imagine que tu ne veux pas partager mon tabac...

Allez au 9.

34

— L'auteur de cet acte atroce ?

Les lèvres de la femme s'arquent en un sourire qui mêle arrogance et provocation.

— Moi-même.

Vous sursautez et la dévisagez, sidéré par cet aveu.

— Pourquoi ? réussissez-vous à articuler.

Le sourire de Rebecca perd son cynisme et les commissures de ses lèvres s'incurvent en un pli amer.

— Le monde est tellement laid, dit-elle d'une voix sans intonation, lisse comme un étang gelé.

Votre regard glisse vers la fenêtre. Le brouillard s'est encore épaissi. Vous imaginez les arbres décharnés et la plaine dénudée, le ciel sans couleur. La pâleur de la femme que vous avez rencontrée près des bois vous revient en mémoire. Mais tout cela ne mérite pas un tel acte.

Dans un élan de compassion, vous lâchez ses mains et l'enveloppez de vos bras.

— Que vous est-il arrivé ? demandez-vous, le visage tendu.

Le menton de la femme tremble légèrement tandis qu'elle vous répond.

— Que peut arriver de pire à une petite fille ?

Plusieurs réponses viennent à votre esprit mais vous vous gardez bien d'en formuler une. Vous serrez juste un peu plus fort Rebecca contre vous.

Et soudain, elle s'échappe de votre étreinte et retourne s'asseoir devant son chevalet.

D'un pas hésitant, vous la rejoignez et alors découvrez avec stupéfaction le tableau qu'elle est en train de peindre. Un magnifique paysage de montagne baigné de soleil illumine la toile mais surtout, le ciel, remplissant les trois quarts de l'espace par de spectaculaires cumulonimbus éclatants,

exprime toute la majesté de l'instant saisi. Il émane de la composition une douceur et une lumière à la fois fascinantes et apaisantes. Hypnotiques.

— C'est... d'une beauté...

Vous ne trouvez pas de mots pour exprimer ce que vous ressentez mais cela n'a plus d'importance.

Car le visage de Rebecca est soudain parcouru de tics et tout son être est secoué d'un irrésistible rire aigu qui vrille vos oreilles.

Allez au 31.

35

Votre inconscient a gardé trace de votre passé.

Vous gardez tous vos codes.

Vous pouvez maintenant vous diriger vers les bois qui se trouvent devant vous au 20 ou descendre vers le ruisseau que vous apercevez plus loin dans la plaine au 4.

36

Vous donnez le nom de votre titre préféré.

— Ah ouais, commente le vieillard, c'est un vieux morceau...

— Si vieux que ça ? rebondissez-vous, dans l'espoir de savoir en quelle année vous êtes.

— J'sais plus. C'est tellement vieux...

Malgré votre déception, vous n'osez pas insister.

Le vieil homme ferme à demi les yeux et fredonne l'air que vous lui avez proposé.

— Ça y est, je l'ai !

Il plaque les accords de l'intro puis entame le premier couplet.

Vous renversez votre tête en arrière et frappez du pied la mesure. La tension que vous ressentez depuis que vous avez été expulsé du Vortex s'allège. Votre esprit vagabonde et des souvenirs liés à la musique émergent à la surface de votre mémoire.

Vous la tenez à bout de bras sous le vieux tilleul de votre maison et dansez avec elle en la faisant tourner sur la musique qui sort de l'enceinte posée sur la table du jardin. Ses éclats de rire résonnent à vos oreilles comme alors et vous ressentez à nouveau la pure joie qui l'étreignait à cet instant.

Et cette image vous pétrifie. Car elle vient de déclencher une pensée terrible, une pensée que votre inconscient avait pris soin de vous cacher jusqu'alors.

Votre fille est restée dans le passé ainsi que votre femme.

Et peut-être ne les reverrez-vous jamais car le Vortex par lequel vous êtes arrivé a disparu et que dans ce monde-ci, il n'est pas sûr qu'il en existe un autre.

Vous devez afficher un air atterré car votre hôte s'est arrêté de jouer. Il semble embarrassé, comme s'il se sentait responsable de votre état. Il baisse la tête, ses épaules s'affaissent et il respire bruyamment.

— Désolé, mon pote, murmure-t-il.

Allez au 8.

37

Vous vous accroupissez et posez votre main sur son épaule. Sa réaction est immédiate. Elle a un mouvement de recul comme si vous lui aviez envoyé une décharge électrique. Mais à bien y réfléchir, il vous semble maintenant que sa réaction exprimait plutôt du dégoût. Alors vous ramenez votre main sur votre cuisse et prononcez doucement son nom.

— Allez-vous en ! finit-elle par cracher.

La dureté de ses traits vous frappent. Peut-être est-ce dû à ses yeux morts pareils aux marques de fer rouge qu'on faisait aux esclaves il y a longtemps dans un autre monde.

— Je ne vous veux pas de mal, Rebecca, dites-vous de la même voix douce que tout à l'heure. Je suis votre ami.

— Vous mentez !

Vous baissez les yeux car dans une certaine mesure, elle n'a pas tort. Vous tentez de rattraper vos paroles :

— Je ne suis pas votre ennemi, en tous cas.

Vous laissez filer quelques secondes, le temps de rassembler vos idées et poursuivez :

— Tout va bien aller, Rebecca. Vous êtes chez vous, en sécurité. Il n'y a personne d'autre ici, que nous deux.

Mais la jeune femme ne vous entend plus. Ses mains se resserrent autour de ses bras et ses pieds frottent compulsivement le parquet. Un murmure émerge de ses lèvres entrouvertes. Vous vous penchez vers son visage et

percevez un unique mot répété inlassablement en une longue plainte intarissable : *pourquoi, pourquoi, pourquoi...*

Impuissant, vous vous relevez et gagnez le palier d'un pas lourd.

Vous restez là, un instant, le dos appuyé contre la porte, le cœur serré d'une inquiétude que vous ne comprenez pas, avant de descendre les marches usées des escaliers jusqu'au rez-de-chaussée.

Le brouillard dense recouvre entièrement le jardin et ne vous engage pas à vous aventurer à l'extérieur.

Vous tentez ou retentez votre chance en frappant à la porte de l'appartement du rez-de-chaussée.

Allez au 22.

38

Une intuition vous pousse à dévier votre trajectoire. Marco qui s'apprêtait à vous donner un violent coup d'épaule trébuche, tente de garder son équilibre mais chute lourdement, roulant hors du champ du Vortex.

Les murs de la cave vibrent, les lumières s'éteignent et des hurlements de terreur entrecoupés de silence explosent autour de vous. Plié en deux, les poings serrés contre votre ventre, vous mordez vos lèvres pour résister à la douleur.

Vous tourbillonnez dans l'espace, dans le temps, à l'intérieur de vous-même.

Les cris poussés sont les vôtres.

Votre esprit s'est brisé en mille éclats.

Vous êtes à la fois plus rien et tout, une multitude de consciences éparpillées que les pauvres doigts de votre raison fuyante échouent à rassembler.

Et soudain, alors que la démence est prête à vous engloutir, tout cela cesse. Et à l'instant même, vous oubliez ce que vous venez de vivre.

Les jambes flageolantes, vous regardez votre visage dans le miroir de la salle-de-bain. Votre lèvre inférieure saigne. Vous avez dû avoir un étourdissement. D'ailleurs, vous vous sentez tremblotant et faible. *Trop de travail et trop de stress, ces derniers temps.*

Vous prenez un mouchoir dans le tiroir du meuble sous-vasque et tamponnez votre bouche.

Vous vous sentez déjà mieux et entreprenez de nouer votre cravate qui pend autour de votre cou.

— Papa ! crie une voix enfantine.

— Théo ! appelle une autre voix féminine mais nettement plus âgée.

Si vous avez le code CHANCE, allez au 11 mais si vous avez le code SUCRERIE, allez au 25.

39

Décontenancé par ce que vous avez lu dans son regard, votre esprit se fige, et lorsque Marco profite de votre élan pour vous déstabiliser d'un coup d'épaule, vous ne réagissez pas. Vous trébuchez et chutez lourdement hors du champ du Vortex. Vous vous relevez aussitôt pour vous jeter à l'endroit où vous deviez être. Où vous *devez* être. *La zone de téléportation du Vortex.*

Trop tard. Marco a disparu mais pas vous.

Les lumières clignotent puis s'éteignent. La puissance avalée par le Vortex a eu raison du réseau électrique.

Vous restez allongé sur le sol. Le silence et le noir sont tout ce que vous désirez pour l'heure.

Vous ne savez combien de temps vous restez là. Le temps ? Quelle importance, maintenant ? Quelle foutaise !

Vous remontez péniblement les escaliers de la cave. Rebecca est là, dans le hall d'entrée, et votre regard la fuit bien que vous sachiez qu'elle est aveugle.

— Tu es revenu, vous dit-elle sur un ton de reproche.

— Je ne suis jamais parti, répondez-vous d'une voix éteinte.

Elle prend votre main et vous la suivez sans un mot jusqu'à son appartement.

Elle va dans sa chambre puis revient avec une boîte qu'elle vous tend avec une gravité et une emphase cérémoniales.

Vous prenez le coffret de ses mains tremblantes et l'ouvrez.

Deux longues et fines aiguilles reposent sur un coussin de coton.

Deux instruments parfaits pour crever des yeux.

40

Vous plongez votre regard dans celui du vieillard et posez votre question.

— Toi aussi, tu viens du Vortex ?

L'homme glousse.

— Le Vortex !

Sa carcasse est secouée d'un rire irrépressible.

— N'en sommes-nous pas tous issus ? Toujours l'éternelle question ! L'éternel débat ! Existe-t-il des natifs ou sommes-nous tous des exilés ?

La discussion prend à votre goût un tour trop confus, elle s'achemine vers une philosophie de comptoir qui ne vous apprendra rien. Aussi, ramenez-vous votre interlocuteur sur un terrain plus concret.

— Tu as toujours vécu ici ? demandez-vous.

L'homme plante ses coudes sur ses cuisses et prend sa tête entre ses mains.

— Cela fait si longtemps, si longtemps... Oui... Sans doute...

Vous sentez qu'arracher des informations au vieil homme ne va pas être chose facile. Vos questions se doivent d'être encore plus précises.

— Dis-moi, la chose la plus ancienne dont tu te souviens, c'est quoi ?

Le vieillard se met à se balancer d'avant en arrière. Enfin, il vous répond.

— J'étais musicien. Je faisais des chansons. Des chansons que le gouvernement n'aimait pas.

Il commence alors à gémir en se massant le front.

— Oh... ma pauvre tête... trouée comme une éponge...

Il lève vers vous des mains suppliantes comme si vous aviez le pouvoir de l'aider.

— Ils ont pris ma mémoire !

Allez au 8.

41

Ses mains parcourent la toile.

— Ce tableau est le trois cent vingt-et-unième que j'ai peint.

Vous la croyez sans peine. La pièce regorge de toiles entassées en vrac contre les murs ou à même le sol.

— Je l'ai appelé *Au fond du trou*. Vous avez choisi le tableau le plus sombre.

Elle lève vers vous ses yeux morts et, la tête légèrement penchée sur le côté, la bouche entr'ouverte, l'aile du nez frémissante, elle semble écouter votre âme.

— Je sens en vous la tristesse qui vous habite, Bel Inconnu, même si vous essayez de me la cacher.

Ses mains cherchent les vôtres.

— Posez-moi une question triste, dit-elle alors. Si ma tristesse est plus importante que la vôtre, elle pourra peut-être alléger un instant celle que vous ressentez.

Si vous lui demandez qui lui a crevé les yeux, allez au 34.

Si vous lui demandez pourquoi elle a pleuré, allez au 7.

42

Toutefois, vous n'osez pas frapper trop fort.

Vos coups discrets sont cependant entendus car une voix féminine vous invite aussitôt à entrer.

Comme vous le pensiez, la pièce se trouve dans l'obscurité. Seul le halo de l'ampoule du palier éclaire chichement l'entrée de l'appartement. La pénombre laisse deviner quelques objets : un porte-manteau, des chaussures alignées contre le mur, des tableaux empilés en une tour à l'équilibre précaire.

— Refermez la porte derrière vous, je vous prie.

Vous tournez la tête vers la voix à la fois douce et ferme qui a émergé du gouffre sombre qu'est le fond de la pièce. Vous distinguez une vague forme claire assise sur un tabouret.

Vous obéissez à l'injonction et l'appartement se trouve plongé dans le noir car malgré la fenêtre ouverte, la nuit sans lune n'apporte pas la moindre parcelle de luminosité.

— C'est la première fois que vous franchissez cette porte, constate la voix. Soyez le bienvenu.

La femme ne peut vous voir, pourtant vous hochez la tête avant de la remercier de vive voix car cet acquiescement est autant un accord avec ce qu'elle vient d'énoncer que l'acceptation d'une vérité qui ne devrait pas être.

Une odeur de brûlé et d'épices flotte dans la pièce.

— Vous êtes seule ? demandez-vous d'une voix hésitante.

Plusieurs secondes s'écoulent avant que la femme ne vous réponde.

— Oui, finit-elle par admettre, mais vous ne me voulez pas de mal, n'est-ce pas ?

La question vous surprend ; votre réponse est cependant immédiate.

— Non, bien sûr.

Il vous semble entendre un petit soupir. Puis le silence. Puis un bruissement d'étoffe et le frottement d'un objet contre une surface.

— Ne restez pas devant la porte, reprend-elle. Venez vous asseoir à côté de moi.

L'invitation vous embarrasse. Vous n'y voyez rien et savez l'endroit encombré. Or, vous ne voulez pas vous cogner et encore moins abîmer un objet en le faisant tomber.

— Oh ! Où ai-je la tête ? s'exclame-t-elle avec un petit rire confus. L'interrupteur est sur votre gauche.

Vous tâtonnez quelques secondes, puis la lumière jaillit d'une grosse lampe nue, vous éblouissant brièvement.

La femme a le visage tourné vers vous et elle sourit.

Et votre cœur s'arrête de battre.

Vous ne savez ce qui vous bouleverse le plus. Que la femme ait les yeux crevés ou qu'elle ressemble à la vôtre.

— Comment vous appelez-vous ? dites-vous dans un souffle.

— Qu'importe...

Elle a un petit geste de la main, comme un battement d'ailes de papillon.

— Qui je suis, reprend-elle. Qui vous êtes. Cela n'a pas d'importance. Vous n'avez plus de passé et je n'ai pas de futur. Vous serez pour moi le Bel Inconnu. Un nom commun pour votre propre nom.

Elle repose sa main sur sa cuisse et ses sourcils s'arquent délicatement.

— Et vous, quel nom allez-vous me donner ?

Vous avez repris vos esprits et remarquez des détails qui vous avaient échappé au premier abord. La femme, contrairement à la vôtre, n'a pas de cicatrice au coin de l'œil ni de grain de beauté dans le cou. Elle est aussi plus jeune. Vous vous rappelez avoir lu un jour qu'on a sept sosies dans le monde, et ce souvenir, qui apporte une explication rationnelle à ce que vous voyez, apaise votre émoi.

Le sourire de cette femme entre deux âges est empreint de tristesse et ses yeux ont la rougeur des pleurs. Elle tient dans une main une palette et dans l'autre un couteau de peintre.

— Je ne sais pas, murmurez-vous.

— Alors, disons Rebecca. Ce prénom m'a toujours plu.

Et sans plus faire attention à vous, elle retourne à son tableau. Vous l'observez à la dérobée, à la fois fasciné et chaviré par sa ressemblance avec votre femme.

Son geste est sûr et elle écrase les couleurs sur la toile sans hésitation. Soudain, elle s'arrête, réfléchit, se lève et revient avec deux tableaux. Le premier est une succession de cercles concentriques dont les couleurs vont de l'ocre jaune à la terre de sienne brûlée. Le deuxième est un empilement de bandes horizontales où dominant le jaune d'œuf et le carmin.

— Lequel préférez-vous ?

Si vous choisissez le premier, allez au 41. Si vous choisissez l'autre, allez au 2.

Notez le code ODEUR. La prochaine fois que vous rencontrerez à nouveau ce mot, ajoutez 10 à la section où vous êtes puis rendez-vous à cette nouvelle section à la place de la section indiquée.

43

Votre grimace est autant due aux senteurs qui piquent votre nez qu'à ce qu'elles évoquent en vous. Car vous reconnaissez cette odeur. C'est celle qui flottait dans l'appartement de Rebecca.

— Tu étais chez Rebecca ! vous exclamez-vous.

Marco hausse un sourcil.

— Moi ? Quand ?

— Tout à l'heure !

— Chez cette folle ? Ça ne risque pas ! Comme je viens de te le dire, je l'évite à chaque fois que je peux.

Il lève la main et pointe son index vers le plafond.

— Écoute !

Des bruits sourds résonnent, comme des coups frappés contre un mur.

— Elle fait une crise, reprend Marco. Mais puisque tu viens de chez elle, tu sais à quel point elle ne tourne pas rond.

Son index dessine un cercle près de sa tempe.

Il vous semble voir une lueur de rouerie traverser son regard tandis qu'il poursuit :

— Tiens, il y a peut-être un quart d'heure, je suis allé fumer à la fenêtre et je l'ai entendue tenir des propos incohérents. Tu sais, elle se croit victime de persécutions et passe la plupart de son temps à se plaindre.

Les propos de Marco vous rassurent et vous avez honte d'avoir douté de sa parole. Car l'explication est simple. La fumée est montée jusqu'à la fenêtre ouverte de Rebecca et a pénétré dans son appartement.

Vous rendez la pipe à Marco qui la repose sur la table.

Cependant votre inconscient retient le code LUEUR. La prochaine fois que vous rencontrerez ce mot, ajoutez 9 à la section où vous êtes (ne doublez pas la valeur si vous avez un autre code) et rendez-vous à cette nouvelle section à la place de la section indiquée.

Rayez le code ODEUR et allez au 9.

44

...Et l'oiseau est en cage et nous en numéro

Car ils ont inventé prisons et condamnés

Et casiers judiciaires et trous dans la serrure

Et les langues coupées des premières censures

Et c'est depuis lors qu'ils sont civilisés

Les singes les singes les singes de mon quartier

Les singes les singes les singes de mon quartier

Vous accompagnez le chauffeur en chantant distraitement.

Vous ressassez les arguments que vous avez échafaudés avec votre collègue, Marco Giuliani. Ces derniers jours ont été essentiellement consacrés à l'écriture de votre discours et vous répétez inlassablement dans votre tête la scène que vous allez jouer au Président.

Vous ne réalisez donc pas tout de suite que le chauffeur s'est tu et que vous êtes maintenant seul à chanter.

Vous jetez un œil dans le rétroviseur central et rencontrez le regard de l'homme.

— Vous faites partie de l'Orga, vous aussi ! s'exclame-t-il en vous faisant un clin d'œil.

— Hein ?

— Allons, vous connaissez la chanson ! Celle qu'a écrite Jack. Notre hymne secret !

L'homme reprend le chant et vous en écoutez attentivement les paroles, découvrant avec une incompréhension et un étonnement grandissants les propos engagés d'une chanson que vous êtes censé ne pas connaître.

— Je suis content que vous ayez viré de bord, monsieur Sandly ! Votre invention, c'était un truc chouette au début. Voyager dans le temps et l'espace, on en a tous rêvé quand on était gamin, hein ? Mais bon, on le sait bien, le monde n'est pas dirigé par des saints. On a vu ce que ça a donné avec le nucléaire et la bombe atomique ! Et on sait ce dont notre Président est capable. Alors, le Vortex, faut vraiment le détruire et arrêter tout ça.

La dernière phrase vous fait sursauter. Le cœur battant, vous tentez d'ordonner les propos de l'homme et comprenez peu à peu au milieu du flot verbal qu'il déverse pour tromper sa peur qu'un groupuscule a prévu d'envahir le labo et de détruire le Vortex.

Il vous faut absolument rejoindre le labo au 27 pour prévenir les forces de l'ordre et le Président afin d'empêcher la destruction du Vortex.

Vous n'avez aucun envie de vous retrouver pris dans une attaque terroriste et décidez de rentrer chez vous au 30.

45

— Va pour une chanson ! lancez-vous en vous calant dans votre fauteuil.

Devant la mine réjouie de l'homme, vous ne regrettez pas votre choix et vous vous détendez d'un cran, décidé à profiter de cet interlude musical.

Le vieillard saisit sa guitare et égrène quelques notes, tourne une mécanique, pince une corde, tourne à nouveau une mécanique...

Tandis qu'il accorde son instrument, vos yeux vagabondent dans la pièce encombrée d'une multitude d'objets hétéroclites et vous entreprenez un inventaire à la Prévert : neuf sacs de courses en plastique vides, douze rangées de livres, trois boîtes de conserve, quatre casiers remplis de bouteilles d'alcool, deux peluches, une caisse de partitions, un ballon de rugby, l'affiche d'un film dont vous n'avez jamais entendu parler, quinze paires de Santiags...

— Que veux-tu écouter ? Ta chanson préférée ou la mienne ?

Si vous optez pour le premier choix, allez au 36. Sinon, allez au 49.

46

Vous avez passé les années suivantes à travailler sur le Vortex.

Trouver les composants nécessaires était du ressort de Marco.

C'est aussi lui qui gérait l'intendance. Il allait au village commander les pièces et acheter les affaires du quotidien qui s'usaient. Vos repas étaient

livrés à domicile, l'organisation du village était ainsi faite. Vous ne vous êtes jamais demandé pourquoi ni comment Marco payait tout ça. Le Vortex était devenu votre obsession.

Le point crucial résidait dans la précision de votre retour. Vous deviez non seulement revenir dans le passé – avant la présentation du projet au Président – mais aussi au bon endroit. Le lieu et le temps. Deux paramètres qu'il fallait absolument contrôler.

Les seuls moments de détente que vous vous octroyiez, vous les passiez avec Rebecca, la locataire folle et aveugle du premier étage. Étrangement, malgré ses crises de folie, vous goûtiez sa compagnie. Une connivence vous liait sans que vous puissiez en expliquer la raison. Malheureusement, au fil des années sa folie empirait et ses moments de lucidité devenaient de plus en plus rares.

Un jour d'été, vous avez enterré le vieil ivrogne de la mansarde. Rebecca lui avait trouvé un coin tranquille dans le jardin, à l'abri d'un muret et sous les branches sans feuilles d'un noisetier. La cérémonie se déroula sous le ciel laiteux habituel. La poussière grise voletait au ras du sol.

Personne ne fut capable de chanter une de ses chansons afin de lui rendre hommage. Alors, la jeune aveugle fredonna un air désuet puis tout le monde retourna à ses occupations.

Vous faisiez des expériences pour valider vos équations. La conséquence en était la matérialisation soudaine d'objets un peu partout dans le village. Les gens commençaient à jaser et Marco vous demanda de trouver une zone de matérialisation à l'écart. Vous cibliez maintenant un point précis près du ruisseau et votre ami était chargé d'aller repérer les objets envoyés du passé vers le futur et qui apparaissaient dans votre présent.

Au long des années, les approximations de lieu et de temps se réduisirent.

Et un matin, Marco revint tout excité, une fourchette à la main.

— Pile-poil au bon endroit !

Vous aviez accueilli la nouvelle la tête froide. La localisation était bonne ; il fallait vérifier la temporalité.

Vous avez fait une dernière expérience.

Marco l'œil rivé à sa montre entame le décompte.

— Trois, deux, un...

Un cliquetis métallique recouvre son zéro et vos yeux fixent la cuillère qui vient d'apparaître dans la tasse à café.

— Putain, on a réussi ! hurle-t-il.

Vous poussez à votre tour des cris de joie qui se transforment aussitôt en rires. Votre cœur gonflé d'excitation exulte et bat à cent à l'heure. Vous essuyez les deux larmes que vos rires ont fait naître aux coins de vos yeux.

Votre ami attrape votre bras.

— Programme-le pour qu'on parte maintenant ! Vas-y !

— Il me faut une petite heure pour vérifier les calculs et après...

Vous n'arrivez pas à finir votre phrase, submergé par l'émotion trop forte qui vous étreint.

Si avant de partir, vous désirez dire au revoir à Rebecca, allez au 18. Sinon, allez au 29.

47

Dans d'autres circonstances, la réflexion de votre fille vous aurait fait sourire et vous lui auriez expliqué qu'il n'existe pas de bonnes ou de mauvaises personnes, que la nature humaine est plus complexe que cela, mais pour l'heure ses paroles résonnent étrangement en vous. Un malaise grandissant vous envahit, une peur irraisonnée dicte vos actes et vos paroles.

— Il faut fuir ! vous exclamez-vous avec une évidence subite que vous êtes incapable d'expliquer. Tout de suite !

Votre femme vous regarde, les yeux écarquillés de stupéfaction.

— Fais-moi confiance, avancez-vous autant pour la convaincre que pour vous persuader que la décision que vous venez de prendre est bien la bonne.

Une lueur d'intelligence fait pétiller son regard et elle se penche vers Zoé.

— Eh bien, il semblerait que notre Président ne soit pas aussi gentil qu'on le pense...

Vous saisissez tous les deux Zoé par une main et l'entraînez vers le taxi. Vous vous engouffrez à l'arrière et la voiture démarre dans un crissement de pneus.

À travers la lunette arrière, vous apercevez une berline noire qui s'arrête devant votre maison. Deux hommes en costumes sombres en descendent. Deux policiers en civil, vous n'en doutez pas.

Vous vous retournez vivement et dites d'une voix qui a retrouvé toute son assurance :

— Nous devons quitter la France. Nous pouvons être dans une heure trente en Suisse, dans deux heures en Italie. Que l'on soit dans l'un ou l'autre pays, il faudra que l'Organisation nous aide.

Le chauffeur hoche la tête et accélère.

Allez à l'épilogue.

48

— Comment s'appelle le village ? demandez-vous.

Le vieil homme vous regarde, l'œil vitreux.

— Lequel ? finit-il par dire.

Votre interlocuteur est plus ivre que vous ne le pensiez.

— Celui dans lequel nous nous trouvons, répondez-vous sur un ton encourageant.

— Ah.

Un silence s'installe et vous vous apprêtez à reposer votre question quand le vieillard réagit enfin.

— Je ne m'en souviens jamais, dit-il avec un petit rire de gêne. Ma mémoire, tu sais, elle est comme une éponge, pleine de trous.

Vous hochez la tête et serrez amicalement son épaule.

— Ce n'est pas important, dites-vous pour supprimer chez lui tout sentiment de culpabilité. Mais, dis-moi, tu dois bien avoir un téléphone ?

À défaut de compter sur l'humain, il vous reste la technologie.

L'homme a d'abord l'air surpris puis son visage s'éclaire et un sourire rayonnant s'affiche sur sa trogne d'alcoolique.

— Ah oui, je comprends ce que tu veux dire ! Ne bouge pas.

Il se lève, farfouille dans un tiroir et revient avec une bague connectée.

— Demande-lui où on se trouve, dites-vous avec un empressement que vous ne prenez pas la peine de cacher.

Le vieil homme éclate de rire et cette réaction vous vexe profondément après la sollicitude dont vous avez fait part à son égard.

— L'ami, ne fais pas cette tête ! vous lance le vieil homme.

— Je ne vois pas ce qu'il y a d'amusant, répliquez-vous, piqué au vif.

L'homme se ressert un verre qu'il boit cul-sec.

— Les satellites se sont tous écrasés il y a une dizaine d'années.

Il a encore quelques hoquets de rire avant de réaliser qu'il vous a froissé.

— Désolé, dit-il d'une petite voix.

Allez au 8.

49

Le vieillard vous fait un clin d'œil, se racle la gorge, se penche sur sa guitare, se ravise, prend son verre et le vide, essuie sa barbe du revers de la main, revient à sa guitare pour enfin plaquer quelques accords qui se révèlent être l'intro de son morceau, puis sa voix éraillée se mêle aux notes maladroites que ses doigts tremblants font naître non sans hésitation :

Avant eux avant les culs pelés

La fleur l'oiseau et nous étions en liberté

Mais ils sont arrivés et la fleur est en pot

Et l'oiseau est en cage et nous...

Le vieil homme s'arrête brusquement, grimace et reprend son couplet du début. Deux fois. Trois fois. La quatrième fois, il jette sa guitare au sol.

— Je ne sais plus !

Il se ressert un verre et le vide d'un trait avant de prendre sa tête entre ses mains.

— Oh... ma pauvre tête, gémit-il, elle est trouée comme une éponge.

Vous ramassez la guitare et la posez sur la table basse qui vous sépare.

— On va la faire ensemble, cette chanson, l'ami, dites-vous en souriant.

Vous fredonnez le dernier vers et trouvez deux suites possibles : *dans le métro et en numéro.*

Si vous proposez au vieillard la première possibilité, allez au 24. Si vous optez pour la deuxième, allez au 28.

50

Votre présence est inutile, Rebecca s'est refermée sur elle-même et n'écoute plus que ses démons.

Par précaution, vous éloignez d'elle les objets qui vous semblent présenter un danger et allez fermer la fenêtre. Vous ne pensez pas qu'elle ait des pulsions suicidaires mais ne pouvant en être certain, vous préférez écarter toute tentation.

La jeune femme a cessé de gémir, cependant ses propos restent incohérents. Vous gagnez le palier d'un pas lourd comme si vous deviez lutter contre une force ou un poids qui vous retiendrait auprès d'elle.

Vous restez là, un instant, le dos appuyé contre la porte, le cœur serré d'une inquiétude que vous ne comprenez pas, avant de descendre les marches usées des escaliers jusqu'au rez-de-chaussée.

Le brouillard dense recouvre entièrement le jardin et ne vous engage pas à vous aventurer à l'extérieur.

Vous tentez ou retentez votre chance en frappant à la porte de l'appartement du rez-de-chaussée.

Allez au 22.

ÉPILOGUE

Malgré ce qu'avait promis Marco Giuliani au Président, le physicien ne réussit jamais à synchroniser le Vortex. Ce ne fut pas faute d'essais, les années qui suivirent votre fuite en virent un nombre considérable – le plus souvent les personnes télétransportées étaient des opposants au régime. Mais les destinations persistèrent à rester aléatoires car même si les nœuds spatio-temporels restaient stables, la marge d'erreur se comptait en centaines de kilomètres et en nombreux mois.

De moindre intelligence que vous mais corruptible, Giuliani était le mauvais cheval sur lequel Mercury avait misé dans l'espoir de réaliser son rêve le plus fou.

Car narcissique, mégalomanie, ambitieux, fantasque et présentant des troubles autistiques, le Président désirait rien de moins que devenir Empereur du continent euro-asiatique. Le Vortex, formidable outil de guerre, aurait permis d'envoyer des troupes dans les territoires à conquérir au nez et à la barbe de l'ennemi, garantissant ainsi des victoires faciles et rapides.

Le mécontentement de Mercury envers Giuliani ne cessa de grandir au fur et à mesure de ses échecs jusqu'à atteindre un paroxysme où le Président excédé poussa le physicien dans le Vortex sur un coup de sang.

L'année suivante, Mercury fut renversé par un coup d'État et votre invention tenue secrète fut oubliée à jamais.

Quand à vous, l'Organisation avant d'être démantelée eut le temps de vous fournir de faux papiers d'identité et vous avez recommencé votre vie dans un État de l'ancienne Europe de l'Est.

Votre femme, décédée huit années après votre exil, repose dans le cimetière de la petite ville où vous habitez. Zoé en grandissant lui ressemble de plus en plus.

Réparateur d'objets électroniques le jour, vous continuez vos recherches sur le Vortex la nuit. L'entresol de votre magasin est devenu votre laboratoire et Zoé, fière de son diplôme d'ingénieur fraîchement obtenu, vous assiste avec une compétence qui vous remplit d'orgueil.

Peu à peu, vous améliorez la précision du Vortex et parfois, au petit matin, après une longue nuit de travail, à ce moment magique où l'aube naît, Zoé vient vous rejoindre sur la terrasse où vous buvez un café serré avant d'ouvrir votre magasin.

Vous regardez tous les deux le ciel qui s’embrase et, blottie contre vous, elle murmure :

— Un jour, le Vortex sera calibré et nous retournerons voir maman.

Alors, vous la serrez fort dans vos bras tandis que le soleil se lève, plein de promesses.

Illustration de couverture réalisée par IA.

Merci à Jacques Brel pour sa chanson *Les singes*.