

# MILLENIUUM

## UN CUBE DANS LE WHISKY

Paris, 1er décembre 1999. 20 h 00.

**J**E ME FRAIE UN CHEMIN À TRAVERS LA FOULE QUI A ENVAHI LE QUARTIER MONTPARNASSE. J'ai la sensation de déambuler dans un tableau vivant où un artiste aurait représenté toutes les facettes d'une société hantée par une fin de millénaire imminente. Techno assourdissante, écrans géants diffusant un mélange agressif de pubs et de prophéties, ronde incessante d'hélicoptères glissant entre les faisceaux des projecteurs happés par le ciel nocturne. Au sommet de la tour, la fête commence. Dans la rue, la révolte gronde.

En haut, «Third Millenium Trial : le plus extraordinaire congrès scientifique et artistique de tous les temps» comme se plaît à le définir son organisateur, Lord Wayne, qui a convié le gratin planétaire à savourer un cocktail explosif de nouvelles technologies, de réalités virtuelles et de paranormal. En bas, c'est l'image bien réelle d'une misère devenue massive et endémique, d'une société lobotomisée qui sombre à une allure vertigineuse sous les hurlements des prédicateurs d'apocalypse.

La chance m'a désigné aujourd'hui pour faire partie des heureux élus qui trôneront au sommet du Mont Parnasse. Ma chance, c'est surtout de compter parmi les amis de Lord Wayne, ce milliardaire infirme et excentrique qui a mis sa société Sanctom au service d'une quête mystique. Je fis sa connaissance il y a six ans aux Bahamas, après le crash de l'avion qui nous transportait. Pendant la longue convalescence qui suivit, il fut le chef spirituel d'un petit groupe de survivants parmi lesquels se trouvaient ceux qui devinrent mes amis les plus chers : Alexander Bernstein, Morgane Noturno, James Malakânsâr, Betty Blodwen et Vodka. Bien que nous venions d'horizons très divers, une attirance commune pour les phénomènes paranormaux a achevé de nous souder, même si ce qui n'est qu'un goût développé par curiosité pour Alex, Morgane et moi est en revanche la profonde cicatrice d'un passé douloureux pour Betty, Vodka et James.

J'arrive en bas de la tour au milieu d'un flot d'invités en grande tenue et d'artistes aux mises excentriques, présente pour la énième fois mon carton et accède enfin à la zone VIP. Dans l'ascenseur, des images du passé me reviennent, celles des moments vécus avec ces cinq individus aux personnalités si différentes et si marquées. D'abord, il y a Alex, affectueusement surnommé Maestro, un véritable surdoué bardé de diplômes et de collections en tous genres, expert en arts japonais, passionné d'occultisme et capable de vous transformer une boîte de conserve vide en radio UHF. À le voir s'adonner sans mesure à toutes ses activités, on oublierait presque la maladie génétique qui le ronge lentement mais inexorablement et le réduira dans quelques années à l'impotence.

Vodka, c'est plutôt le genre armoire à glace, un ancien sergent instructeur de la marine russe, expert en combat et en maniement d'explosifs. Naufragé en mer de Barentz, il a survécu pendant des mois comme une bête sauvage dans les glaces de l'Arctique, traqué par des chasseurs Inuits. Profondément traumatisé par les pouvoirs terrifiants des chamans, il a fini par désertier et mène depuis une vie errante de docker, videur ou mercenaire.

Morgane, c'est une jeune femme superbe et cynique, brillante informaticienne et crack des réseaux multimédia. Après un grave accident, il y a quelques années, elle a passé plusieurs semaines dans le coma et vécu une expérience mystique qui l'a transformée. Depuis, elle pratique la parapsychologie, s'habille de noir et vit à cent à l'heure, collectionnant hommes et voitures de sport. Ultime défi dans la recherche des sensations les plus extrêmes, elle s'adonne aux expériences de mort imminente.

Et puis il y a James, un métis athlétique et séduisant possédant l'élégance raffinée de sa mère britannique et le regard magnétique de son père, un sorcier hindou disparu dans des circonstances mystérieuses. C'est un autodidacte à l'humour acide et froid, prestidigitateur de casino puis agent spécial pour la British Intelligence avant d'être radié pour insubordination et de se reconvertir comme garde du corps.

La plus discrète du groupe est Betty, alias Docteur Blodwen, médecin légiste renommée. Derrière un regard doux et impassible, elle garde l'image de sa famille massacrée par un psychopathe lors de son enfance. Elle a étudié de nombreux cas étranges et se passionne pour les champs «limite» de la médecine : l'hypnose, la génétique ou l'origine des rêves. Pour s'évader, elle peint et pratique la gymnastique acrobatique qui renforce son corps et son esprit meurtri.

56ème étage. La porte de l'ascenseur s'ouvre. The Ride of A Lifetime, c'est un flot hallucinant d'images qui se bousculent devant mes yeux, dans lesquelles d'étranges œuvres d'art et des fleurons technologiques se côtoient et se mêlent, évoquant les fascinants champs de la conscience et de la création qui s'étendent au-delà des réalités quotidiennes. Au milieu de la foule qui déambule émerveillée de stand en salle de conférence, je retrouve mes cinq compagnons le verre à la main conversant avec deux employés de Sanctom attachés à la personne de Lord Wayne : son chauffeur et garde du corps, un grand noir portant sur l'épaule un iguane qui lui vaut son surnom et Ophélie, une jeune femme à l'anatomie ravageuse qui a tout de suite détourné l'attention de James des sculptures transgéniques et autres curiosités de l'expo.

Une demi-heure plus tard, alors que tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes virtuels surgit d'on ne sait où un type aux allures de clochard, véritable tache dans le cybernétiquement correct ambiant. Je commence à sentir venir les ennuis quand, nous avisant, il s'approche de nous avec le regard aussi serein qu'un prédicateur sous amphétamines. S'accrochant au bras de James, il lui tend un objet métallique en articulant avec peine quelques mots : «trouvez les six, tout en dépend». Nous n'avons pas le temps de méditer sur la portée de ses propos, car les événements s'enchaînent alors avec une effroyable rapidité : sa tête explose dans le fracas d'une arme automatique, provoquant une panique immédiate dans la foule, puis une seconde rafale fauche quelques visiteurs qui n'avaient pas eu la présence d'esprit de se jeter au sol. Plongeant derrière un abri de fortune, je me retourne pour découvrir un type d'une stature colossale vêtu d'un grand manteau sombre et d'un chapeau à larges bords brandissant un Uzi fumant : le Boucher ! Un des pires cauchemars des polices du monde entier, tueur aux motivations indiscernables et aux méthodes aussi spectaculaires que sanglantes. Son visage est effrayant, on croirait un lépreux brûlé au chalumeau. D'une voix rauque, il aboie des ordres à une demi-douzaine d'hommes cagoulés et armés qui jaillissent hors de l'ascenseur : «trouvez le cube et tuez-moi ces chiens !».

Le ratissage systématique de l'étage commence. Nul doute que c'est l'objet que le clochard portait que recherche le Boucher. D'un coup d'oeil, je m'assure que James a pu s'éclipser, puis je contourne discrètement la colonne centrale de l'ascenseur et de la cage d'escalier, hésitant encore entre la fuite et l'embuscade. Le recoin qui donne sur la sortie de secours me fournit un abri provisoire d'où je peux observer les opérations : les terroristes se sont maintenant déployés sur tout l'étage et fouillent sans ménagement les terrorisés, balayant d'une courte rafale toute velléité de résistance ou tirant au hasard dans la foule allongée.

Ayant perdu tout contact avec les autres, je décide d'agir seul. Mais comme je n'étais pas venu ici pour jouer au petit soldat, la seule arme dont je dispose est la corde de guitare en acier que je garde toujours dissimulée dans ma cravate. Je la dégage en attendant qu'un terroriste s'approche de ma cache. L'occasion se présente bientôt. Trop occupé à chercher le cube entre les corps plus ou moins vivants qui jonchent le sol, l'homme ne m'entend pas approcher. Je l'étrangle et tire rapidement le cadavre à l'abri des regards. Une fouille rapide ne me permet pas de récupérer grand-chose d'autre que l'Uzi que porte chacun d'eux. Pourtant, il me semble que d'autres armes viennent de mêler leurs détonations au concert. Y aurait-il de la riposte ? Bientôt, des cris m'avertissent que les terroristes amorcent leur retraite. Je dévale l'escalier vers l'étage inférieur où je retrouve Betty et Alex sains et saufs. Malgré notre maigre armement, nous décidons de tenter d'intercepter le Boucher et ses sbires au moment où ils quitteront l'étage supérieur. Mais après quelques minutes d'un silence relatif (on n'entend plus que les cris hystériques des survivants et les gémissements des blessés), le bourdonnement d'un hélicoptère retentit soudain : ils vont s'enfuir par le toit

Gravissant les marches quatre à quatre, j'arrive sur la plate-forme supérieure de la tour où je retrouve James, pistolet en main. L'hélicoptère du Boucher a décollé, mais Vodka et Iguane ont pu emprunter celui affrété par Lord Wayne pour amener les invités et se sont lancés à sa poursuite. Ce n'est pas le pilote qui protestera : il gît sur le sol, égorgé par le Boucher et ses sbires. Nous regardons les deux hélicos s'engouffrer à pleine vitesse dans la rue de Rennes. Des explosions retentissent : le Boucher vient de lancer plusieurs grenades sur la foule, semant une panique indescriptible. Vodka et Iguane, dont l'engin est moins rapide, abandonnent la poursuite au moment où le Boucher oblique vers la Seine et reviennent se poser au sommet de la tour.

Dépités, nous redescendons au 56ème, croisant au passage une escouade de policiers auxquels nous expliquons la situation. Dans la salle, c'est la désolation. Une vingtaine de corps restent étendus alors qu'on s'efforce d'évacuer les nombreux blessés, dont Alex qui a été touché au début de l'action. Du sang et des ruines, c'est tout ce qui reste de l'extraordinaire fête de Lord Wayne, mais nous sommes tous les six vivants, ainsi qu'Ophélie et Iguane. Outre celui que j'ai étranglé, la police dénombre quatre terroristes parmi les morts, essentiellement l'oeuvre de James et

de Vodka qui ont joué les cow-boys avec leurs propres armes. De son côté, Morgane en a aveuglé un avec un laser miniature. Efficace et discret.

Deux heures plus tard, un coup de téléphone met fin à l'interrogatoire de la police. Le correspondant au bras long n'est autre que Lord Wayne qui nous demande de le rejoindre chez lui, à Londres. Ce sera fait dès qu'Alex sera en état de quitter l'hôpital.

Le lendemain, près de Regent's Park, Londres. Notre ami nous accueille dans sa vaste demeure qui abrite le siège de Sanctom et nous présente ses excuses pour le carnage d'hier. L'évocation de cet événement nous amène à nous interroger avec lui sur le personnage du Boucher et sur le mystérieux objet qui semble être à l'origine de l'affaire. Le premier a déjà fait couler beaucoup d'encre mais force est de constater qu'on ne sait quasiment rien de lui. Son existence était même sujette à controverses jusqu'à hier. La rumeur lui prête de multiples attentats aux quatre coins de la planète, mais aucun lien avec une quelconque cause terroriste n'a pu être établi. Quant au second, l'objet qu'il recherchait et que nous avons pu conserver, l'énigme est totale. Même Lord Wayne, expert s'il en est en objets mystérieux ne sait qu'en penser. À première vue, il s'agit d'une banale plaque de métal à base carrée, épaisse d'un centimètre et large comme la paume. Mais il suffit que James la prenne dans sa main pour qu'elle adopte l'apparence d'un cube aux contours parfaits. Curieux de toucher l'objet, Vodka, Betty, Alex, Morgane et moi tendons chacun la main vers une de ses faces. C'est alors que se produit un phénomène saisissant : les contours du cube s'estompent pour laisser apparaître six poignards cruciformes qui semblent virevolter. Trouvez les six, tout en dépend, les dernières paroles du clochard de Montparnasse reviennent à l'esprit de chacun. Mais quels sont donc ces mystérieux poignards et l'étrange pouvoir qui s'y attache ?

C'est dans le silence qui suit cette question que Lord Wayne décide de nous révéler l'existence d'Oracle, le cœur de Sanctom, un laboratoire polyvalent doté d'une formidable banque de données informatisée couvrant l'essentiel des connaissances actuelles en matière d'occultisme et de phénomènes paranormaux. Il nous conduit dans les sous-sols de sa demeure, protégé contre toute intrusion et totalement isolé de l'extérieur. Lord Wayne ouvre la porte blindée et nous laisse face à un des plus puissants ordinateurs qu'il nous ait été donné de voir. Oracle est maintenant à notre disposition pour tenter de percer l'énigme du cube.

Nous nous mettons au travail immédiatement, commençant par un examen minutieux du cube. Les spectrographes d'analyse du laboratoire révèlent qu'il est constitué d'iridium d'une très haute pureté. À l'intérieur, on devine l'implantation de circuits imprimés mais il n'est pas possible d'en comprendre le fonctionnement. Par contre, sa régularité permet d'en mesurer les arêtes avec précision : 66,6 mm. Le nombre fait frémir. Nous sentons confusément que nous avons devant nous la puissante alliance d'une technologie supérieure et d'une force démoniaque. Celui qui l'a réalisé est-il notre allié ou notre ennemi ? Morgane s'installe devant le terminal d'Oracle et entreprend une vaste recherche d'informations dont les mots-clés sont «cube» et «poignard». Le premier donne peu de résultats, mais le second se révèle être un terrain fertile : le poignard est un symbole commun à de nombreuses civilisations à des époques diverses au titre d'objet rituel de sacrifices. L'Apocalypse de Saint Jean y fait référence et l'associe à la Bête ainsi qu'au nombre 666. Cette coïncidence avec les dimensions du cube confirme la validité de la piste. Parmi les nombreux écrits inspirés par l'Apocalypse se trouve la Geste des Croisés de Marie de France qui fait référence à une arme ramenée d'Orient par Richard Coeur de Lion et connue sous le nom de Poignard de Saint Georges. Ce détail est d'importance puisqu'il suggère que le poignard serait un objet bénéfique car associé à l'archange dont la lumière a vaincu les ténèbres. Oracle cite un passage-clé de la geste : Bienvenue, Pèlerin sur la voie de l'épée, car même en cet enfer Dieu guide tes pas. Par le sang de la Bête à terre déversé, la tombe au secret révélée te sera. Les premiers mots nous ont frappé. Ils sonnent comme un message qui nous aurait été adressé à travers les siècles, comme l'invitation à entreprendre à notre tour une quête aussi ancienne que la lutte de la lumière contre les ténèbres, du bien contre le mal, de Saint Georges contre le dragon. Peut-être le reste de la citation se révélera-t-il à nous un jour.

## BLADE RUNNERS

Londres, 4 décembre.

LA PISTE DU POIGNARD DE SAINT GEORGES commence pour nous au moment où Richard Coeur-de-Lion le ramène de Terre Sainte. Cet épisode est relaté par le lai de Marie de France, le seul témoignage de sa présence en Angleterre. Nous entreprenons donc de recenser les noms de lieux proches de Londres faisant allusion au saint patron de l'Angleterre. Ils sont au nombre de trois : Saint George's Circus, une place du centre-ville et deux lieux de culte des alentours.

L'un d'eux est une petite église connue pour abriter la tombe du roi Richard, aussi la décision est prise de nous y rendre immédiatement avec la Rolls conduite par Iguane. L'endroit est fréquenté par quelques vieilles ladies respectables que notre visite surprend. Surtout quand nous commençons à sonder les pierres des murs et les dalles du sol sous le prétexte d'une importante mission archéologique, avant de demander à visiter la crypte. Une de ces braves dames nous aide tout de même à trouver le prêtre qui en garde les clés.

La visite du sous-sol s'avère décevante. La crypte est exiguë et nue et il ne reste presque rien de la sépulture. Si elle cache un poignard, alors il va falloir revenir avec des pioches et un marteau-piqueur et ce ne sera pas du goût du pasteur. Bref, mieux vaut s'intéresser aux deux autres lieux avant de s'attirer les foudres ecclésiastiques.

Un détour en revenant vers Regent's Park nous permet de classer rapidement Saint George's Circus dans le dossier fausses pistes. C'est un de ces quartiers londoniens où se rassemble une pègre nombreuse et agressive, lointains descendants des punks qui hantaient les mêmes lieux il y a vingt ans, bien avant l'assassinat de la famille royale. Comme la seule vue d'une Rolls, la nôtre par exemple, suffirait à y déclencher une émeute, nous suggérons à Iguane de faire un tour rapide de la place et de rentrer.

Reste le troisième lieu, mais sa visite s'annonce délicate. Il s'agit d'une ancienne chapelle proche de Canary Wharf dans le quartier des Docks qui fut détruite lors de la bataille d'Angleterre. C'est gênant. Et en plus, le quartier est devenu une véritable jungle urbaine dont Iguane nous conseille de nous tenir à l'écart. En tout cas, il n'a aucune intention d'y risquer la Rolls de son maître.

Le lendemain. Iguane nous conduit jusqu'à la Tamise, où nous louons un hors-bord pour prendre la direction des Docks. Arrivés à Canary Wharf, nous dissimulons l'embarcation de notre mieux et entreprenons d'explorer la jungle. Le recoupement de deux plans de Londres de différentes époques indique que la chapelle se situait à l'emplacement où se trouve actuellement une immense halle vitrée, vestige d'un zoo désaffecté depuis plusieurs années.

Personne en vue. Nous pénétrons sous la verrière. L'endroit est envahi par une végétation exubérante au milieu de laquelle on a peine à suivre le tracé des anciennes allées. Un bruissement d'eau nous attire vers l'extrémité opposée de la halle où nous découvrons une cascade artificielle tombant d'un tertre tout aussi artificiel. Les fourrés qui le bordent recouvrent des ossements qui ne laissent aucun doute sur les habitudes alimentaires des occupants de l'endroit. Des cannibales à quelques kilomètres de Londres, ça fait frémir.

Nous remarquons rapidement que la chute d'eau dissimule l'entrée d'un ancien local technique où un assemblage de vannes et de pompes rouille en silence. J'ouvre une trappe qui révèle une échelle métallique s'enfonçant sous terre. Vodka descend le premier et aboutit dans une pièce bordée par une cuve contenant des restes humains qui donne sur un couloir étroit et obscur que nous empruntons.

Au terme d'une heure d'exploration, nous avons parcouru plusieurs centaines de mètres de galeries de construction récente servant probablement d'accès au réseau des égouts, mais nous n'avons pas trouvé le moindre indice de la présence d'une chapelle. Et si le bombardement l'avait entièrement détruite ? Alors que nous commençons à douter de la validité de cette troisième piste, nous remarquons une légère irrégularité dans l'alignement monotone des murs. À la lueur des lampes, il semble que le béton laisse place sur quelques mètres à un matériau plus ancien. Plus ancien mais aussi plus fragile et Vodka n'hésite pas à attaquer la paroi à coups de pieds. Au début, ça sonne creux, puis ça s'écroule pour révéler une profonde cavité. Intéressant. Le bulldozer humain élargit la brèche et pénètre avec précautions dans ce qui apparaît être une chapelle souterraine. Nous y voilà.

Nos pas résonnent d'un écho sourd dans un air emprisonné sans doute depuis des siècles, chargé d'humidité et d'odeurs de moisissure. Au sol, les dalles glissantes sont creusées en une multitude d'anfractuosités en forme de pieds que nous prenons tous soin d'éviter. Tous, sauf Vodka, qui place délibérément ses rangers pointure 48 dans deux empreintes voisines. Un bref sifflement nous fait sursauter, suivi de plusieurs impacts. Je vois le Russe tomber à genoux, pressant les mains sur son torse d'où coule un filet de sang. Betty se précipite auprès de lui, l'examine et déclare que ses blessures sont sérieuses. Elles ont été causées par des lames courtes et acérées projetées depuis des trous presque invisibles ménagés dans le mur et dirigés vers la position des deux empreintes. Nul doute que les autres sont dotées de pièges identiques, aussi redoublerons-nous de vigilance lors de nos déplacements.

Etrangement, la pièce ne comporte aucune issue visible, hormis celle creusée avec délicatesse par Vodka. Les murs sont nus sur trois côtés, seul le quatrième est orné d'une fresque rongée par le temps, mais dont l'examen nous permet d'identifier la scène du Jugement Dernier : se dressant au milieu des morts, le Christ guide les uns de la main droite vers le paradis et désigne de l'autre l'enfer aux damnés. Son attitude est majestueuse, mais ses yeux vides d'expression sont troublants. Fascinés, nous examinons son visage à la lueur de nos torches électriques et remarquons que ses orbites creuses sont en fait des miroirs concaves où se logent deux petits bouts de cierges. À peine les avons-nous allumés que -ô surprise- deux faisceaux convergent vers le sol et illuminent une des paires d'empreintes, une paire parmi tant d'autres jusque là indiscernable... même en cet enfer, Dieu guide tes pas : la seconde partie de la citation s'éclaire du même coup. Malgré l'accident de Vodka, James se campe sans hésiter dans les deux empreintes désignées. Tout de suite, un crissement de pierres se fait entendre et une ouverture se dessine sur le mur du fond.

Une vingtaine de marches nous amène à une petite salle carrée où une statue de Saint Georges terrassant le dragon veille sur un gisant à figure de femme. L'énigme du poème nous aurait-elle conduits à la tombe de son auteur ? Probablement, mais nous n'avons pas le temps d'y réfléchir, car brusquement le passage se referme dans un bruit sourd, immédiatement suivi d'un sifflement ténu : l'air s'échappe de la pièce. Nos oreilles commencent à bourdonner, puis une douleur violente se répand dans nos corps. Nous comprenons que notre mort est proche si nous ne mettons pas fin immédiatement à la dépressurisation. Je tiens ma tête entre les mains, incapable d'agir et de penser. C'est à Vodka, pourtant blessé, que nous devons notre salut : il tire de sa poche une flasque -de vodka, bien sûr- dont il verse le contenu au pied du dragon. Le liquide s'écoule dans une rigole et le sifflement cesse... par le sang de la Bête à terre déversé, la tombe au secret révélée te sera. Et une silhouette blafarde et vaporeuse s'élève soudain au-dessus de la tombe pour disparaître aussitôt. Nous nous relevons, sains et saufs, mais il ne nous reste déjà plus d'elle que le souvenir d'un visage de femme venu d'un âge lointain et un objet cruciforme qui tombe en tintant sur le sol. Vodka se baisse et saisit sous nos yeux fascinés le poignard de Saint Georges.

Mais la joie est de courte durée. En me retournant vers la porte, je suis frappé de terreur en découvrant dans la pénombre un homme aux dimensions colossales qui se tient face à Vodka : le Boucher. Son regard terrifiant semble lui dicter un ordre auquel il ne peut résister : il lui tend l'arme et le tueur se saisit avant de disparaître par l'escalier. Se donner tant de mal pour retrouver un poignard et le perdre aussitôt, c'est trop stupide. Le premier à réagir est James, qui lâche une rafale en pure perte vers l'ouverture. Enfin délivrés de l'aura de terreur, nous remontons jusqu'à la chapelle où une mauvaise surprise nous attend, sous la forme d'une horde d'humanoïdes aussi agressifs que nus qui ont envahi le souterrain, l'unique sortie. Rusé l'animal. Il a fait couvrir sa fuite par les cannibales du coin. Tirant dans le tas, nous tentons de forcer le passage mais ce qui aurait mis en fuite des agresseurs normaux semble sans effet sur eux. Trop confiant en mon revolver, je me suis engouffré dans le couloir pour me retrouver agrippé par plusieurs mains griffues qui me jettent à terre. Impossible de m'échapper. Je sens sur mon cou une haleine brûlante et fétide, puis une vive douleur me coupe le souffle : un de ces enfants de salauds vient de m'arracher l'oreille droite. Gagné par la rage, je me débats et parviens à redresser mon Magnum. Je vois trop tard le canon du Beretta de James dirigé vers moi, à bout portant. La balle me frappe à l'épaule. Assommé par la douleur, j'ai pour dernière vision mes compagnons repoussant les assaillants et s'élançant à la poursuite du Boucher.

J'apprendrai plus tard que Morgane et Alex finirent par le rattraper sur le quai alors qu'il s'appêtait à fuir avec notre bateau. Fauché par une rafale d'Uzi, le Boucher tomba dans la Tamise, abandonnant sur place le poignard de Saint Georges. Et d'un.

**6 décembre.**

Dur réveil. Je suis dans une chambre d'hôpital. Lequel, je n'en sais rien, mais c'est déjà rassurant de savoir qu'il en existe encore. J'ai du coton dans la tête et des bandages autour. Un portrait à la Van Gogh et une épaule démolie à coups de Beretta. Plus jamais je ne mettrai derrière la cible quand James est armé, c'est promis. Le docteur qui entre m'est familière puisqu'il s'agit de Betty. Quel plaisir de se faire autopsier par le plus délicat des médecins-légistes. Le regard impassible derrière ses petites lunettes, elle examine mes blessures et déclare que mon état est satisfaisant. Puis elle m'apprend que nous sommes au Saint George's Hospital, à Londres (ça ne s'invente pas) et que Vodka est à l'étage du dessus, toujours dans le coma. Je crois qu'aucun de nous n'aurait survécu à ce qu'il a reçu.

Le lendemain, je me sens mieux. Sauf quand l'infirmière-chef est dans la chambre. Elle a une façon de me regarder en plantant sa seringue qui me rappelle l'expression du Boucher l'autre jour à Montparnasse. Sûr que c'est une Scientologue et qu'elle m'a reconnu.

La porte s'ouvre, heureusement, c'est Betty qui empile rapidement mes affaires dans une valise : Vodka étant en état de marcher, nous allons quitter l'hôpital discrètement dès l'arrivée d'Iguane. Vodka m'étonnera toujours. C'est un genre de croisement entre un T34 et un brise-glace. Même dimension, même robustesse. Si Betty l'ausculte en détail un jour, elle trouvera sûrement de l'antigel dans ses veines et des poutrelles d'acier à la place des os.

À peine nous retrouvons-nous dans le couloir que des hurlements me percent ce qui me reste d'oreilles. L'infirmière-chef est de retour et elle n'est pas contente. Vite, dans l'ascenseur. Dix secondes plus tard, malgré des vociférations qui nous promettent les pires sévices dont est capable le corps médical, nous sommes dans la Rolls qui nous ramène à Regent's Park.

En rentrant au QG, nous croisons Ophélie qui sort de la chambre de James avec l'air d'avoir attendu pendant trois heures un train en grève. Sacré James, y'a pas qu'avec son Beretta qu'il a des problèmes.

Je retrouve Morgane devant le terminal d'Oracle. Pas la moindre couleur sur son visage dont le maquillage sombre cache les fatigues d'une nuit blanche. Elle nous montre les résultats de ses recherches. Côté actualité, la presse attribue l'attentat de la tour Montparnasse au Jihad Armageddon, ce qui nous laisse perplexe sur leurs sources. On parle aussi beaucoup de la comète de Gibson, dont l'apparition suscite une vague mystique aux relents apocalyptiques. Pensez donc, une comète pour une fin de millénaire, ça fait du bruit et le web n'est pas en reste sur le sujet. On y apprend notamment que son dernier passage remonte à 4600 ans, soit 2600 avant JC, l'époque de la IV<sup>ème</sup> dynastie égyptienne. Pressée par nos interrogations, Morgane oriente ses recherches vers l'Égypte antique. Après quelques instants, un rictus se dessine sur ses lèvres. Des photos de stèles découvertes récemment dans un mastaba proche des pyramides de Gizeh apparaissent sur l'écran, représentant des scènes de sacrifices humains. En agrandissant une photo, on remarque une évidente ressemblance entre le poignard que tient l'officier et celui que nous avons trouvé hier. Voilà qui mérite de plus amples détails.

Je me rue sur le téléphone. Inutile d'appeler le British Museum dont le département Egyptologie n'existe plus, je contacte directement le Louvre où l'on me confirme la découverte : elle est due à l'équipe Pardini, de l'Université du Minnesota. À Minneapolis, impossible de joindre l'archéologue, mais une de ses assistantes nous apprend qu'une copie de la stèle qui nous intéresse a été transmise à la Bibliothèque du Congrès à Washington et que les originaux sont toujours au Caire. Quant au lieu de la découverte, il serait situé en bordure d'un canal qui reliait autrefois le Nil au pied des pyramides.

En se connectant sur le site de la bibliothèque du Congrès, Morgane recueille quelques infos confirmant la validité de la piste : la stèle daterait du règne de Kephren et serait donc contemporaine des grandes pyramides et du dernier passage de la comète de Gibson. Un bref commentaire relève des analogies entre les scènes représentées et le mythe de l'Apocalypse, le poignard y apparaissant clairement comme l'instrument d'un sacrifice rituel. L'intérêt de la piste égyptienne ne fait donc plus aucun doute. Si notre mission est bien de retrouver six poignards identiques à celui de la chapelle, notre prochaine destination sera les rives du Nil. Le silence méditatif est interrompu par Alexander qui nous demande comment nous comptons nous rendre au Caire et rappelant que depuis que le Moyen-Orient est ravagé par la guerre, toutes les liaisons aériennes ont été suspendues. Sans parler de sa nationalité israélienne, qui nous vaudrait le poteau dès notre arrivée là-bas.

Le problème est de taille et risque de peser lourdement sur notre mission. Le monde dans lequel nous vivons se désagrège frénétiquement et la rupture des fragiles équilibres internationaux va rendre notre mission bien plus difficile qu'elle l'aurait été quelques années auparavant. Morgane suggère qu'à défaut d'une solution évidente, nous nous en remettons au cube en réitérant le rituel qui nous avait révélé l'existence des six poignards. Chacun pose donc un doigt sur une des faces de l'objet d'iridium, mais à notre grande déception, rien ne se passe. Betty saisit alors le poignard de Saint Georges et le pointe sur le cube. Soudain, un faisceau de rayons bleutés jaillit de l'objet et baigne nos corps d'une étrange lumière. Des chiffres apparaissent sur les faces et défilent à une vitesse vertigineuse. Une voix retentit :

«Bienvenue sur le Réseau Divin. Transfert vers Nexus I.» Tout disparaît autour de moi. Je me retrouve plongé dans l'obscurité d'un ciel étoilé, puis je ressens un choc violent.

«Procédure terminée. 47 heures 59 minutes... »

## GORE SUR LE NIL

UNE AVALANCHE DE SENSATIONS CONFUSES m'assaille au moment où je reprends connaissance. D'abord, j'ai l'impression d'être loin, très loin de Londres. Je repose sur une dalle de pierre, à l'intérieur d'une pièce dont les rares ouvertures laissent apparaître une violente luminosité. Un mélange de parfums bizarres et d'odeurs putrides flotte dans l'air. J'étire mes bras et mes jambes pour chasser l'engourdissement. Damned ! Qu'est-ce qu'il m'arrive ? J'ai été changé en femme ! À poil comme je suis, ça ne laisse pas l'ombre d'un doute. Chaque geste me procure la sensation d'habiter un corps nouveau, alors qu'une vague submerge la personnalité de Dan Lynch : je suis désormais Isira l'Etrusque, je vis en Egypte sous le règne du pharaon Kheops. J'exerce mes talents de prostituée au milieu de la foule d'architectes, d'esclaves et de soldats qui travaille à la construction de la pyramide. J'ai le vague souvenir d'un client ivre m'étranglant avec une corde, ce que confirme une trace profonde dans mon cou. Je suis morte et pourtant je vis. Anubis ! Le dieu à tête de chacal orne le mur qui me fait face. Je suis dans une maison d'embaumement, projeté à travers les siècles dans le corps d'une morte.

Des hurlements me tirent brusquement de mes pensées. À côté de moi, cinq autres corps nus tatoués de la Clef de Vie se redressent lentement, provoquant la panique chez les embaumeurs et les esclaves. Leur peur se change rapidement en une vive hostilité. À peine ressuscité, il va falloir se défendre. Instinctivement, je me rapproche des cinq autres personnages : deux jeunes hommes vigoureux mais portant les traces d'horribles blessures, un gamin d'une douzaine d'années, un colosse nubien au visage déformé par de longues souffrances et un quinquagénaire corpulent au crâne rasé, qui fut sans doute un homme important. Impossible de dire qui a pris possession de chacun des corps, mais il ne fait aucun doute qu'il s'agit de mes compagnons.

Le plus vieux d'entre nous s'est agenouillé dans une attitude recueillie, sans doute afin d'apaiser l'hostilité des embaumeurs. Nous l'imitons, espérant éviter une confrontation perdue d'avance. Mais rien ne calme une peur superstitieuse : certains se jettent sur nous, alors que trois hommes armés de glaives font irruption par la porte. Malgré leur nudité, les quatre Egyptiens se défendent mais doivent battre en retraite face au nombre et aux armes. Je recule derrière eux, cherchant désespérément quelque objet qui pourrait nous aider. Mais il n'y a rien que quelques pots d'onguent qui ne font que de piètres projectiles. Le Nubien parvient à se hisser à la hauteur de la fenêtre et se glisse à l'extérieur. Immédiatement repéré par une foule d'esclaves qui se dirigeait vers la maison, il prend ses jambes à son cou et leur échappe de justesse. Inutile d'espérer l'imiter maintenant car la bâtisse est cernée.

La seule issue, à laquelle nous sommes d'ailleurs acculés, est une fosse d'eau noirâtre où surnagent des viscères. L'odeur est atroce mais nous n'avons plus le choix. Je saute, bientôt suivie par les quatre hommes. Par chance, la fosse communique avec un égout souterrain dans lequel nous nous engouffrons. Les cris hostiles cessent : on renonce à nous poursuivre.

Après une longue reptation, nous retrouvons la lumière à l'endroit où l'égout se déverse dans un cours d'eau, sans doute un bras du Nil ou un de ses innombrables canaux. Nous nous lavons dans l'eau claire, guettant avec méfiance les alentours. Ce serait trop bête de venir de si loin pour finir dans l'estomac d'un crocodile, fut-il sacré. D'ailleurs, il y a des troncs d'arbre bizarres qui flottent pas très loin de nous.

Nous trouvons refuge au milieu des roseaux. Des présentations s'imposent : le dignitaire se nomme Sehti. Il était prêtre d'Anubis avant de mourir pour une raison inconnue et de recevoir l'âme de Morgane. Les deux hommes jeunes étaient des frères jumeaux, Amon et Logus. C'est sans doute à leur métier de soldat qu'ils doivent leurs profondes blessures. En tout cas, c'est bien la première fois que je trouve autant de ressemblances entre Betty et Vodka. James a pour enveloppe corporelle celle d'un gamin nommé Birket, frappé à mort pour quelque larcin. Dure époque. Enfin, tout porte à croire que le Nubien qui se trouvait à côté de nous sur la dalle n'est autre qu'Alexander, qui a échangé ses poumons d'asthmatique pour un corps rongé par la maladie.

En attendant de retrouver notre sixième compagnon, la priorité est de nous vêtir «couleur locale». La mode du coin a beau être rudimentaire et dépouillée, il serait imprudent de nous promener en ville dans notre tenue actuelle. Surtout avec ma nouvelle anatomie. Nous nous glissons jusqu'à un mastaba où nous pénétrons. Parmi les offrandes se trouvent suffisamment de vêtements pour nous couvrir et dissimuler les tatouages en forme d'ankh qui proclament un peu trop ouvertement notre état de mort-vivants. Osiris nous pardonnera cet emprunt, ou transmettra ses réclamations au Réseau Divin.

Nous abandonnons le mastaba après avoir convenu de nous y retrouver en cas de séparation, puis prenons la direction du plateau de Gizeh. De loin, le site est impressionnant : la pyramide encore inachevée émerge d'un gigantesque chantier. On croirait du Cecil B. de Mille, mais en vrai. Alors que nous approchons du campement, Sehti fait le point sur la situation : le pharaon Kheops n'étant pas encore mort, les stèles que découvrira Pardini dans 46 siècles n'existent pas encore. En revanche, les scènes qu'elles relateront devraient se dérouler dans un futur proche. Le poignard sacrificiel que nous cherchons est connu des prêtres sous le nom d'Épée de Râ, comme d'ailleurs la comète de Gibson à laquelle il semble identifié. Les astrologues l'observent depuis plusieurs nuits de la terrasse de la pyramide. C'est donc auprès d'eux que commence la piste, mais nous ne disposons déjà plus que de 47 heures pour la suivre jusqu'au poignard.

En longeant un canal, nous sommes interpellés par le Nubien qui nous a repérés, mais par malchance se trouve de l'autre côté de l'eau. Je dis par malchance car aucun pont ne l'enjambe mais que les crocodiles y abondent. Sans hésiter, le colosse se jette à l'eau et parvient à traverser sans se faire dévorer. Joli. L'homme s'appelle Mahdi, alias Alexander Bernstein, mais les présentations sont interrompues par un soldat qui s'offusque de sa nudité et lui promet les pires sévices s'il ne trouve pas rapidement de quoi se faire un habit décent, car c'est une honte, même pour un esclave, de déambuler dans cette tenue. Comme nous avons été prévoyants en pillant le mastaba, nous avons de quoi y pourvoir et calmer le soldat.

Malgré les dimensions du campement, nous n'avons pas trop de difficultés à nous y orienter car nos six personnages d'emprunt le connaissent bien. Trop bien même, car je suis bientôt abordée par un nain du nom de Narabas qui comptait parmi mes amis. Il me croyait morte, aussi ma présence le stupéfie. Dissimulant de mon mieux l'ankh tatoué sur mon épaule et la marque de strangulation, je lui réponds par un piètre boniment : je ne suis pas Isira mais sa soeur, venue assister à ses funérailles. Birket profite de son étonnement pour lui demander où nous pouvons trouver les astrologues en ce moment. Narabas lui indique leur habitation, de l'autre côté du quartier des marchands d'épice.

Mon charme naturel (excusez du peu) me désigne tout naturellement pour aller reconnaître l'intérieur de leur tente. Je jette un regard par une ouverture de la toile : en ce début d'après-midi torride, les astrologues dorment tous. Ces bêtes-là, ça ne vit que la nuit. Birket et moi nous glissons discrètement à l'intérieur. Il découvre une pile de papyrus dont le contenu est certainement très intéressant, mais aucun de nous deux ne sait lire. Au moment où nous envisageons d'«emprunter» les oeuvres complètes de ces messieurs, l'un d'eux se réveille et s'apprête à nous chasser comme de vulgaires voleurs, ce qui serait une grave méprise. Je me jette à ses pieds, louant sans retenue sa science qui n'a dit-on d'égale que sa bonté et le suppliant de lire mon avenir dans mes mains, en échange, bien sûr de faveurs en nature. Son visage se détend. Y'a pas à dire, quand on a le baratin de Dan Lynch et le physique d'Isira, on peut tout se permettre. L'homme accepte, mais préférerait que nous fassions affaire ailleurs que sous la tente qui abrite ses confrères.

Aussi sec, je l'emmène à l'extérieur, direction ma tente, en espérant qu'elle m'aura survécu. Mes compagnons, qui ont compris la manoeuvre, nous accompagnent discrètement. Chemin faisant, je l'interroge avec la plus touchante naïveté sur la comète. Le sujet semble le déranger et il préfère s'intéresser à mon anatomie, ce qui est flatteur mais ne m'arrange pas. Ça ne sera pas facile d'en apprendre davantage.

Arrivés dans ma tente, je m'apprête à utiliser d'autres arguments. C'est bien ce qu'il espérait lui aussi, sauf qu'il ne s'attendait pas à découvrir l'ankh sur mon épaule. Il s'enfuit aussitôt, terrorisé. Pas très loin d'ailleurs, car à peine a-t-il franchi le seuil que mes petits camarades le ramènent en sens inverse avec une grosse bosse sur la tête. Cette fois, on va procéder à un interrogatoire à grand spectacle : Amon et Logus utilisent mon maquillage pour se donner des visages morbides, puis réveillent le pauvre homme. Amon utilise les pouvoirs de son alter-ego pour l'hypnotiser. Enfin calmé et soumis, il parle : demain, Pharaon se rendra à la pyramide à la tombée de la nuit et procédera à un terrible sacrifice humain pour invoquer la Bête Dévorante. D'ici-là, le poignard est entre les murs du temple de Râ, c'est-à-dire sous bonne garde.

À moins d'intercepter Kheops lors de la procession qui le mènera du temple à la pyramide, ce qui semble plus que déraisonnable, il s'agit donc de s'introduire dans un des deux lieux les plus sacrés du royaume pour y voler le poignard. Ça promet.

Un qui serait certainement de bon conseil, c'est l'ami Narabas, voleur d'envergure malgré sa petite taille et expert incontestable en intrusions. Birket part donc à sa recherche et revient quelques instants plus tard avec l'intéressé. Histoire de rentrer dans ses bonnes grâces, j'entreprends de lui expliquer la situation, aussi étrange puisse-t-elle paraître. Résultat peu convainquant, car Narabas n'est pas du genre à avaler des couleuvres et le coup de la morte ressuscitée pour une mission divine fait carrément un flop. Pour lui, je suis sur une nouvelle arnaque et ma fausse disparition fait partie du décor. Soit, faisons avec. Je lui explique notre projet et nos hésitations. Quand, après que nous ayons insisté sur l'importance de notre mission, il accepte enfin de nous prendre au sérieux, il nous révèle qu'une intrusion nocturne dans le temple fait partie de ses projets immédiats. L'endroit recèle selon lui d'incalculables trésors, mais il s'empresse de nous avertir que les risques sont à la hauteur du butin car l'enceinte sacrée est étroitement surveillée. Il pense qu'une intrusion n'a de chance de passer inaperçue que si elle est réduite au minimum : lui et moi. Pas trop chaude pour courir seule un tel risque, je lui demande ce qu'il pense des possibilités de s'introduire dans la pyramide. Bien entendu, l'opération n'aurait pas les perspectives lucratives d'un cambriolage du temple, mais il accepte de nous aider. Quel brave homme.

De nuit, la pyramide n'est gardée que par deux hommes, ce qui rend notre projet réalisable : il s'agit d'abord de s'y introduire pour reconnaître les lieux et éventuellement y attendre l'arrivée du pharaon, demain. Nous convenons, Mahdi et moi de nous y rendre dès la nuit tombée.

Les alentours du chantier semblent calmes. Mon compagnon et moi nous glissons hors du campement et longeons la longue rampe qui sert à élever les blocs de pierre jusqu'à l'entrée de la pyramide, prenant soin d'éviter la patrouille. La voie est libre. Nous pénétrons dans un couloir obscur, puis gravissons un escalier. Mahdi allume un briquet, ne craignant plus d'être repéré de l'extérieur. Dans la lumière vacillante de la flamme apparaissent hélas deux gardes. J'aurais préféré rencontrer des momies. Ils se jettent sur nous comme sur de vulgaires voleurs, quelle injustice. Nous détalons dans l'escalier, mais je chute de tout mon long. Pas le temps de me lamenter sur les dégâts infligés à ma magnifique anatomie, nos poursuivants nous talonnent. Arrivés dehors, j'entends les trompes sonner l'alarme. Rapidement, des soldats portant des torches convergent vers nous. Une seule issue : escalader la rampe, ce que nous faisons prestement, mais la fuite prend fin à notre arrivée en haut, devant les pieds et la lance d'un officier.

Ligotés sans ménagement, nous sommes entraînés devant un homme au crâne rasé qui porte les attributs du culte de Râ. Il désigne sèchement la direction de la pyramide, vers laquelle nous sommes reconduits. Je crois comprendre ce qui nous attend. Arrivé au niveau de l'escalier, un garde actionne un mécanisme dissimulé qui découvre un passage doté d'une échelle vers laquelle on nous pousse. Encore un couloir de pierre, une grille qui s'ouvre sur une pièce où veillent deux gardes. L'un d'eux tire une trappe et nous jette dans une fosse puante et obscure où gît une dizaine d'êtres prostrés. Cette fois c'est sûr, nous allons assister de près au sacrifice. Funeste idée que cette reconnaissance, j'aurais dû me douter que la pyramide était bien gardée. Si jamais un jour je revois Narabas, je le féliciterai pour la valeur de ses renseignements. Game over.

La brève poursuite devant la pyramide n'a pas échappé à Amon, Logus, Sehti et Birket, mais ils ont eu la prudence de ne pas intervenir afin de ne pas compromettre la mission. Le lendemain, ils retrouvent Narabas et lui font part de notre capture. Le nain est consterné, mais résolu à tout faire désormais pour nous aider. Il informe nos quatre compagnons du déroulement de la cérémonie : à la sixième heure de l'après-midi, Pharaon empruntera la rampe des processions qui sera inaccessible au commun des mortels et entrera dans la pyramide pour procéder au sacrifice. Narabas ajoute qu'il peut leur fournir des armes qui les aideront à se frayer un chemin à l'intérieur de la pyramide, mais qu'il est hors de question d'affronter la garde à l'extérieur. Seul un mouvement de foule créerait suffisamment d'agitation pour nous dégager l'entrée, ce qui ne lui semble pas impossible. Avant de les quitter, il leur recommande de se procurer une certaine jarre déposée chez un marchand d'olives.

La journée se passe dans l'ambiance pesante qui précède les actions critiques. La jarre du marchand contenait des glaives, des arcs et des frondes dont chacun s'est équipé. Peu avant l'heure de la cérémonie, la petite troupe est rejointe par Narabas et trois hommes, des brutes épaisses qui lui sont entièrement dévouées.

Le soleil décline. Il fait lourd. Quelques dizaines de soldats à l'air inquiet s'efforcent de tenir à distance une foule de plus en plus nombreuse d'où montent des murmures hostiles. Que craignent-ils le plus, se demande Sehti, le poignard qui se dessine au-dessus de leur tête ou les rites sanglants perpétrés par un pharaon dont le mysticisme mégalomane confine à la folie ?

Soudain, le silence s'abat sur la foule : le battement lent d'un tambour annonce l'arrivée de la litière royale escortée par une dizaine de soldats et de prêtres. Elle remonte l'allée et fait halte devant l'entrée de la pyramide. Un vieillard, sans doute quelque dignitaire du culte de Râ, écarte le rideau de la litière et aide Kheops à se lever. Le visage de Pharaon porte les marques d'un profond tourment et d'une insupportable souffrance. On doit appeler deux gardes à l'aide pour le soutenir et le conduire jusqu'à l'intérieur de son tombeau. À peine a-t-il disparu que des cris hostiles jaillissent à nouveau. Logus, décidé à faire monter l'agitation, harangue les milliers de paysans et d'esclaves pour dénoncer la tyrannie sanguinaire du pharaon et des prêtres et les exhorter à se révolter. Il faut croire que la vie n'est pas tous les jours rose dans ce beau pays d'Égypte, car l'émeute éclate aussitôt : les pierres volent sur les soldats qui tentent de s'emparer de Logus, les contraignant à battre en retraite. La clameur s'enfle en cris de haine et de rage, mais la foule hésite encore à braver l'interdit et investir la pyramide. Peu importe, car le petit groupe guidé par Narabas a pu profiter de la confusion générale pour contourner la pyramide et atteindre l'entrée.

Abandonnant les trois hommes d'arme, la troupe s'engouffre dans les profondeurs des tunnels. Amon et Logus ouvre la voie. Ils récupèrent et revêtent les tenues des deux premiers gardes, tombés sous leurs projectiles. Mais en s'avancant dans le couloir, ils ne remarquent pas le passage secret par lequel nous étions montés et s'égarant dans un cul-de-sac. Une dalle pivote sous le poids d'Amon qui tombe sur une rangée de pieux à plusieurs mètres en contrebas, se blessant sérieusement. Il trouve quand même le courage d'allumer une torche pour rechercher une issue par la fosse, mais en vain car elle s'avère être une chambre mortuaire aux murs couverts de fresques et de hiéroglyphes inachevés. Il faut hisser Amon et rebrousser chemin.

C'est Logus qui, ayant pris la tête, découvre le mécanisme caché et l'actionne. L'échelle est descendue et Birket désigné pour passer le premier, mais l'obscurité du conduit l'effraie. Amon doit à nouveau faire appel aux pouvoirs hypnotiques de son alter-ego pour le rassurer et le convaincre de reprendre la progression. Chacun s'engage à sa suite sur l'échelle, mais Birket se heurte soudain à une grille et doit laisser passer Narabas. La serrure ne lui résiste pas longtemps et le groupe peut poursuivre sa progression par un escalier montant. Maintenant, ils ont la conviction de toucher au but, car des litanies monocordes accompagnées du martèlement sourd du tambour leur parviennent.

A travers la pénombre, Logus repère un soldat montant la garde en haut de l'escalier qui lui tourne le dos. Il gravit les marches en silence, armé du premier poignard, mais à peine a-t-il fait irruption dans la salle qu'il aperçoit un second homme. Plaquant le premier au sol, il lui assène un coup violent tandis que Narabas se lance à la rescousse et engage le second en duel. L'affrontement dans l'obscurité s'achève rapidement par la mort des deux gardes, mais le bruit a alerté d'autres soldats qui bloquent maintenant le passage vers la salle des sacrifices. Une terrible mêlée s'engage à la lueur des torches. Malgré leurs prouesses, Narabas et Logus sont tués. Seuls en état de combattre, Sehti et Birket viennent à bout des derniers gardes. Le jeune garçon récupère le poignard des mains de Logus, puis ils s'engagent dans un étroit boyau envahi par des fumées violettes et âcres.

Ils découvrent bientôt une salle rectangulaire bordée de colonnes où se déroule une scène de cauchemar : face à trois prêtres nus et maculés de sang psalmodiant un chant lugubre, Pharaon se tient dressé, le poignard à la main, le regard halluciné. Mahdi et moi-même comptons au nombre des prisonniers qui gisent inertes à ses pieds. Le sacrifice va commencer. Kheops saisit un esclave et plonge la lame dans son cœur. Les prêtres l'imitent. Muets d'horreur, Amon, Logus et Sehti se sentent rapidement gagnés par l'effet hypnotique des fumées. Les gardes eux-mêmes, appuyés contre les colonnes semblent incapables d'agir. Nos trois compagnons ont à présent l'impression d'apercevoir à travers le plafond un ciel obscur d'où jaillit soudain une créature de cauchemar : la Bête Dévorante. Ils tentent d'atteindre Kheops pour lui arracher le poignard et mettre fin au sacrifice, mais les prêtres s'interposent et Amon succombe sous leurs coups. Quand enfin Birket arrive face à lui, son arme lui échappe des mains pour venir se coller sur l'Épée de Râ qui continue inlassablement à percer les corps inertes.

Tout semble perdu. Mais les bras de la bête pénètrent dans la salle et éventrent les gardes de leurs griffes. Les derniers d'entre nous auront comme ultime vision la gueule avide dévorant indistinctement prêtres, soldats et esclaves sous le regard halluciné de Pharaon. Puis, c'est le grand vide.

## L'HOPITAL ET SON FANTOME

J E ME RÉVEILLE DANS UNE CHAMBRE D'HÔPITAL. Ça devient une fâcheuse habitude. Je, cette fois, c'est bien Dan Lynch. La belle Isira n'est plus qu'un lointain souvenir enfoui dans ma mémoire. Mes cinq compagnons, également alités reprennent conscience, mais une lourde hébétude pèse encore sur nos esprits. Dehors, il fait nuit. Une pendule affiche 23h 59, tout est calme. Sur la tablette de mon lit se trouve un numéro de Newsweek daté du 14 décembre 1999 : nous sommes revenus dans le présent, dans notre présent. Une comète fait la une du magazine, la même que celle que nous avons vue hier, il y a 4600 ans. En supposant qu'il est d'aujourd'hui, cela fait déjà une semaine que nous sommes partis nous promener en Egypte. Comme le temps passe ! les gens qui vous le disent sur le ton de la révélation ne savent pas quels phénomènes étranges se cachent derrière leurs banalités.

La bonne surprise, c'est que le cube repose aussi sur la table, à côté du poignard de Saint Georges et de l'épée de Râ dont la ressemblance est si parfaite qu'on a peine à croire qu'ils viennent d'époques si différentes. Notre mission est un succès et de joyeuses discussions s'engagent bientôt d'un lit à l'autre. On a l'impression de se réveiller après un long cauchemar.

Morgane allume la télé et le magnétoscope qu'une bonne âme nous a généreusement octroyés. Le visage de Lord Wayne apparaît, empreint de bienveillance, nous souhaite la bienvenue au St Katherine's Hospital où nous sortons d'un coma profond. Il nous annonce qu'Iguane viendra nous chercher demain, quand... Le message est brusquement interrompu par un violent coup de tonnerre qui provoque une panne d'électricité. La pièce est plongée dans l'obscurité. Bizarre, ça, un orage en plein mois de décembre. Mais je n'ai pas le temps de faire part de mon étonnement à mes compagnons, car la porte s'ouvre presque aussitôt sur un homme nu et massif brandissant un scalpel. A son regard aussi vide que celui des cannibales de Canary Wharf, Vodka comprend immédiatement qu'il est inutile de chercher à discuter et bondit sur lui de son lit. L'homme est d'une force peu commune et James doit venir à la rescousse.

Dehors, la foudre tombe de plus belle. Alors que les trois hommes se battent sur le pas de la porte, la fenêtre vole en éclats. Le Boucher vient d'atterrir au pied de mon lit dans un fracas terrifiant, fusil à canon scié au poing. Vu d'en bas, il est encore plus terrifiant avec son visage difforme et son chapeau à larges bords. Il lève son arme pour tirer vers Vodka et James qui viennent à peine de tuer l'homme nu. Vas-y Dan, c'est pas le moment de te cacher. Jetant mes couvertures à la figure du Boucher, je plonge vers ses pieds tel un All Black en furie, le soulève et le pousse à travers la fenêtre. Carrément héroïque, je n'en reviens pas. Les autres ont déjà saisi le cube et les poignards, car c'est certainement ce que le Boucher est venu chercher, pour fuir par le couloir.

Cet hôpital est mal fichu. D'abord, il n'y a pas la moindre lumière de secours. Ensuite, le couloir de droite ne mène nulle part. Un bruit de verre brisé m'apprend que le maniaque au canon scié est de retour. Déjà. Ça alors, il a fait vite. Du coup, c'est la débandade. A gauche dans le couloir, puis on descend un escalier menant on ne sait où. Tac, tac, tac, un objet métallique rebondit sur les marches. Grenade ! hurle l'un de nous. L'explosion dans la cage d'escalier est assourdissante, mais heureusement, elle a eu lieu une seconde trop tôt pour nous atteindre.

Nous faisons irruption dans la salle des urgences, pensant y trouver de l'aide mais le spectacle que nous découvrons nous glace le sang : les corps des employés de l'hôpital gisent au milieu de flaques de sang, il n'y a plus âme qui vive ici. Courir vers l'extérieur serait trop risqué, nous tentons donc de trouver un passage vers les sous-sols où nous attendrons les secours. Une hache et un extincteur constituent nos seules armes. Piètre défense face au Boucher. Notre fuite s'achève dans une salle d'opération sans autre issue. Comprenant que seule notre discrétion peut encore nous sauver, nous nous dissimulons dans l'obscurité. D'interminables minutes s'écoulent...

Des pas lourds et lents se rapprochent. Je devine un regard derrière le carreau dépoli de la porte. J'ai cessé de respirer mais l'aura de peur qui entoure le monstre est si forte que je crains qu'il entende les battements de mon cœur. Mais il tourne le dos et s'éloigne. Peu après retentissent les hurlements des sirènes des pompiers et de la police. Sauvés, c'est la troisième fois que nous lui échappons.

Les secours et la police ont fort à faire pour évacuer les victimes et tenter de maîtriser l'hystérie collective qui frappe les survivants. Le courant est rétabli. Libres de nos mouvements, nous profitons de la pagaille pour mener notre propre enquête. Betty ausculte le corps nu de la chambre et constate que la mort remonte à plusieurs heures, comme dans le cas de l'inconnu de Montparnasse. De son côté, Morgane a trouvé un carton en bas de la fenêtre par laquelle est entré le Boucher. Mais nous n'échappons pas longtemps à la police. L'inspecteur McGregor est sur les dents et peu disposé à nous accorder un régime de faveur. Ce n'est qu'après avoir reçu nos dépositions qu'il accepte d'écouter notre demande. Le nom de Lord Wayne prononcé semble avoir un pouvoir miraculeux sur le fonctionnaire de feu sa majesté car il nous libère immédiatement.

Lord Wayne nous accueille comme si nous revenions d'outre-tombe, ce qui n'est pas tout à fait faux. Ayant pris le parti de jouer cartes sur table avec lui, nous lui racontons nos aventures peplumesques par le détail, ce qui laisse le brave homme bouche bée. Il avoue sa stupeur de nous avoir découverts dans la salle souterraine de Sanctom, plongés dans un profond coma, le cube et le poignard absents.

La conversation se poursuit dans la soirée, longtemps après le départ de Lord Wayne. Nous nous interrogeons sur notre prochaine destination car aucune piste ne se dessine encore aussi clairement que celles du poignard de St Georges et de l'épée de Râ vers lesquels convergeaient des faisceaux d'indices. Cette fin de millénaire baigne dans une telle ambiance de psychose et de paranormal qu'on a peine à isoler l'information capitale : la localisation des quatre autres poignards. Comment les trouver au milieu des avalanches de fléaux et les flambées de mysticisme qui s'abattent quotidiennement sur la planète et dont les échos nous submergent ? Des silences pesants dans la conversation me laissent aussi à penser que certains parmi nous n'étaient pas toutes leurs cartes sur la table. Désagréable impression confirmée lorsque James et Morgane se retirent de la salle pour discuter à part.

Je regagne ma chambre, pensif. Le seul embryon de piste auquel j'accorde quelque crédibilité (je me demande bien pourquoi, d'ailleurs) est la nouvelle de la découverte du squelette du pirate Morgan à la barre de l'épave de son vaisseau. Peut-être qu'il se servait d'un des poignards comme sabre d'abordage ?

Une violente explosion me réveille au beau milieu de la nuit, immédiatement suivie d'un cri. Depuis quelques temps, dormir une nuit entière sans être tiré du lit en sursaut est devenu un luxe inouï, une sorte de concept abstrait. Je me précipite dans le couloir en essayant d'imaginer quelle nouvelle calamité s'est abattue sur nous. Les autres, qui ont eu le même réflexe, se trouvent déjà devant la porte de Morgane. Il m'a d'ailleurs semblé reconnaître sa voix à l'instant.

Morgane est effondrée sur le clavier maculé de sang de son ordinateur, inconsciente et le visage criblé d'éclats de verre. L'écran éventré fume encore devant elle. En attendant l'arrivée d'un chirurgien appelé d'urgence, Betty lui administre les premiers soins.

Le lendemain, Morgane ressemble à une momie, ce qui est concevable lorsqu'on revient d'Égypte mais inquiétant quand cela résulte d'une activité aussi notoirement inoffensive que le pianotage informatique. Elle a retrouvé ses esprits et consent à lever le voile sur une de ses découvertes de la veille : le carton abandonné (volontairement ?) par le Boucher et qui porte l'image d'un bouffon ou d'un joker de carte à jouer. À l'intérieur, on lit une adresse internet : [http:// net.mal.com](http://net.mal.com), suivie de quelques mots griffonnés à peine lisibles : Denius Caius Lubritius (?). La résistance à la tentation n'étant pas son fort, elle a voulu se connecter à ce serveur, mais la première image qui lui est apparue était la photo d'un homme éventré. Charmant. Suivait un croquis du style des bonshommes que l'on dessine pour jouer au pendu, sauf qu'ici, le bonhomme n'avait pas de bras et que les mots qui l'accompagnaient lui ont paru bien énigmatiques : Gisaï Khan ; Pandemonium, Roma, via Plauto. Cherchant à en savoir plus, elle a voulu entrer les mots écrits sur le carton, mais à peine avait-elle tapé «Denius» que l'explosion s'est produite, de façon inexplicable.

Malgré cette douloureuse expérience, Morgane n'a qu'une idée en tête : se rasseoir devant un clavier. Pas trop rassurés, nous restons derrière elle tandis qu'elle cherche à décrypter le message apparu hier. Il s'avère vite que «Pandemonium» est aussi le nom d'une boîte de nuit située à l'adresse indiquée. «Gisaï Khan» est en revanche plus intrigant. Le nom a une consonance mongole ou indienne, mais la trace d'un personnage portant ce nom apparaît en de multiples endroits et à des époques diverses : un certain Gisaï Khan comptait au nombre des victimes disparues lors d'un dramatique incendie survenu à Londres en 1920, un homonyme faisait partie d'une expédition partie traversée le Groenland mais dont on ne retrouva jamais la moindre trace. Son nom apparaît à chaque fois dans des affaires de disparitions de personnes, lui-même faisant systématiquement partie des victimes. Malgré la diversité des situations, la récurrence des phénomènes laisse à penser qu'il s'agit d'un seul et même personnage qui s'évanouirait sans laisser de trace pour réapparaître quelques années plus tard dans un autre lieu.

Le seul problème, objecte Alexander, c'est que l'étendue dans le temps de ses mystérieuses disparitions suppose que nous ayons affaire à un homme âgé d'au moins 130 ans. Un silence pensif accueille cette pertinente remarque. C'est le moment que choisit James pour révéler un autre fait troublant que vient de lui communiquer la police : le corps du Boucher, criblé de balles, a été retrouvé dans la Tamise peu après l'affaire de la chapelle des Docks. Aux dernières nouvelles, il se trouve toujours à la morgue. Décidément, la mort n'est plus ce qu'elle était.

À la lumière des révélations de Morgane, c'est donc l'Italie qui se dessine comme la piste la plus intéressante. Intéressante, mais floue et dangereuse car l'unique indice qui y mène est une invitation «oubliée» par le Boucher. Ca ressemble tellement à un piège qu'il est étonnant que ce ne soit pas écrit dessus. près une vaine tentative pour nous rendre à Rome en bricolant avec le cube et les poignards, nous nous remettons aux bons soins d'Alitalia.

## LE VIL ETERNEL

Vol AL1347 Londres-Rome. 16 Décembre.

ON POURRAIT CROIRE QU'UN VOYAGE EN AVION EST UN ACTE D'UNE AFFLIGEANTE BANALITÉ comparé à nos dernières péripéties, mais il n'en est rien. Car pour une raison obscure, James a décidé aujourd'hui de mettre à l'épreuve les nerfs du personnel d'Alitalia. ça commence dès l'aéroport où il essaie vainement mais avec insistance d'obtenir un siège en première classe. Il ne réussit qu'à exaspérer l'hôtesse d'embarquement qui demande à la sécurité d'intervenir. Une fois dans l'avion, loin d'être calmé, il harcèle les hôtesse pendant la moitié du vol avant de s'attaquer à trois prêtres taciturnes à qui il demande la confession. Le premier, fin psychologue, a flairé l'emmerdeur et lui refuse ses services pour se replonger dans le *Corriere della Sierra* qui titre sur l'autodafé de trois femmes adultères en place Saint-Pierre. Pour déranger un brave ecclésiastique dans une si pieuse lecture, il faudrait être bien mal intentionné. James l'est. D'un geste rageur, il lui arrache le journal des mains et le fixe droit dans les yeux. Aussitôt, les hôtesse volent au secours du martyr et menacent James des foudres civiles et religieuses, car se faire remarquer est une chose, mais s'attaquer à un honnête inquisiteur si près du ciel en est une autre. Pour toute réponse, l'accusé massacre à coups de pied le tibia d'une hôtesse, ce qui lui vaut d'être instantanément attaché à son siège par une paire de menottes jaillies de son accoudoir.

Pendant cette succession d'actes aussi héroïques que vains, Alexander, Betty, Vodka, Morgane et moi avons feint d'ignorer le forcené pour glaner quelques informations locales dans les journaux. Leur lecture est édifiante sur le climat qui règne à Rome depuis l'élection du pape Ramius I : ce digne héritier de Torquemada a transformé le Vatican en siège d'un pouvoir absolu aux méthodes radicales, durcissant sans cesse davantage les idées et les méthodes. Hier encore, ses partisans ont affronté des bandes de « marginaux exaltés » (sic) aux cours d'affrontements très violents. Ça promet.

De son côté, Morgane s'est renseignée auprès d'une hôtesse sur le Pandemonium. A mi-voix et avec quelques hésitations, celle-ci lui explique que la boîte est assez spéciale, le rendez-vous de gens... spéciaux, quoi, si vous voyez ce que je veux dire. Le look ambigu de Morgane et son intérêt pour le Pandemonium ne l'incitent pas à détailler davantage son opinion.

Rome-Fiumicino. Les autorités de l'aéroport font un accueil particulier à James qui s'en tire au prix d'une amende salée et la promesse d'être sage. Nous descendons dans un hôtel du centre et attendons le soir pour une virée au Pandemonium.

La via Plauto est calme, presque déserte. C'est une zone industrielle de l'est de la capitale, un drôle d'endroit pour une boîte. La façade du Pandemonium est aveugle et anonyme, énigmatique. En compagnie d'Alex, je fais le tour du quartier pour tenter de repérer une issue annexe, mais en vain. Les autres observent les premiers clients qui se dirigent vers l'entrée : la plupart ont des cartons en main, mais il est difficile de voir s'ils sont identiques à celui trouvé à Londres. Quant à la faune elle-même, c'est un mélange techno-trash-cuir-latex. La première à affronter l'épreuve des quatre videurs (genre bikers à gros bras et front étroit) est Morgane, dont le style plus noir que noir leur convient. James aussi, en costard-cravate puis Alex relooké new-wave. Par contre, ça renâcle pour Betty et son style indélébile jeune intello-modèle. Vodka, qui a opté pour le treillis russe amélioré peau d'ours se charge de lui faire un look destroy en trois secondes, passant outre quelques petits cris réticents et le prix de la robe. Du coup ça passe. Reste votre serviteur, lunettes noires et blouson Harley qui se fait recaler pour faute de goût, sans doute le jean. Tant pis, je ne vais pas le retirer pour entrer. D'instinct, je sens que toute discussion avec ces fins lettrés adeptes de la batte de base-ball est inutile, mieux vaut m'en aller en balançant des menaces dérisoires pour occuper le trottoir d'en face.

Mais l'ennui me gagne vite. Y'a pas de raison que je compte les heures pendant que les autres « travaillent ». A défaut de m'éclater en boîte, autant éclater un videur. Je ramasse un pavé calibre costaud que je lance sans délicatesses sur les cerbères avant de détalier comme un lâche à travers le quartier. Evidemment, deux de mes cibles se lancent après moi, batte en main. Après quelques instants, j'oblique vers une cour intérieure. Mes deux poursuivants aussi, bien décidés à me corriger mais ils tombent tout à coup face à mon Magnum. Surprise ! Du coup, y'a comme une hésitation chez eux. Le premier me somme de poser mon arme, menaces à l'appui. Pour toute réponse, je tire une balle vers son genou. Raté, mais ça les calme tous les deux.

À plat ventre sur le bitume, les bras entravés dans le dos par leur blouson et allégés de leur quincaillerie, ils sont maintenant mieux disposés pour discuter. Je m'approche du moins demeuré des deux et lui demande qui est le patron de la boîte. Vue sa situation, il ne fait aucune difficulté pour lâcher le nom que j'attendais : Gisaï Khan, puis le décrit comme un type assez gros, chauve, avec un accent étranger d'origine inconnue. Comme le débit tend à se ralentir, j'abuse de ma position pour lui savater les côtes et arracher des aveux complets : oui, il a vu un homme très grand, avec une sale gueule, un pardessus et un chapeau à larges bords que le boss a reçu pendant deux ou trois heures hier, dans son bureau à l'étage. Mais de ce qui a pu se passer entre eux, les sous-fifres n'ont rien vu, rien entendu.

Bon, pas la peine d'insister, je ne tirerai pas grand-chose de ces deux-là. Reste à s'éclipser sans prendre trop de risques. Avant de m'en aller, je leur propose un petit jeu qui devrait les tenir calmes pendant un moment : après avoir quitté cette cour, je resterai derrière le mur pendant un temps que je ne précise pas, mais si l'un d'eux s'avise de sortir avant que je sois parti, je le plomberai.

En homme de parole, je reste quelques minutes embusqué. Leurs murmures inquiets me rassurent : malgré leur QI négatif, ils ont compris la règle du jeu et ne sont pas prêts de bouger. Quant à moi, revenir attendre les copains au Pandemonium serait trop dangereux, je rentre donc à l'hôtel en attendant leur retour.

Tard dans la nuit, la porte de la chambre s'ouvre. L'air hagard, Vodka entre et dépose sur le lit un corps ensanglanté et affreusement mutilé. J'ai du mal à reconnaître Betty. Les autres suivent, leurs mines sont défaites. James soutient une fille inconsciente vêtue de bleu. Pressés par mes questions, ils me font le récit de cette soirée : après leur entrée dans la boîte, ils ont rencontré Blue, une jeune informaticienne avec qui ils ont discuté ; elle leur a appris que l'établissement est tenu par un certain Gisaï Khan, un type étrange qu'elle connaît depuis les quelques années qu'elle fréquente l'endroit. Ils étaient satisfaits d'avoir retrouvé la trace de cet homme au passé mystérieux, mais Betty a voulu aller le voir de plus près. D'un air candide, elle a demandé à l'armoire à glace qui gardait l'escalier menant au premier à rencontrer le patron. C'est Gisaï Khan en personne qui est venu la chercher et l'a fait monter à son bureau. Confiants, les autres attendaient son retour, mais Vodka a soudain été pris d'inquiétude. Devant le refus catégorique du garde du corps de le laisser passer, il l'a massacré et s'est précipité vers l'étage, suivi des quatre autres. Forçant la porte, ils ont découvert un homme monstrueux au visage couvert de sang dévorant un morceau de chair arraché au corps de Betty. C'était Gisaï Khan, qu'ils ont abattu avant qu'il ait pu faire un geste, mais c'était trop tard car Betty était déjà morte. La suite des événements s'est déroulée dans une confusion extrême. Pris entre la consternation et la fureur, ils ont fait main basse sur les documents qu'ils ont pu trouver dans le bureau avant d'y mettre le feu. La panique a rapidement gagné l'étage inférieur et ils ont fui en emportant Blue inconsciente et le corps de Betty.

Et maintenant, que faire ? Nous ne sommes plus que cinq, la trace du Boucher et d'un hypothétique poignard effacée, avec sur les bras une informaticienne dont nous savons peu de choses et un cadavre encombrant. D'un commun accord, nous appelons Lord Wayne, mais celui-ci n'est pas joignable. Iguane compatit à notre détresse mais ne peut nous être d'aucun secours. Tout au plus peut-il venir nous chercher avec le jet privé de son patron.

La nuit passe, sinistre et interminable. Prenant nos précautions pour que le corps ne soit pas découvert par le personnel, nous nous réunissons dans l'autre chambre pour tenter de trouver une solution. Répétant à cinq le rituel du cube, nous constatons avec dépit que les images tournoyantes des poignards n'apparaissent plus. C'est comme si une entité s'était brisée avec la mort de Betty. Nous sommes tiraillés par un cruel dilemme : faut-il s'accrocher au mince espoir de ramener Betty à la vie ou faut-il se mettre en quête d'une «sixième face» au cube ? Personne ne répondra à notre question, sauf peut-être le cube lui-même. Alors, nous réitérons le rituel en joignant l'index de Blue, encore inconsciente. Et les poignards apparaissent.

À son réveil, nous pressons l'informaticienne de questions sur Gisaï Khan, le Boucher, bref, tout ce qu'elle peut savoir sur cette étrange faune nageant à l'interface des réseaux informatiques et des phénomènes paranormaux avec laquelle son métier de free-lance l'a mise en contact. Mais elle est réticente, certainement choquée par les événements de cette nuit et peu soucieuse de partager nos activités louches et nos ennuis actuels. Elle consent pourtant à évoquer une affaire à laquelle le Boucher semble lié et dont elle a eu des échos : le Japonais Kobayashi, un des plus grands génies que compte le monde en matière de hautes technologies et dirigeant d'un puissant empire industriel serait le concepteur du virus informatique le plus ravageur et le plus indétectable jamais élaboré. Total Tsunami, c'est son nom, s'approprierait à déferler sur les réseaux et mettrait tous les systèmes informatiques à la merci de Kobayashi. Ça promet.

Blue n'est pas avare d'informations sur le sujet, mais elle oppose un refus catégorique à notre proposition de se joindre à nous. Le doute me saisit. Peut-être avons-nous porté trop vite nos espoirs sur elle. Pour savoir si n'importe qui aurait pu remplacer Betty face au cube, nous décidons de faire participer au rituel une «âme innocente». En l'occurrence, une brave femme de chambre qui passe en ce moment dans le couloir et que nous interceptons, avec beaucoup d'amabilités et le renfort d'un gros billet avec plein de lires dessus. Faut croire que nous avons des gueules suspectes, car elle est très réticente et se demande bien dans quel affaire malsaine nous l'entraînons.

Elle renâcle encore lorsque nous lui demandons de poser son doigt sur la sixième face du cube, mais s'exécute. Immédiatement, les poignards réapparaissent, comme quoi nul n'est irremplaçable. En tout cas, la pauvre femme s'enfuit en criant dans le couloir. Je la rattrape pour la rassurer, mais elle s'écarte de moi en se signant, disant qu'on ne fait pas des choses comme ça. Je lui redonne un billet, espérant éviter une dénonciation qui nous pourrait bien nous faire finir notre mission sur un bûcher.

Au petit matin, Alex examine le corps de Betty et ne remarque aucune marque de décomposition, ni raideur cadavérique. Le doute sur sa mort se fait de plus en plus persistant dans nos esprits, même si personne n'ose encore formuler le moindre espoir. Personne, jusqu'à ce que Morgane évoque plusieurs expériences de morts cliniques dont les victimes étaient revenues à la vie avant de se livrer à des récits étrangement concordants : ils avaient senti leur âme s'élever au-dessus de leur corps avant de se diriger vers une lumière qui les appelait à l'autre bout d'un long tunnel. Et pendant ce temps, ils avaient conservé une perception aiguë du monde extérieur. Et si Betty n'avait pas encore atteint le bout du tunnel ?

Mais un autre doute me saisit : Iguane doit arriver à Rome d'ici une heure avec les poignards. Or, si nous n'avons pas retrouvé la trace du Boucher, il y a de fortes chances qu'il soit encore dans les parages en ce moment. Il serait imprudent de laisser seul garde du corps de notre ami, même le temps du trajet jusqu'à l'hôtel. Laissant Morgane veiller sur le corps, nous harponnons un taxi, direction l'aéroport.

L'avion d'Iguane ne s'est pas encore posé. Pour tuer le temps, Alex achète le journal. Si l'on pensait bien entendre parler de nos exploits de la nuit dernière, on ne s'attendait pourtant pas à voir le Pandemonium faire la une sur toutes les colonnes. Faut dire qu'il y a de quoi puisqu'en fouillant les sous-sols de l'immeuble, la police a exhumé pas moins de 127 cadavres, le tableau de chasse en chair et surtout en os de Gisaï Khan en quelque sorte. En soupçonnant l'homme d'être un expert ès-disparitions, nous l'avions largement sous-estimé.

Iguane se pose et nous rejoint. Nous le mettons au courant de la situation en rentrant à l'hôtel. Il est tout aussi embarrassé que nous et nous propose de demander l'intervention de Lord Wayne qui saura bien trouver quelque médecin parmi ses relations à Rome.

Une heure plus tard, un homme se présente effectivement à notre chambre. Il examine le corps et s'accorde avec nous pour reconnaître qu'une étincelle de vie subsiste mais il est particulièrement mal à l'aise. On le serait pour moins, entre les blessures épouvantables de Betty, ce cube qui semble veiller sur elle et la clandestinité de sa visite. Bref, il est pressé d'en finir avec nous et nous recommande d'hospitaliser Betty d'urgence. Nous refusons, ce qui l'embarrasse et c'est avec une nervosité difficilement contrôlée qu'il s'approche du téléphone pour appeler Lord Wayne.

Pas besoin d'être fort en Italien pour comprendre que la conversation est houleuse. Morgane saisit cependant des bribes qui laissent à penser que le médecin est le débiteur du Lord et que ce dernier ne lui laisse pas le choix. Il accepte donc d'opérer Betty.

Dans l'ambulance qui nous mène à son cabinet, l'homme nous avoue qu'il n'est en fait que vétérinaire. On se console en se disant que de toute façon, peu de médecins seraient capables de comprendre quelque chose à l'état de Betty et qu'une opération reste une opération, qu'il s'agisse d'un animal ou d'un être humain. Au moins, il est sûr de ne pas se faire mordre.

C'est donc à l'amputation de l'avant-bras que procède le médecin malgré lui avant de placer Betty sous respiration artificielle. Pendant ce temps, nous nous installons dans son cabinet et reprenons contact avec Lord Wayne. En rassemblant les informations relatives à Gisaï Khan, il a appris que l'immeuble londonien à la destruction duquel le nom de l'ogre était associé avait été édifié à l'emplacement d'une ancienne chapelle satanique. Voilà qui nous donne l'idée de retourner sur les lieux de nos exploits. Nous louons deux Tedra, dernier modèle de chez Fiat pour nous rendre rue Plauto.

Comme il fallait s'y attendre, le Pandemonium, ou plutôt le trou béant qui le remplace est entouré d'un imposant dispositif de sécurité que même les paparazzi les plus acharnés renoncent à franchir. Si ce que nous cherchons se trouve bien sous terre, nous avons peut-être une chance de doubler les enquêteurs en passant par les égouts. Nous y pénétrons par une ouverture située à une centaine de mètres, mais c'est en vain que nous cherchons à atteindre les sous-sols du Pandemonium. Soudain, le portable de James sonne. C'est Iguane qui, resté au chevet de Betty, nous avertit d'une soudaine aggravation de son état. Aussitôt, James, Morgane et Vodka interrompent leurs recherches souterraines et retournent d'urgence avec le cube pendant qu'Alex et moi continuons à crapahuter pendant un quart d'heure dans les égouts avant d'opter pour une méthode plus aérienne. Nous remontons à la surface et escaladons la façade d'une usine des environs, puis rampons sur les toits jusqu'à trouver le meilleur point de vue sur les fouilles. Il fait bientôt nuit, mais les travaux se poursuivent sous les faisceaux croisés de puissants projecteurs. Les pelleteuses, qui ont déjà excavé des monceaux de terre continuent inlassablement à creuser les entrailles du Pandemonium. A l'aide de mon zoom de 600 mm, je photographie chaque parcelle du terrain dégagé, puis la foule qui se masse derrière le cordon de police. J'ai le secret espoir de découvrir quelque indice ou de retrouver un visage connu. Un grand type avec une sale gueule et un chapeau par exemple.

Après avoir consciencieusement mitraillé l'endroit, nous revenons chez notre hôte, déposant au passage les films chez un photographe qui a le bon goût de rester ouvert tard. Les autres nous rassurent : l'état de Betty s'est rapidement amélioré dès le moment que le cube est revenu auprès d'elle. Il n'y a maintenant plus de doute sur ses effets bénéfiques. Ou alors, c'est un sacré placebo.

Quant aux photos, elles sont ratées. Ou plutôt, c'est cet abruti de photographe qui m'a fait des tirages lamentables. Du coup, engueulade au terme de laquelle il consent à se remettre au boulot illico. Je lui demande de retirer en négatif la série des vues montrant l'excavation, car un infime détail a attiré mon attention sur le film. Vingt minutes plus tard, je rentre chez le véto, pressé de voir le résultat.

L'examen des badauds ne donne rien, mais l'assemblage du puzzle confirme mon impression : quelque chose est apparue sous les couches de gravats encore mal déblayées. Une sorte de signe de plusieurs mètres de dimension tracé à même le sol, comme une étoile inscrite dans un cercle, à peine visible mais pourtant si claire : comme l'immeuble de Londres, le Pandemonium était bâti sur une chapelle satanique. Aussitôt, je repars en compagnie de James et Vodka pour notre poste d'observation histoire de tenter d'en savoir un peu plus, mais il est déjà trop tard. Les pelleteuses cherchaient des corps, pas un pentacle.

Notre première pensée en nous réveillant ce matin va à notre camarade Vodka qui a tenu à passer la nuit la plus longue de l'année sur le toit de l'usine. Nous allons donc le chercher, car ce brave homme ignore sans doute qu'une exposition prolongée au froid qui règne en ce moment peut nuire gravement à sa santé. Effectivement, il est littéralement congelé à en juger par l'imperceptible contraction de sa mâchoire, mais la bête est solide et quelques verres d'antigel achèveront de le remettre en état.

Mais la grande nouvelle du jour, c'est que Betty est en vie. Sous assistance, certes, mais en vie. Son corps s'est réchauffé et le coeur bat à nouveau. Du coup, l'ambiance est à l'optimisme, sauf peut-être pour le véto qui voudrait bien nous voir lever le camp. On y songe, justement, car maintenant que le cas de Betty est réglé ou presque, nous pouvons charger Iguane de la ramener à Londres avec le cube pendant que nous reprendrons la piste des poignards ou celle du Boucher. L'intérêt que ce dernier semblait porter à Kobayashi et à son Total Tsunami nous incite à orienter les recherches dans cette direction. D'ailleurs, on parle beaucoup de l'excentrique Nippon sur NewsNet à cause de sa prochaine expérience de pilotage cybernétique annoncée comme un évènement de premier plan. Cependant, aux dernières nouvelles, il se serait séparé de son pilote et chercherait un remplaçant, avis aux amateurs. Il ne faut pas plus de trois secondes à Morgane pour se décider à briguer le poste : elle se connecte aussitôt sur le serveur de la Kobayashi Incorporated et s'attaque à l'ordinateur personnel du boss. Elle parvient à briser les trois niveaux de sécurité et formule sa candidature en y joignant une photo sur laquelle elle pose devant une de ses voitures de sport. Si avec ça Kobayashi ne mord pas à l'hameçon, c'est à désespérer. L'audace paie, car la réponse arrive très vite : «Dernier vol Rome-Tokyo à 19 heures». Morgane confirme qu'elle partira aujourd'hui et demande à être prise en charge à l'arrivée, ainsi que James qui l'accompagnera. Vodka, Alex et moi ferons aussi partie du voyage, mais resterons en retrait des invités.

## HIGHWAY TO HELL

Tokyo, 20 décembre.

MORGANE ET JAMES SONT ATTENDUS PAR UN ENVOYÉ DE KOBAYASHI qui leur a réservé deux places sur le Shikensen pour les conduire jusqu'au siège de la compagnie. Nous nous précipitons aux guichets pour acheter trois billets, mais nos cartes de crédit sont refusées. On nous explique qu'au Japon, tout paiement s'effectue désormais par des cartes japonaises et que les devises occidentales ne sont plus ni acceptées ni même échangeables. Charmant pays. On a l'impression désagréable de se retrouver à poil. Reste à trouver un étranger compatissant, en l'occurrence une hôtesse d'Alitalia qui accepte de nous changer quelques centaines de dollars en monnaie locale. Mais le départ du train est imminent et c'est sans billet que nous nous engouffrons dans le train, se demandant à quel supplice nous serons soumis si nous sommes pris.

Une mégapole interminable qui semble chercher une issue à travers un ciel bouché par des nuages de pollution, voilà à quoi ressemble Tokyo. Même avec le Shikensen, il faut un bon moment pour s'extraire de l'agglomération et atteindre le siège de la Kobayashi Inc. C'est un complexe récent d'architecture audacieuse dont les tours s'effilent à mesure qu'elles s'élèvent au-dessus d'un vaste bâtiment rectangulaire. Nous voyons James et Morgane pénétrer dans un hall aux dimensions impressionnantes, puis disparaître par une ouverture latérale. Timidement, nous jouons les touristes et déambulons dans le lobby avant de nous intéresser à une borne interactive qui présente les diverses activités de l'empire informatique, dont le fameux programme de pilotage cybernétique. Kobayashi affirme être en mesure de réaliser l'interface entre le cerveau humain et la machine et entend le prouver à grands renforts de médias. Reste à trouver un pilote, et le texte s'achève par un défi en ce sens lancé au lecteur. L'idée de tenter nous aussi notre chance nous séduit ; il suffit de suivre des flèches qui nous mènent devant un panneau coulissant découvrant un immense portrait animé du seigneur Kobayashi dont le regard nous dévisage à travers un monocle avant de nous interroger sur notre volonté d'être l'heureux élu. Ayant répondu positivement, nous sommes tous les trois dirigés vers des ascenseurs dans lesquels nous montons.

Les cages vitrées s'élancent vers le sommet de la tour où le seigneur vit à l'écart du monde, mais au moment d'atteindre leur but, elles se décrochent. Une voix me parvient «Dans la voie du sage réside un trésor de vie». C'est sûrement l'énigme que je dois résoudre pour ne pas m'aplatir comme une crêpe en arrivant au sol. Le temps a beau sembler long dans cette situation, la clé ne m'apparaît pas. Finalement, la cabine freine brusquement avant de s'immobiliser. «Vous n'êtes pas le pilote que je recherche» dit la voix. Ça fait mal.

Je retrouve les autres dans le hall. Inutile de leur demander comment s'est achevée leur chute libre, leurs visages dépités parlent d'eux-mêmes.

Vu l'état actuel de nos finances, nous avons dû renoncer aux palaces du centre-ville pour nous rabattre sur un hôtel sordide situé dans un quartier des plus excentrés. Peu importe.

Morgane profite de ce moment de calme pour révéler qu'elle a reçu à Rome un mystérieux courrier. Il s'agissait d'une photo aérienne montrant la carcasse calcinée de l'avion qui nous amenait aux Bahamas. Non seulement c'est de mauvais goût, mais en plus cela signifie que notre correspondant connaît parfaitement notre identité. En guise de texte, la mention prophétique «Judgement Day is on its way». Pas de signature, juste l'en-tête de l'hôtel California à Paris, mais l'odeur du Boucher est présente. Such a lovely face... Qui de lui ou de nous est à le chasseur à présent ?

Morgane connecte son portable et consulte les listes des passagers arrivés à Rome quelques jours avant nous et ayant pris ensuite un vol pour Tokyo. Deux individus répondent à ces critères : une Française du nom de Sabine Bacquard en provenance de Londres et un certain John Templar, arrivé de Paris. A tout hasard, je téléphone à l'Hotel California et demande Mr Templar. On me répond qu'il a quitté l'établissement quelques jours auparavant. Maintenant c'est sûr, ce Templar-là n'est pas un saint.

En pleine nuit, l'internaute nocturne reçoit un message de Kobayashi. En substance, il lui témoigne son estime en tant qu'informaticienne malgré son échec au test et lui propose d'assister à la course demain en sa compagnie. En échange, il lui demande de lui révéler la méthode grâce à laquelle elle est parvenue à percer les protections de son ordinateur. Marché conclu, elle viendra en compagnie de James.

Une heure avant l'aube, une limousine passe prendre les heureux élus et les emmène vers les flancs du mont Fuji, où sera donné le départ de la course. Pour les prolos que nous sommes, le problème du transport reste entier. Difficile de trouver un taxi, impossible de louer une voiture et l'heure de départ approche. En bas de l'immeuble, la rue est déjà encombrée. Plus le temps d'agir dans la légalité, notre seule ressource est de voler deux motos. Au Japon, ça doit bien se trouver.

Cinq minutes plus tard, dans l'arrière-cour de l'hôtel, Vodka entreprend de nous apprendre sa méthode personnelle pour briser un antivol costaud. Ça commence par une vigoureuse attaque des mâchoires pour finir, hélas, par trois dents recrachées avec du sang et une bordée d'injures en cyrillique. Puis c'est le tour d'Alex qui choisit l'option serrurerie et vient à bout du cadenas en trente secondes. Le propriétaire légitime de la moto, lui, a choisi l'option artillerie. Depuis sa fenêtre, le bridé débridé mitraille Alex qui s'enfuit indemne sur la Kawa. Sentant que nous allons aussi servir de cibles, Vodka et moi imitons le tireur du dimanche pour donner le change et lui présentons nos sincères condoléances avant de partir à toutes jambes rejoindre Alex dans la rue.

Voler une seconde moto est un jeu d'enfant pour notre professeur ès-bricolage et nous voici en route pour le mont Fuji. Le serveur web de la Kobayashi Inc. nous a permis de connaître le déroulement de l'épreuve : une moto et une voiture de course pilotées par interface cybernétique s'élanceront du sommet du volcan sur les 60 km d'une autoroute spécialement dégagée pour l'occasion. Elles seront suivies par un van dans lequel Kobayashi, Morgane, James et quelques techniciens prendront place.

Il serait irréaliste de tenter d'approcher la tribune de départ, certainement envahie par la foule, aussi préférons-nous emprunter des routes secondaires, puis couper à travers champs pour arriver à proximité de la piste quelques kilomètres plus loin. Le paysage, très accidenté, est désert. Nous prenons discrètement position de manière à surveiller un segment rectiligne de l'autoroute. Dix minutes à attendre.

Soudain, un éclat lumineux fugitif attire mon attention. Saisissant mon appareil photo, je scrute l'autre côté de l'autoroute au téléobjectif et découvre un homme allongé nous faisant face, à environ 400 mètres. Il est immobile, parfaitement camouflé, mais c'est la lunette de son fusil qui l'a trahi. Voilà qui pose un nouveau problème, car ce brave homme n'est certainement pas venu admirer la course. Que faire ? Pas question de l'abattre d'ici avec nos trois malheureux revolvers, ni d'ailleurs de franchir les glissières et de nous exposer à un tir fatal. Seule solution, entreprendre un vaste mouvement tournant pour l'approcher sous un angle plus favorable.

Pendant qu'Alex reste caché, Vodka et moi rampons pendant quelques minutes dans le fossé, puis traversons l'autoroute, abrités de la vue du sniper par une autre colline qu'enfin nous gravissons. Faisons le bilan : même en ayant franchi (sans être repérés) la moitié de la distance, la situation reste délicate. Premièrement parce que deux cents mètres à découvert, c'est largement suffisant pour se faire abattre cinq fois par n'importe quel Serbe. Deuxièmement parce que l'homme n'est pas seul et que sept de ses petits camarades, aussi bien armés, l'attendent derrière la colline dans deux jeeps. Troisièmement parce que les bolides ne devraient pas tarder à passer devant ces gens mal intentionnés. Enfin parce que quand le Boucher n'est pas en face de nous (comme c'est le cas actuellement), c'est qu'il est derrière.

Alex, qui n'est pas le dernier des imbéciles, a bien compris notre situation. Afin de détourner l'attention du sniper, il a mis le feu à l'une des motos. Ce faisant, il risque des gros ennuis car une des jeeps a démarré et pris sa direction aussitôt. Mais qu'est-ce qu'il attend pour s'enfuir ? Profitant de la diversion, nous courons à découvert en direction de l'embusqué. Par chance, il ne nous repère pas. Vodka se précipite vers lui et le flingue à bout portant. Nous nous jetons à plat ventre à côté du corps, juste au moment où la seconde jeep démarre. Cette fois, on est repéré.

Vodka saisit le fusil à lunette et ouvre le feu sur le premier véhicule. Il abat le conducteur, mais la riposte est nourrie et une balle le blesse légèrement. Au lieu de nous cerner, ils se lancent ensuite à la poursuite d'Alex, laissant aux occupants de la seconde jeep le soin de se débarrasser de nous.

Un hurlement de moteurs nous avertit de l'arrivée des engins, accompagné du bourdonnement de deux hélicos de la NHK. Au moment où la pensée m'effleure que nous leur avons dégagé la route, de violentes explosions retentissent : les trois véhicules viennent de sauter sur des mines. Les deux bolides sont éventrés, mais par chance, le van qui transportait James et Morgane s'est simplement renversé, peut-être auront-ils survécu. Et pour couronner le tout, l'étroite silhouette d'un hélicoptère Tigre s'élève de derrière une colline voisine et se lance vers les épaves pour les mitrailler. C'est à peine si l'on a entendu l'explosion de la première jeep dont Vodka vient d'atteindre le réservoir. Il me laisse le fusil et dévale la colline vers les épaves, essayant de se dissimuler dans la fumée noirâtre de l'essence en feu. Mais le pilote du Tigre l'a repéré. Il décrit une boucle serrée et l'attaque. Les obus de 30 mm explosent autour de lui, mais il s'en tire avec quelques égratignures.

Pendant ce temps, les trois hommes du commando s'approchent du van. Un coup de feu retentit à l'intérieur, tuant le plus avancé : James doit être encore vivant. Une violente fusillade s'engage autour du véhicule renversé. Je tente de toucher les attaquants, mais je rate coup sur coup. Dans la lunette, j'ai la brève vision de Morgane relançant une grenade tombée à l'intérieur.

Le Tigre a fait fuir les autres hélicos tel un requin dans un banc de sardines. Il manoeuvre maintenant afin de se poser, mais un des hommes du commando avertit d'un geste le pilote qu'ils ne sont pas encore venus à bout des occupants du van. Il reprend de l'altitude et cette fois, c'est moi qu'il prend pour cible. J'utilise les replis du sommet de la colline pour m'abriter de ses tirs, qui explosent autour de moi dans un fracas assourdissant. Alors qu'il passe au-dessus de moi, je dégoupille une des grenades du sniper que je lance à la verticale avant de plonger à l'abri. Les éclats criblent l'hélico, mais ricochent sur son blindage. Quand enfin il renonce à m'exterminer, je remarque qu'une explosion a déchiqueté l'avant du van où se trouvait Morgane. Quant à Vodka, je le vois s'emparer de la jeep et foncer sur les trois derniers hommes du commando, en écrasant un. Mais l'engin s'encastre entre la glissière et le van et il est contraint de sauter précipitamment dans le fossé pour échapper à des tirs en rafales. James, qui vient de quitter le van, tente également d'atteindre le tigre avec une grenade, mais en vain. Il s'en faut même de peu pour qu'il soit sa propre victime. Avec Vodka, ils parviennent à dégager la jeep et tentent de fuir par la route, mais une traînée de fumée blanche et rectiligne jaillit alors du Tigre. Le missile pulvérise le véhicule une fraction de seconde après qu'ils s'en soient éjectés.

Estimant que la voie est enfin libre, le pilote pose son engin près du van. Je ne suis pas étonné de voir descendre la grande carcasse du Boucher. Cette fois, je le tiens sur la croix du viseur. Je tire trois balles qui l'atteignent et le font vaciller, mais il parvient à regagner le Tigre. N'importe qui aurait été fauché à sa place, mais au moins l'ai-je empêché de s'approcher de l'épave. Il y a certainement à l'intérieur quelque chose dont il veut à tout prix s'emparer. Peut-être le fameux Total Tsunami ? L'hélico redécollé. Chose bizarre, un nouvel arrivant est apparu de l'autre côté de l'autoroute : c'est un vieux tracteur orange, aussi inoffensif qu'incongru. Serait-ce une nouvelle ruse du Boucher ? Mais plus menaçante est la troisième jeep qui arrive par la route, chargée d'hommes en armes et qui s'arrête à quelques dizaines de mètres du fossé où se retranchent Vodka et James. Un des commandos saisit un porte-voix et nous somme de lui donner le pendentif de Kobayashi en échange de la vie sauve. Pour toute réponse, James ouvre le feu mais une rafale le fauche aussitôt. C'est alors que le tracteur défonce la glissière et pique une pointe à 15 vers la jeep : Alex est de retour ! À son tour il tire sur la jeep, sans succès mais la masse de son ersatz de tank le met à l'abri de la riposte. Finalement, j'utilise les dernières cartouches du sniper pour faire exploser le réservoir de la jeep qui disparaît sous une colonne de feu et de fumée.

En bas, le combat touche à sa fin. Le dernier commando tire une fusée éclairante et le Tigre revient se poser près de James. Grièvement blessé, il trouve la force d'abattre l'homme avant de s'écrouler. Il ne reste plus que Vodka qui se prépare à affronter le Boucher, mais au moment où il lève son arme, une grenade fumigène est lancée dans sa direction pour couvrir la sortie du monstre. Dévalant la colline, j'arrive à proximité du van au moment où il en ressort. Je le touche à nouveau d'un tir de magnum, mais il est décidément trop coriace. Son corps est ensanglanté, criblé de balles, mais il tient le pendentif dans la main. Et le Tigre redécollé, emportant notre pire cauchemar.

Notre échec est cuisant. A présent, le Boucher est probablement en possession du plus terrible virus informatique jamais conçu. Morgane et James sont dans un état critique et Vodka souffre de multiples blessures. Quant à Kobayashi et ses techniciens, aucun n'a survécu. Déjà, des hurlements des sirènes de police retentissent et les hélicos de la télé reviennent pour s'abreuver de sang frais et d'épaves fumantes. Ils vont être servis. Il me reste quelques instants pour fouiller avec Alex les carcasses des trois jeeps et découvrir que nous ne nous sommes pas

battus pour rien : au milieu des tôles noircies se trouve le troisième poignard !

Une armada d'ambulances évacue les corps pendant que la police s'agite, incapable de comprendre ce qui s'est passé. Vodka, Alex et moi, seuls témoins en état d'être interrogés, sommes assaillis de questions qui mettent notre patience à rude épreuve. Brusquement, Vodka explose de colère, se met à traiter les flics d'incapables et redresse son mètre quatre-vingt dix en déclarant que s'ils avaient voulu savoir qui avait agressé Kobayashi et sa suite, ils n'auraient eu qu'à venir plus tôt au lieu de se rouler les pouces au fond de leur commissariat pendant que d'innocents étrangers se faisaient étripper sur leur territoire. Suprêmement vexé, l'officier nippon vire à l'orange, ce qui doit être la façon locale de rougir. Je m'attends à une bordée d'imprécations non sous-titrées contre les gaijins insolents que nous sommes, mais le conflit latent est brusquement désamorcé par l'arrivée d'un autre policier qui chuchote quelques mots à l'oreille du premier, lequel met fin immédiatement à l'interrogatoire et nous propose avec un sourire inattendu de nous conduire à l'hôpital où ont été admis James et Morgane. Nous acceptons, quelque peu intrigués par ce revirement de situation.

L'unité dans laquelle les deux rescapés du van ont été admis n'a rien d'un mouvoir avec son équipement dernier cri et son personnel nombreux et attentionné. D'après la multitude de médecins et d'infirmières qui gravite autour d'eux, James et Morgane devraient être rapidement remis sur pieds. Au moment où nous allons quitter l'hôpital, un employé nous tend une lettre à l'en-tête de la Kobayashi Inc. Aikiro Shenze, le bras droit de feu le boss nous transmet ses plus vifs regrets pour la tournure des événements et les blessures que nous avons subies. Il nous assure de son plus profond dévouement et de celui de la maison qui fera tout son possible pour nous venir en aide. Pour finir, nous sommes invités à le rejoindre dès que possible au siège.

Deux heures plus tard, à l'avant-dernier étage de la tour Kobayashi. Le sourire habituel des employés s'est envolé. Chacun arbore une profonde tristesse, même Shenze, qui doit masquer sa joie d'être enfin calife à la place du calife et s'oblige à répandre pleurs et lamentations sur son patron bien-aimé. Après les politesses d'usage et des excuses dûment renouvelées de Shenze, Vodka attaque sur le sujet brûlant du Total Tsunami. Evidemment, notre hôte réplique comme un automate qu'il ne sait rien de ce virus et que s'il existe, il ne saurait être l'oe uvres de Kobayashi. Il ignore aussi ce que pouvait receler le pendentif du patron et donc la raison du carnage de ce matin, mais il promet de s'informer. Bref, notre enquête est au point mort et tout ce qu'il peut nous offrir est une suite au Hilton, la réalisation d'un bras cyborg pour Betty, toujours hospitalisée à Londres et la mise à disposition des moyens informatiques de la Kobayashi Inc..

Après avoir interrogé tous les serveurs possibles et imaginables, nous finissons par admettre que le Boucher, alias John Templar, s'est volatilisé. Reste la dénommée Sabine Bacquart dont nous retrouvons la trace à la cité universitaire de Tokyo. Un alibi bien innocent qu'il faudra tout de même vérifier.

C'est en prenant possession de notre suite au Hilton que nous mesurons l'omnipotence de la Kobayashi Inc. : notre anonymat y est respecté, et c'est un luxe inouï que seuls de longs bras peuvent acheter. Alors qu'entre deux pleurs, télé et radios s'interrogent sur l'identité des valeureux étrangers qui ont défendu le seigneur Kobayashi, nous ne sommes importunés ni par les journalistes, ni par la police. C'est bien à l'abri, dans notre chambre, que nous nous gavons d'interminables reportages en direct depuis le lieu de l'attentat, d'interviews de témoins qui n'ont rien vu et d'images du deuil quasi-national qui accompagne la disparition du magnat. Sans compter les innombrables qui-pourquoi-comment que l'on ressasse à défaut de leur donner des réponses.

Trois coups frappés, la porte s'ouvre. Le garçon d'étage manque de lâcher le plateau du petit déjeuner en découvrant trois canons de revolvers braqués sur lui. C'est vrai qu'on est en train de prendre des mauvaises habitudes, même si on a droit à des circonstances atténuantes. A la télé, le flash d'info de la NHK lance un appel pathétique pour retrouver les inconnus qui ont abattu douze membres du commando. Joli score, mais nous ne céderons pas à la flatterie et ce n'est pas avec les images agrandies à l'extrême prises depuis les hélicos qu'on risque de nous reconnaître.

Du côté de l'hôpital, on nous apprend que Morgane et James pourront sortir dès aujourd'hui. En attendant, nous irons à la cité universitaire afin de savoir si la demoiselle Bacquart ne cache pas un vilain monstre velu. Intérieurement, je me dis que nous perdons notre temps. Comme toutes les Cités-U internationales, celle-ci est divisée en pavillons nationaux. Direction France. En baratinant le portier, on apprend que la fille se trouve dans la chambre d'un étudiant français. Je frappe à la porte, qu'un jeune homme à l'oeil torve vient ouvrir. Il a l'air ravi d'être

réveillé par trois pingouins en costard qui s'intéressent à sa copine sous un prétexte assez vaseux, mais accepte que nous la rencontrions.

Pas besoin d'être physionomiste pour constater que Sabine Bacquart n'a pas grande ressemblance avec le Boucher ou ses séides habituels. Son alibi est simple : elle a profité des vacances de Noël pour rendre visite à son copain, qui étudie je-ne-sais-quoi à la fac de Tokyo. Elle nous confirme toutefois qu'un homme de grande taille et doté d'une très sale gueule a pris le même vol Rome-Tokyo qu'elle, mais qu'hormis la gêne que sa présence a provoquée parmi ses voisins, il est resté discret. Nous prenons congé, malgré les suspicions persistantes d'Alex que nous mettons sur le compte d'une paranoïa galopante.

En début d'après-midi, nous sommes enfin réunis et opérationnels. Morgane fonce immédiatement rejoindre son ordinateur préféré, et se remet sur la piste du Total Tsunami en commençant par une seconde intrusion dans l'ordinateur personnel de Kobayashi. Parmi ses derniers clients d'importance, elle remarque un groupe spécialisé dans les satellites de télécom et le Vatican. Cap sur Rome, où elle ne tarde pas à s'infiltrer dans les affaires de Sa Sainteté, mais sans découvrir d'indice relatif au virus. Il semble décidément bien difficile d'obtenir des informations fiables à son sujet, aussi décidons-nous de harceler à nouveau Shenze. Il nous apprend que le patron portait un pendentif depuis quatre ou cinq ans, mais que personne n'en connaissait le rôle. Nous lui demandons l'accès aux archives de la Kobayashi Inc. où se trouve certainement la clé du mystère, mais il devra obtenir d'abord l'autorisation du conseil d'administration.

Côté média, le dernier rebondissement de l'affaire Kobayashi est le repérage de l'épave de l'hélicoptère Tigre qui s'est abîmé en mer. Une fois de plus, la trace du Boucher s'est effacée. Quelques heures plus tard, le verdict du conseil tombe : c'est non. Tant pis. S'ils tiennent à laver leur linge en famille, ils se passeront de nos informations. Rien ne nous retient plus au Japon.

Nous revenons chez Lord Wayne, à Londres, comme un bateau retrouve son port d'attache après la tempête. Ophélie et Iguane nous accueillent à Regent's Park devant un arbre de Noël et des cadeaux qui nous attendent. Quant à Betty, elle est déjà entourée d'une équipe de chirurgiens et de cybernéticiens de chez Kobayashi qui mettent la dernière main à son bras artificiel.

Le soir venu, nous sommes tous réunis à table. Betty peut enfin nous raconter les terribles méandres de son voyage aux portes de la mort, et si son caractère aimable a vite repris le dessus, on sent que l'expérience l'a profondément marquée. La vision d'un lac est toujours très présente dans son esprit et revient souvent dans ses propos. Je me souviens alors que le médecin de l'hôpital que nous avons contacté depuis Tokyo avait mentionné des mots prononcés à plusieurs reprises dans son coma : une barque et le nom de Vodka. Elle se rappelle à présent avoir vu Vodka, mort, puis se tourne vers Morgane et lui demande d'une voix triste pourquoi elle n'a pas tenté de lui parler au moment où elle était sur le lac.

Allez, c'est bientôt Noël, essayons d'oublier pour un moment les terreurs qui hantent nos esprits et celles qui s'abattent sur notre monde.

Faisons le bilan : outre l'étrange cube qui a initié notre quête, nous possédons maintenant trois des six poignards de l'Apocalypse, acquis à chaque fois dans le sang et âprement défendus des griffes du Boucher, personnage vraisemblablement indestructible et aux fréquentations douteuses. Les rebondissements de notre mission en Italie et au Japon montrent que son ambition ne se limite pas aux seuls poignards, car s'il a bien récupéré le Total Tsunami, c'est l'arme de l'Apocalypse de notre monde qu'il tient entre ses mains. Les six poignards ne sont peut-être que nos armes dont il chercherait à nous déposséder...

Quelle est maintenant notre destination ? Faut-il consulter les informations d'Oracle pour retrouver la piste d'un quatrième poignard ou nous en remettre à l'étrange pouvoir du cube ? La seconde méthode étant la plus rapide à mettre en pratique, nous nous réunissons autour de l'objet sous le regard attentif de Lord Wayne et dirigeons trois doigts et trois lames vers ses faces. La réaction ne se fait pas attendre : le faisceau de rayons bleutés jaillit à nouveau de l'objet, le défilement vertigineux des chiffres reprend et la voix d'outre-monde nous annonce le transfert vers Nexus II. Passé le choc, le compte à rebours fatidique commence : nous avons quarante-huit heures pour remplir cette nouvelle mission.

## SOUQUEZ FERME !

UNE NAUSÉE LANCINANTE est la première sensation que j'éprouve dans mon nouveau corps. Ça ressemble à un redoutable lendemain de cuite, voire à la fin d'une indigestion carabinée qu'un léger roulis se charge d'entretenir pernicieusement. Brusquement, la personnalité de mon corps d'emprunt se révèle par une succession étourdissante d'images : je suis un Iroquois grand et costaud surnommé Casse-Crânes, enrôlé dans les troupes britanniques après mon évasion de Québec assiégée. Devenu marin, je navigue sous les ordres de Sir Clive Byron, capitaine du *Queen Elisabeth*, un solide trois-mâts armé pour la course. D'après mes derniers souvenirs d'avant cette mémorable indigestion, nous croisons quelque part dans le golfe du Mexique, au large des côtes du Yucatan où nous sommes supposés nous emparer du trésor du pirate Morgan, lequel moisit actuellement à fond de cale après avoir séjourné pendant dix ans dans les geôles britanniques. Telle est donc notre mission, ou plutôt celle assignée à nos personnages d'emprunt car ce n'est pas pour entasser quelques bibelots mayas de plus dans la tour de Londres que le Réseau Divin nous a projetés trois cents ans en arrière, mais pour en ramener un poignard qui fait sans doute partie du lot. Par « nous », j'entends bien sûr les cinq nauséux gémissants avec qui je partage les couchettes de cette cabine obscure et dont j'envisage de faire la connaissance dès qu'ils seront présentables.

Mes compagnons de mission s'avèrent être un marin écossais et rougeaud du nom d'Andrew Mc Leod, alias Alex, Salvatore, un moine espagnol aussi laid qu'un pou et aussi ténébreux que son alter-ego Morgane, le capitaine Byron, sa ravissante épouse Lady Lisbeth et Miss Violetta leur garçon manqué, qui sont animés respectivement par Vodka, Betty et James. Une compagnie hétéroclite d'individus qui n'ont en commun que de naviguer sur le même bateau et d'avoir succombé à la même intoxication.

Outre des armes qui risquent de devenir utiles si les marins du bord sont aussi hostiles aux morts vivants que les Egyptiens, l'inventaire de notre cabine se limite au livre de bord sur lequel figure le dernier point et la date : 17 juillet 1703, à une lettre de course et à un prisonnier barbu et puant prostré sous l'escalier, Morgan. Il n'a pas grande ressemblance avec l'irréductible pirate dont la légende a conservé l'image ; ce n'est plus qu'un homme vieilli et affaibli par les années de prison, qui a accepté d'échanger son trésor contre la liberté. Il nous guidera jusqu'à Los Palacios, un port sous domination espagnole où vit sa femme à qui il a confié la garde du butin. Captain Byron questionne Morgan sur le contenu du trésor et obtient la confirmation de la présence d'un poignard semblable à celui que nous recherchons. Mais l'interrogatoire est interrompu par un cri de la vigie immédiatement relayé par l'équipage : navire espagnol en vue !

Un instant plus tard, nous sommes sur le pont, au grand étonnement des marins qui nous croyaient morts pour de bon. Mais leur attention revient vite à l'Espagnol dont les intentions belliqueuses ne font plus de doutes. Il est du même tonnage et aussi bien armé que le *Queen Elisabeth*, et l'on entend bientôt les cris des marins qui s'encouragent avant l'affrontement. Sir Byron fait charger les canons à bâbord et dispose la trentaine de membres d'équipage en vue d'un abordage imminent. Puis d'un coup de barre, il met l'ennemi sous le feu des canons qui retentissent aussitôt, faisant trembler la coque. Immédiatement après, les Espagnols répliquent par trois tirs. Quand la fumée s'est enfin dissipée, chacun peut constater que les boulets ont fait aussi peu de dégâts d'un côté que de l'autre. Le crépitement des mousquets retentit alors pendant que les canonnières rechargent fébrilement leurs armes. La seconde salve part au même moment des deux bords et cette fois les coups portent, il y a des trous dans la coque, des morts et des blessés de part et d'autre. Les deux navires ne sont plus séparés maintenant que de quelques mètres et une estimation rapide du rapport des forces me laisse à penser que l'issue du combat est bien incertaine et qu'elle se décidera au sabre et au pistolet.

Des grappins tombent près de nous et s'accrochent au bastingage, puis c'est le bruit sourd des coques qui s'entrechoquent. Sûrs d'eux, les Espagnols montent à l'abordage, déferlent en une masse hurlante sur le pont et engagent un violent corps-à-corps. Pris dans l'action, je tire mes armes de ma ceinture et fais feu à bout portant. J'abats un assaillant, mais le second pistolet explose dans ma main. On se bat maintenant sur tout le côté bâbord, dans les haubans et jusque sur le mât de beaupré où Lady Byron a pris la tête d'un petit groupe de marins et abattu elle-même deux adversaires.

La mêlée est si confuse que personne n'a remarqué que deux barques ont quitté le navire espagnol pour contourner le nôtre par la poupe. Les quatre occupants de la première montent sur le pont et nous prennent à revers. Pendant de longues minutes, les hommes tombent comme des mouches sans que la victoire choisisse son camp. Miss Violetta tente alors de couler la seconde barque au moment où elle passe devant le canon de poupe, ignorant

que les servants n'ont eu le temps de charger que la poudre. Peu importe car la détonation suffit à étourdir les Espagnols qui renoncent à s'approcher davantage du Queen Elisabeth.

La chance tourne de notre côté au moment où une percée parvient à briser le cercle qui s'était formé autour de Sir Byron. Sans doute l'adversaire comptait-il nous contraindre à déposer les armes en s'emparant du capitaine mais c'est raté. A moi d'essayer. Je me taille d'abord un chemin à grands coups de hache jusqu'à bâbord, grimpe sur un canon et saute sur le pont du navire ennemi. Je suis maintenant seul face au capitaine et comme je n'ai pas la prétention de le capturer à moi tout seul, je sors mes deux pistolets et je le flingue. Facile, non ? Et efficace, car les marins espagnols sont soudain désemparés. Il y en a bien trois qui se réfugient dans la mâture de leur propre bateau, du style pas question qu'on se rende, mais ils changent d'avis quand j'attaque le mât à la hache. Les dix-sept Espagnols survivants jettent enfin leurs sabres à l'eau. Dans son immense mansuétude, Sir Byron les fait embarquer sur deux chaloupes avec unealebasse d'eau croupie et adios señores.

Il n'y a pas grand chose à récupérer avant de saborder leur bateau, visiblement une unité de la marine royale sans autre trésor qu'une maigre poignée de doubloons. Par contre, McLeod fait une intéressante trouvaille dans la poche de feu le capitaine sous la forme d'un message codé. Après avoir remis le Queen Elisabeth en état de naviguer, nous reprenons la direction de Los Palacios.

Un peu plus tard, au coucher du soleil, un marin noir propose à Violetta de soigner la plaie légère qu'une balle espagnole lui a causée, mais elle est méfiante et me demande de l'accompagner. Nous nous rendons auprès de l'homme, qui semble dépourvu de mauvaises intentions mais préfère agir à l'insu de ses compagnons. Il lui chuchote quelques mots à l'oreille avant de lui appliquer un onguent à l'odeur désagréable dont Salvatore identifie clairement l'origine vaudou à notre retour et qu'elle se dépêche de retirer, sait-on jamais. Epreuve par les derniers événements, Miss Byron passe ses nerfs sur son capitaine de père qu'elle invective pour son manque d'autorité et d'initiative lors de la bataille. Les personnalités d'emprunt ont au moins cet avantage de permettre à James d'engueuler Vodka sans risquer de se faire assommer. Madame, le moine, l'Écossais et moi tentons d'ignorer les vocalises ponctuées cette forme pittoresque de révolte juvénile pour nous intéresser au sens caché du message dont le cryptage rudimentaire finit par céder sous les coups de boutoir répétés de notre sagacité. Chacun peut alors lire une courte phrase écrite en castillan : Habits rouges ont mangé pastèques pourries. Los P. l y a un traître dans l'équipage.

Réunis dans le carré des officiers, nous faisons l'alarmant constat que quelqu'un cherche à nous nuire, non en tant qu'envoyés du Réseau Divin, certes, mais en tant que marins anglais ce qui est bien naturel en cette haute époque de la course et de la flibuste, mais risque tout de même d'entraver notre mission. D'abord on nous a empoisonnés avec de la nourriture avariée, ensuite on a indiqué notre situation à un navire de guerre espagnol. Et ce on se trouve à bord, à moins qu'il compte maintenant au nombre de ceux qui engraisent les requins, mais un homme qui joue un double jeu ne se fait pas tuer bêtement lors d'un abordage. Il s'agit de le démasquer avant qu'il nous attire d'autres ennuis. Au premier rang des suspects se trouvent le coq chinois et son aide en tant que pourvoyeurs de pastèques douteuses. Cuisiné avec fermeté, le premier proteste de son innocence et se porte garant de la qualité de ses pastèques sans toutefois expliquer comment nous avons failli passer de vie à trépas en les mangeant. Quant à son aide, ce n'est qu'un pauvre bossu au QI négatif qui nous paraît aussi difficile qu'inutile de questionner. Puis c'est le tour du bosco John Reed, qui a pris le commandement du navire après que le capitaine ait été empoisonné, acte logique mais suspect. Il réagit avec véhémence à nos accusations et se plaint de l'ingratitude avec laquelle on traite un fidèle sujet de Sa Majesté et serviteur irréprochable de son capitaine. Et maintenant que faire ? Interroger tous les suspects possibles serait trop long car après tout, n'importe qui peut avoir empoisonné les vivres. Et bien que peu de matelots sachent écrire, on peut compter sur l'intelligence du coupable qui se gardera de signaler son talent.

Lors de la fouille du bateau qui nous occupe pendant le plusieurs heures, nous découvrons un pigeon dissimulé dans une des chaloupes et dont, bien sûr, personne ne revendique la possession. C'est certainement un de ses congénères qui a servi à prévenir les Espagnols. La seconde découverte, inattendue et inquiétante, est due à Violetta qui annonce à grands cris qu'elle vient de retrouver le matelot noir, égorgé dans le nid-de-pie. Elle révèle alors que les quelques mots que la victime lui avait glissés lorsqu'il l'avait soignée étaient pour lui promettre de démasquer le traître par magie noire. On ne peut donc plus douter que le criminel soit encore à bord et chacun commence à regarder son voisin avec une suspicion qui risque de dégénérer rapidement en mutinerie. Je demande alors de réunir l'équipage dans ses quartiers pour tenter de confondre le coupable par une supercherie : les matelots sont disposés en cercle autour d'une bougie qu'ils devront regarder pendant plusieurs heures. Ça, c'est pour la mise en

scène. Pendant ce temps, chacun devra garder sur la langue un petit morceau de bois de la taille d'une allumette, sensé s'allonger par magie dans la bouche du coupable. Si notre homme s'est senti suffisamment menacé par les sortilèges du noir pour le tuer, il devrait tomber dans le panneau...

À la tombée de la nuit, je demande à chacun de me recracher son morceau. Comme prévu, il s'en trouve un plus court que les autres : le coupable s'est démasqué en le rognant. Mais la surprise, c'est que l'espion présumé n'est autre que l'aide-cuisinier, à qui on aurait donné le bon dieu sans confession. Immédiatement, il est traîné sans ménagement jusqu'au carré des officiers où nous lui promettons un interrogatoire dans les règles de l'art. Pour le mettre en condition, je tire ma hache et lui dresse un tableau exhaustif et détaillé de tous les sévices qu'il va subir dans les prochaines heures, à moins bien sûr de se mettre à table ce qui serait la moindre des choses de la part d'un marmiton. C'est alors que le misérable, dont nous avons gravement sous-estimé les capacités physiques et intellectuelles, se redresse brusquement, tire un des pistolets chargés de mon baudrier et fait feu à bout portant. La douleur est fulgurante et je lâche ma hache pour porter les mains à mon ventre ensanglanté, ce dont l'infâme raclure profite pour saisir l'arme et m'achever. Tout s'est déroulé en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, sans qu'aucun des miens ait eu le temps de réagir. Ma dernière vision me confirme ce que je n'ai compris que trop tard : l'homme n'était ni bossu ni débile. Mais déjà les forces me quittent, mon esprit est happé dans un tourbillon de douleurs et je me sens réintégrer le corps de Dan Lynch, quelques trois cents ans plus tard, meurtri dans mon âme et dans mon corps. Ce qui se passe ensuite, je l'apprendrai par le récit de ceux qui m'ont survécu.

Ils finissent par maîtriser l'imposteur qui avoue être un agent au service des Espagnols avant d'être envoyé à la baille lesté d'un boulet de douze livres. Au milieu de la nuit, la vigie signale les lumières du port de Los Palacios. Le capitaine fait amener l'Union Jack, qu'il juge imprudent d'arborer dans ces eaux, puis donne les ordres pour dépêcher immédiatement une expédition à terre. Morgan, qui était resté jusque là silencieux, rappelle qu'il n'a accepté de révéler l'emplacement de son butin qu'en échange de la liberté et qu'il refuse de débarquer à Los Palacios en prisonnier. Il exige même de se voir confier la tête de l'expédition, ce que Byron finit par accepter. Les deux hommes s'accordent pour embarquer sur les deux chaloupes avec un équipage restreint à Salvatore, Andrew McLeod, Lady Lisbeth et Miss Violetta, ces deux dernières se faisant passer pour des hommes. Pendant la durée de la mission, le Queen Elisabeth mouillera dans le port, à l'écart des autres navires et l'on s'efforcera de ne pas éveiller des soupçons sur son origine. Officiellement, il s'agira d'un flibustier sans pavillon et à l'équipage cosmopolite.

Les deux chaloupes entrent silencieusement dans le port et se glissent entre deux galions amarrés. Au clair de lune, ils distinguent les quais et les premières maisons de Los Palacios. C'est un gros bourg s'étendant à flanc de colline, dominé par la masse sombre de la citadelle. Les braves gens dorment à cette heure, si tant est qu'il y en ait dans ce nid de flibustiers qui prospère sous l'oeil bienveillant du gouverneur espagnol. Sans être vue, la petite troupe guidée par Morgan emprunte les ruelles étroites de la cité coloniale, puis gravit un chemin rendu boueux par les pluies incessantes et qui s'élève en lacets vers une colline.

Après une heure de marche, un cimetière aux tombes désordonnées et envahi par des hautes herbes apparaît sous la lumière blafarde de la lanterne. L'endroit est sinistre, certainement abandonné depuis des années. Morgan semble hésiter un instant, puis franchit le muret écroulé. Rompant le silence, il met en garde ses compagnons : le cimetière est sous influence vaudou, il faut veiller à ne pas déranger les esprits qui le hantent. Il se dirige vers une tombe qu'il indique être l'endroit où il a enfoui son trésor autrefois. Le petit groupe se hâte de déplacer la dalle qui la recouvre, mais leur effort est vain : la fosse est vide. À peine Morgan a-t-il le temps de lancer une bordée de jurons qu'un crissement les fait tressaillir : une autre pierre tombale vient de se déplacer. Puis c'est la terre d'une sépulture voisine qui se soulève et en quelques secondes le sol du cimetière semble s'animer. Soudain, Salvatore pousse un cri de terreur en voyant une main décharnée saisir sa cheville et tenter de l'entraîner sous terre. Tout autour, des zombies se lèvent maintenant par dizaines pour châtier les intrus. Lisbeth et Violetta parviennent à extirper Salvatore des griffes qui le retenaient, puis c'est la fuite éperdue à travers le cimetière, chacun préférant esquiver les monstres que de livrer un combat perdu d'avance. Ils courent sans se retourner jusqu'à ce que les premières lueurs de l'aube illuminent la colline, ce moment béni où le soleil rend le monde aux vivants.

Une heure plus tard, la petite troupe se fraie un chemin à travers la forêt qui s'étend derrière la ville. Une pluie fine et pénétrante s'est mise à tomber. Au loin, on aperçoit le Queen Elisabeth ancré à quelques encablures des galions espagnols. Morgan a décidé de conduire Sir Byron et ses compagnons auprès de sa femme, une métisse du nom d'Erzulie qui sait peut-être ce qui est advenu du trésor. Ils arrivent enfin devant une petite maison de torchis construite sur pilotis au milieu d'une clairière, mais après des appels répétés du pirate, il faut se rendre à

l'évidence : il n'y a plus ici d'autre âme qui vive qu'un molosse agressif pas décidé à les laisser approcher. Morgan se dévoue pour le neutraliser et l'attache au pied de l'escalier.

L'intérieur de la maison d'Erzulie est aussi pauvre que l'extérieur le laissait supposer, et dévasté de surcroît. Les maigres affaires de la métisse sont éparpillées sur le plancher, autour de trois jarres renversées. Toujours aucun signe d'elle, mais des traces de boue séchée indiquent que plusieurs hommes sont venus ici une semaine ou deux plus tôt. L'auraient-ils enlevée ? L'inquiétude du vieux pirate se lit sur son visage. Une fouille sommaire de la maison ne révèle rien de notable si ce n'est une collection de crânes humains dissimulés au pied des pilotis qui leur apprend qu'Erzulie se livrait elle aussi au culte vaudou. Est-ce pour cette raison qu'elle a disparu ou à cause de ce trésor dont elle connaît certainement l'emplacement ? La décision est prise de partir à sa recherche, en commençant par interroger les métis de Los Palacios. Bien sûr, il faudra procéder avec discrétion pour ne pas attirer l'attention des autorités espagnoles.

Dans une rue du quartier le plus pauvre de la ville, Morgan interpelle un jeune garçon, mais celui-ci s'enfuit à toutes jambes en entendant le nom d'Erzulie. Puis c'est à un zambo que Morgan et ses compagnons s'adressent. Il les regarde comme s'il voyait débarquer le Grand Inquisiteur et sa suite et il faudra tout le talent hypnotique de Betty pour que Lady Lisbeth le dissuade de fuir et le mette en confiance. Interrogé avec insistance, l'homme leur apprend enfin ce qu'ils redoutaient d'entendre : Erzulie a été arrêtée et emprisonnée par le gouverneur Orzabal. A cette nouvelle, le visage de Morgan se crispe un peu plus.

La crainte que la soldatesque inspire aux métis incite le capitaine et ses compagnons à rechercher des renseignements du côté de la cantina, un lieu plutôt fréquenté par des Espagnols. Mais la salle est déserte à cette heure encore matinale et leur seul interlocuteur s'avère être le tavernier lui-même, qui leur apprend que le gouverneur a quitté le port hier au soir à bord d'un petit bateau. Evidemment, tous demandent en coeur quelle direction le bateau a prise, ce que leur interlocuteur interprète immédiatement comme une curiosité dépassant celle que tout marin normalement constitué porte à tout ce qui flotte. Bref, poser davantage de questions apparaîtrait vite suspect et en soulèverait d'autres en retour, aussi préfèrent-ils quitter la taverne après avoir éclusé quelques verres de rhum et échangé d'affligeantes banalités.

À peine ont-ils passé le pas de la porte qu'ils aperçoivent le garçon abordé une heure auparavant, qui les désigne du doigt. Craignant d'avoir été dénoncés aux Espagnols, les six s'engouffrent dans une ruelle voisine avant même d'avoir vu à qui s'adressait le geste, puis se dissimulent dans l'entrée d'un patio. Ils ne tardent pas à voir passer le gamin accompagné d'un métis à la forte carrure à qui ils signalent leur présence d'un geste discret.

La conversation s'engage dans un climat de méfiance : l'homme leur demande pour quelle raison ils s'intéressent à Erzulie, eux redoutent de tomber dans un piège. Morgan décide alors de jouer cartes sur table en prenant le risque de révéler son identité. Le métis part d'un grand éclat de rire, proclamant à qui veut l'entendre qu'il y a bien longtemps que le capitaine Morgan s'en est allé finir ses jours dans une prison de la lointaine Angleterre et que cette grotesque supercherie ne trompera personne ici. Le pirate a beau jurer ses grands dieux et lui demander de se souvenir de son visage, rien n'y fait. C'est dur de ne plus être qu'une légende.

Mais malgré son scepticisme, l'homme ne leur est pas hostile, ne serait-ce qu'à cause de leur accent étranger qui les classe en dehors de cette race exécrée des siens qu'est celle des Espagnols. Au fil de la conversation, sa langue se délie et il confirme qu'Orzabal a fait enfermer Erzulie dans la citadelle deux semaines plus tôt, acte qui a ému les métis, mais contre lequel nul n'a osé protester. Personne ne connaît vraiment la raison de cette arrestation, même si la rumeur a fait resurgir quantités de on-dit sur un hypothétique trésor que Morgan aurait laissé à la garde de sa femme. Pour savoir, il faudrait interroger le gouverneur lui-même. Le métis prend un air pensif et leur révèle qu'Orzabal fréquente assidûment une prostituée du port pour laquelle il a certainement moins de secrets que pour ses propres officiers.

Mc Leod ne se fait pas prier pour aller discuter avec la favorite du calife, mais la dame, au demeurant fort aimable, avoue ne pas connaître les intentions d'Orzabal. Toutefois, elle a remarqué ces derniers temps qu'il s'acquittait de leur commerce habituel avec moins d'application que d'habitude, comme si quelque chose d'important le préoccupait. Mais de la destination de son expédition ou du sort d'Erzulie, personne ne sait rien. Personne, sauf peut-être à la citadelle où la pauvre femme est toujours enfermée, à moins qu'Orzabal l'ait emmenée avec lui.

Les deux gardes en faction devant l'entrée de la citadelle prennent un air bêtement militaire en voyant approcher un homme d'âge mur accompagné d'une dame dont la tenue peu féminine ne parvient pas à ternir la grâce. Morgan engage la conversation sur d'imaginaires souvenirs de navigation au service du roi d'Espagne, sujet d'une effroyable banalité dans une cité portuaire mais qui retiendra l'attention de l'homme pendant un bon moment. Pendant ce temps, Lady Lisbeth hypnotise habilement la seconde sentinelle pour lui soutirer quelques renseignements. Elle apprend notamment qu'Erzulie n'a pas embarqué en même temps que le gouverneur hier au soir et qu'elle se trouve encore dans un des cachots de la citadelle, lieu bien gardé s'il en est. Usant de son charme et de basses flatteries, la femme du capitaine n'a aucune difficulté à se faire entraîner à l'intérieur de la citadelle, sous l'oeil quelque peu jaloux du second garde. Mais Morgan sait vite reprendre l'attention de l'homme en lui vantant les femmes de la Barbade (assurément les plus belles du Nouveau Monde), si bien que Mc Leod parvient lui aussi à se glisser par la porte.

Pendant ce temps, Lady Lisbeth a convaincu le galant soldat de lui faire visiter les prisons, prétendant que ce genre de lieu, généralement intime et doté de paille, est tout désigné pour ce qui va suivre. L'inconsciente victime l'emmène donc dans les geôles. Il ne se fait pas davantage prier pour satisfaire aux caprices de la dame et part à la recherche d'un pichet de vin, puis remplit deux gobelets d'étain sans se douter qu'elle vient de verser du poison dans le sien. Il vide sa mixture d'un trait et se met à jurer en recrachant la dernière gorgée. Le vin du coin a beau être un tord-boyaux, il n'est pas dupe. Reculant de quelques pas, Lady Lisbeth attend sagement que le poison fasse son oeuvre, faisant fi des qualificatifs peu flatteurs mais justifiés que l'autre éructe. Il tombe à genoux et porte les mains à son ventre, son visage se contracte, mais il semble résister au poison, pas de chance. Reste la cruche vide qu'elle se résout à transformer en objet percutant, expédiant aussi sec le soudard au tapis.

Mac Leod arrive alors que Lisbeth vient de trouver le trousseau de clefs ; d'un coup d'oeil rapide, ils s'assurent qu'il n'y a plus de soldat dans les parages et ouvrent la première cellule. Ils y découvrent une métisse allongée sur le sol, amaigrie à l'extrême, ses yeux creux vidés toute expression. C'est à peine si elle réagit en entendant son nom. Lisbeth s'agenouille auprès d'elle, prend sa main décharnée et ridée et lui annonce que Morgan est de retour pour la sortir des griffes du gouverneur. Mais le regard de la sorcière lui fait comprendre qu'il est trop tard. Il lui reste à peine la force de murmurer qu'Orzabal est parti pour un lieu nommé Coba à la recherche du trésor qu'elle y avait caché. Erzulie tend à Lisbeth un collier de turquoises, prononçant avec difficulté ces derniers mots : - «Pour Alizée, la fille de Morgan. Attention à l'espion, il sait tout.» Ses yeux se ferment. Lisbeth cherche vainement le pouls de la pauvre femme, mais déjà des bruits de pas se font entendre dans le couloir. Les deux intrus enferment le garde assommé et s'enfuient précipitamment.

Lisbeth et Mac Leod parviennent à rejoindre le reste de la troupe à l'extérieur de la citadelle au moment où la clameur de l'alerte se fait entendre. Ils fuient à toutes jambes à travers les ruelles étroites et trouvent refuge dans le quartier métis. La femme du capitaine rassemble son courage et raconte à Morgan la fin d'Erzulie et ses dernières paroles. Le vieux pirate explose de colère, hurle sa haine d'Orzabal et de la couronne d'Espagne, puis s'effondre hébété au pied d'un mur en murmurant le nom d'Alizée, cette fille dont il ignorait l'existence.

Mais les larmes ne coulent jamais longtemps sur le visage d'un être de la trempe de Morgan et l'émotion fait bientôt place à une froide détermination. Cette fois, il est bien décidé à reprendre les armes, mais il lui faut d'abord retrouver cette enfant dont il ne connaît que le nom. Grâce au gamin qu'ils avaient abordé à leur arrivée à Los Palacios, ils se rendent à la maison du grand costaud pour lui demander son aide. Emu par la nouvelle de la mort d'Erzulie, l'homme acquiesce et leur demande de l'attendre pendant qu'il s'absentera.

Une heure plus tard, il est de retour, accompagnée d'une fillette d'une dizaine d'années, dont l'air effronté cache à peine l'étonnement de se trouver face à six étrangers. Elle regarde d'un air méfiant le vieil homme qui lui tend la main, mais notre hôte la rassure de quelques mots en créole. Cédant au regard de son prisonnier, le capitaine se retire avec les siens pour laisser le père et la fille faire connaissance. Byron sort dans la rue, confiant : le pirate et le prétendu officier britannique ont maintenant une cause commune.

Une heure plus tard, ils sont de retour à la maison d'Erzulie. Alizée monte sur la table et passe la main au-dessus d'une poutre d'où elle retire un parchemin plié en accordéon entre les deux moitiés d'un os fendu. Gravement, elle tend l'objet à son père qui lui remet le collier, puis elle s'en va sans un mot. Morgan regarde sa fille s'éloigner, avec l'oeil vague de celui qui se réveille après un rêve étrange, puis déplie le parchemin et le parcourt :

Mon cher Amour.

Nous voilà donc séparés à jamais. Car si tu lis cette lettre, c'est que je suis tombée aux mains des Espagnols ou tout simplement morte... Dans cette éventualité, j'ai donné cette lettre à notre fille (quelle surprise cela a du être pour toi!). Quant au trésor, ne sachant pas si je te reverrai, j'ai préféré le rendre à mon peuple, plutôt qu'il aille enrichir le roi d'Espagne. Je l'ai confié à deux fils de Naari, qui l'ont rendu au souverain du Monde d'En-Dessous. Toutefois, me doutant que cette décision n'aurait probablement pas ton assentiment, j'ai recopié le Popol Vuh et traduit deux passages qui sont liés au Temple du Souverain. Si tu penses que ma décision était idiote et superstitieuse et que tu souhaites reprendre ton trésor, sache que je ne t'en tiendrai pas rigueur. Méfie-toi cependant des fiers fils de Naari qui sont puissants dans le Yucatan : les herbes et les animaux marchent avec eux et la nuit est leur mère. Bonne chance mon Amour, prend soin de notre fille -c'est tout ce qui reste de nous- elle s'appelle Alizée, en signe de bonne fortune.

À très bientôt,

E :

Deux versets parlent du Temple du Souverain :

«Le Prince et l'esclave se voilent la face,  
Humbles sous la pluie, honorant le dieu du ciel,  
Puis sont mis au tombeau.»

Ch. 2, V. 27

L'autre décrit la fin de notre monde :

«Le Déluge sort des nuages,  
Par la bête écailleuse, noyant le temple, le roi, le voleur.»

Ch. 5, V. 68

La lettre d'Erzulie est claire : le trésor de Morgan a été replacé en lieu sûr dans un ancien temple situé dans le nord du Yucatan. Reste l'énigme des deux versets du livre sacré, deux phrases qui font froid dans le dos et où derrière le terrible Chaak, tout-puissant dieu maya de la pluie se dessinent les traits monstrueux de la Bête. Pourrait-on encore douter qu'à l'instar des Egyptiens des premières dynasties ou des précurseurs du culte solaire de Saint Georges, les anciens Mayas aient forgé ou reçu de quelque puissance supérieure l'un des six poignards que nous recherchons ?

Poussé par un fort vent du sud, le Queen Elisabeth remonte la côte du Yucatan à la recherche de l'îlot de l'Homme Mort. Le capitaine Byron est conscient du peu de temps qui lui reste pour mener à bien cette mission, aussi ne ménage-t-il pas ses encouragements envers l'équipage. Son fameux «Souquez ferme!» restera dans les mémoires de ses marins si toutefois l'un d'entre eux réchappe à cette aventure.

Peu avant le coucher du soleil, la vigie indique des récifs par tribord avant. Byron saisit sa lunette et scrute dans la direction indiquée. Un des rochers qui se détachent au-dessus de la ligne blanche de l'écume a la forme d'une tête de mort : c'est certainement le repère signalé par Erzulie. Le «270°» griffonné à côté sur la carte indique vraisemblablement qu'il faut rejoindre la côte au droit des récifs. Le seul maître à bord après sa femme ordonne donc de virer à bâbord.

Le Queen Elisabeth vogue tous feux éteints. Cette prudence se trouve justifiée au moment où les gréements de cinq navires mouillés à quelques encablures de la côte apparaissent sous le clair de lune. Il s'agit à présent de ne pas être repérés par Orzabal et ses sbires qui sont certainement très supérieurs en nombre. Tandis que les canons du navire sont armés, le capitaine embarque avec le gros de l'équipage sur trois chaloupes. Ils touchent terre, puis dissimulent leurs embarcations et se dirigent vers le feu qui signale le camp des Espagnols. Un marin envoyé en éclaireur révèle que les sentinelles ne sont que trois mais portent cuirasse et casque. En quelques instants, les Anglais se déploient, encerclent le campement et massacrent ses occupants. Le silence retombe : aucun signal d'alerte n'a retenti sur les navires ennemis, on peut donc poursuivre la progression vers l'intérieur des terres. Rapidement, on découvre un chemin récemment taillé à travers la forêt. De nombreuses empreintes de pas trahissent le passage d'une forte troupe.

Après une heure de marche, un marin pousse un cri : sa lanterne vient d'éclairer une rangée de piliers surmontés de crânes humains. Un murmure effrayé parcourt l'équipage. Aucun de ces hommes n'ignore les rites macabres des peuples indigènes. Quelques centaines de pas plus loin, l'homme de tête bute sur le cadavre d'un Espagnol, à demi dévoré par un fauve. Personne n'ose s'interroger sur ce qui s'est passé. La petite troupe se resserre instinctivement et continue son chemin, mais découvre successivement quatre autres corps horriblement mutilés. Soudain, un marin se met à hurler : il vient de voir passer une masse noire à quelques pas derrière la troupe. Chacun s'apprête à faire face. L'homme n'a pas rêvé : quelque chose bouge dans les fourrés. Chacun pointe son arme dans la même direction, s'efforçant de distinguer la bête qui rôde dans l'ombre. Brusquement, un énorme jaguar au pelage noir s'abat sur un des marins et le jette à terre. Les détonations des pistolets se succèdent, leurs flammes font briller ses yeux du fauve alors que ses crocs déchirent la gorge sa victime. Criblé de balles, il rugit et se tord de douleur mais nul n'ose encore l'approcher. Quand enfin le silence retombe, chacun découvre avec stupéfaction le corps sans vie d'un Indien. Sa peau est couverte de poils noirs et ses dents sont longues et acérées. orcellerie ! Un marin lui tranche la tête rageusement à coups de hache et la jette au loin. Le capitaine a bien du mal à rétablir l'ordre dans l'équipage qui semble durement éprouvé par ces événements. Affronter des sorciers la nuit en pleine jungle est pour eux une terrible épreuve.

Deux heures ont passé. Byron estime que les seize milles séparant la côte du palais royal seront bientôt franchis. Mais soudain, des coups de feu éclatent. Chacun se jette à terre, mais l'un des éclaireurs est déjà mort, frappé d'une balle en pleine tête. Les tirs provenaient de l'avant ; leurs auteurs - certainement peu nombreux - restent embusqués mais aux murmures qu'ils échangent, Salvatore comprend qu'il s'agit d'Espagnols. Ils semblent effrayés, sans doute ont-ils cru avoir affaire à des Indiens. Le moine interpelle les tireurs et demande un cessez-le-feu, mais ils répondent par une seconde salve. Furieux, les marins britanniques s'élancent à travers les fourrés, sabre au clair. Le combat est bref : les Espagnols, submergés, se rendent. Le gouverneur Orzabal est au nombre des tués.

En interrogeant un des prisonniers, Salvatore apprend qu'ils sont les seuls survivants d'une forte troupe commandée par Orzabal. Ils ignorent pour quelle raison le gouverneur les a emmenés en ce lieu où la plupart des leurs ont péri sous les griffes des jaguars avant qu'ils battent en retraite. Comme pour confirmer ses dires, deux lueurs vertes apparaissent à quelques pas. Un coup de feu part. Manqué, mais le jaguar a préféré prendre la fuite.

La marche se poursuit à travers la végétation, mais il faut désormais ouvrir la voie à coups de sabres. Les premières lueurs de l'aube sont accueillies avec soulagement par les marins. Malgré la fatigue et les deux hommes tués, on tente d'oublier les horreurs de la nuit. Byron et ses quatre acolytes sont inquiets : ils n'ont plus que quelques heures pour retrouver le poignard. Enfin, la silhouette blanche d'un vaste édifice émerge de la végétation. Les marches d'un large escalier disloqué par de puissantes racines mènent à une rangée de larges colonnes ornées de bas-reliefs. On y distingue encore les profils de personnages aux visages graves et allongés ainsi que des têtes de serpents. Byron et ses hommes pénètrent dans une cour dominée par une tour carrée. Chacun se met à la recherche d'une entrée vers l'intérieur du palais, mais en vain. Les deux marins dépêchés au sommet de la tour scrutent les alentours, mais ne repèrent rien de suspect. Alors qu'ils s'apprêtent à redescendre, l'un d'eux remarque un étrange signe gravé dans le mur et le signale à Byron. Morgan et Andrew Mc Leod, alias Alex reconnaissent immédiatement le sinistre rictus de Chaak, le dieu faiseur de pluie, mais à peine a-t-il prononcé son nom que le pirate disparaît. Pensant qu'il s'agit peut-être de la seule voie d'accès au palais, les autres l'imitent après avoir donné ordre aux marins et aux prisonniers espagnols de les précéder.

La troupe se retrouve mystérieusement transportée dans une petite pièce carrée où règne une forte odeur d'humidité. Les murs sont ornés de fresques moisis représentant Chaak : il ne fait aucun doute qu'ils sont parvenus dans un ancien sanctuaire maya situé sous le palais, le Temple du Souverain où Erzulie a caché le trésor. Une pâle lumière émerge de la seule issue, un petit escalier qu'ils descendent jusqu'à une vaste salle circulaire occupée par un bassin rempli d'eau. La voûte est soutenue par un large pilier dont la base forme un îlot et sur lequel on aperçoit une étroite ouverture, sans doute le passage à emprunter. Le problème, c'est qu'une horde grouillante de poissons de taille certes modeste mais visiblement agressifs occupe ledit bassin. Prenant leur élan, les premiers sautent avec succès par-dessus le bassin, mais Lisbeth échoue. Immédiatement, le banc se rue vers elle et l'eau se teinte de rouge : ce sont bien des piranhas. Hurlant de douleur, elle trouve à peine la force de saisir la corde qu'on lui jette pour la haler hors de l'eau. Lisbeth est vivante, mais elle souffre d'une multitude de plaies pas jolies à voir. Puis, c'est un des marins qui tentait de rejoindre les autres qui échoue dans sa tentative : mis en appétit, les piranhas le dévorent avant qu'il ait pu saisir la corde. Il faut beaucoup de volonté à ses compagnons d'équipage pour en récupérer les restes.

Le pilier central s'avère être creux : il contient un puits qu'il faut gravir jusqu'à une pièce donnant sur deux couloirs opposés dont les parois ne sont qu'une succession de masques du dieu et qui se terminent curieusement par des murs hérissés de pointes métalliques. Ce dernier détail est certes peu engageant, mais ne constitue pas a priori une menace puisque après tout, personne n'est forcé de se jeter dessus. C'est du moins ce que chacun croit, car à peine Mc Leod s'est-il engagé dans le couloir de gauche que l'ensemble bascule et se transforme en une fosse profonde. L'Écossais tente de freiner sa chute en s'accrochant aux parois mais ne peut éviter les pointes métalliques qui le blessent grièvement. Par malchance, l'équipage ne dispose pas de cordes suffisamment longues pour le hisser hors du puits, mais Violetta a l'idée de grimper au sommet du second couloir, faisant basculer l'ensemble et rétablissant son horizontalité.

Le déclenchement de ce piège sournois a au moins le mérite d'avoir fait apparaître une seconde porte face à l'entrée. Byron la pousse et découvre une vaste salle aux murs nus, donnant sur deux autres ouvertures. Il s'avance à l'intérieur, ignorant qu'un autre piège y guette l'intrus : des lames jaillissent du sol et lui entaillent profondément les jambes. Foudroyé par la douleur, il tente de s'extraire du piège, mais ses efforts ne font qu'aggraver ses plaies tant les lames ont pénétré profondément dans sa chair. Puis, c'est au tour de Mc Leod de tenter de traverser la pièce, mais après quelques mètres, le sol devient mou sous ses pieds et il commence à s'enfoncer. Morgan se précipite à son secours, mais se met à tituber. Conscient des dangers mortels qui interdisent l'accès de la pièce, Salvatore saisit le pirate par le bras pour le ramener en dehors, mais à peine a-t-il franchi le seuil que Violetta pousse un cri : la corde qu'elle avait trouvé quelques minutes plus tôt s'est transformé en serpent. Il vient de s'enrouler autour de son cou et commence à l'étrangler. Lisbeth se précipite au secours de sa fille, saisit son poignard et tranche la corde qui se contorsionne comme un serpent et crache des jets de sang. L'équipage, horrifié par ces actes de sorcellerie reste stupéfait.

Lisbeth, Violetta et Salvatore tentent de comprendre l'origine des sortilèges qui défendent la pièce : il s'agit sans doute de mécanismes activés par le passage sur certaines dalles : peut-être serait-il possible de les éviter en les déclenchant «à blanc». Lisbeth propose donc d'utiliser le corps du marin dévoré par les piranhas, mais les siens s'y opposent. Elle a beau mettre en balance le destin des vingt survivants, les marins refusent catégoriquement d'utiliser son corps à cette fin. Comme la discussion s'envenime, Salvatore décide malgré les avertissements de ses compagnons de demander l'avis du capitaine, toujours prisonnier des lames. Il pénètre dans la pièce en humant l'air, puis tire de sa poche un mouchoir et le plaque sur son nez. Il s'avance vers Byron sans sembler ressentir le moindre effet néfaste et prend même le temps de l'extraire de son piège. «Le prince et l'esclave se voilent la face...» murmure-t-il en ramenant Byron. La clé du passage était dans le Popol Vuh. Imitant Salvatore, chacun mouille un morceau de tissu et pénètre dans la pièce en respirant à travers sans qu'aucun évènement néfaste ne survienne. Sans doute s'agissait-il d'un gaz aux pouvoirs étranges destiné aux intrus qui n'ont pas lu le Popol Vuh, ou qui n'ont pas su se souvenir du bon verset. Mc Leod est à son tour tiré de son piège, puis la troupe se dirige vers la porte de droite.

C'est une immense salle que chacun découvre en franchissant le seuil. Immense, et obscure au point qu'on n'y distingue d'abord que deux anneaux de pierre dressés verticalement à trois mètres de hauteur et les premiers gradins d'une tribune. Le plafond est si haut qu'on ne peut le distinguer, ou peut-être n'y en a-t-il pas ? Certains reconnaissent un terrain de pelote, identique à celui qui subsiste à Chichen Itza. Ils comprennent aussi que leur présence en ce lieu n'est pas fortuite, car le jeu revêtait chez les anciens Mayas un sens mystique profond et que le seul fait d'en fouler le terrain était un insigne honneur. Sans doute vont-ils devoir s'affronter pour faire revivre le

rite sacré.

Byron, qui ne peut plus marcher, demande à être installé dans la tribune. Les autres se rassemblent au centre du terrain, autour d'un cercle orné d'une tête de mort. Ils confectionnent une balle à l'aide d'une ceinture de cuir enroulée, puis, imitant leurs prédécesseurs représentés en bas-reliefs sur les murs, forment deux équipes de trois joueurs : Salvatore, Violetta et un marin appelé en remplacement de Byron se placent à gauche de la tribune, Mc Leod, Lisbeth et Morgan à droite. Avant de s'affronter, ils s'exercent à envoyer la balle à travers les anneaux de pierre. Dès leurs premiers gestes, une clameur monte des gradins encore obscurs, comme si une foule nombreuse s'assemblait pour assister à un évènement solennel. Il est temps que la partie commence.

À peine Salvatore a-t-il procédé au coup d'envoi que la lumière jaillit sur le stade et des cris d'allégresse retentissent : les gradins sont comblés, des Mayas aux visages altiers et richement parés s'y pressent pour acclamer les joueurs, la fête a commencé. Sur le terrain, les joueurs se surpassent, conscients de la mission sacrée dont ils sont investis. Mc Leod arrive le premier à envoyer la balle dans l'anneau, soulevant un tonnerre d'acclamations, puis c'est au tour de Salvatore de marquer. Dans les gradins, l'excitation va croissante alors que les deux équipes ont marqué deux points chacune. Enfin, le marin reçoit la balle et l'envoie de la paume à travers l'ouverture. Et brusquement, les spectateurs s'évanouissent, le stade replonge dans les ténèbres, seuls restent visibles les deux anneaux et le cercle central. Il ne reste plus qu'à accomplir le rite sanglant qui consacre le vainqueur : son sacrifice. Résigné, le marin s'agenouille dans le cercle. Morgan tire son sabre et l'égorge, puis ouvre sa poitrine et tire son cœur encore palpitant qu'il dépose gravement dans le cercle. Les dieux seront satisfaits. Alors, un cône de lumière semble descendre du ciel, dans lequel Morgan pénètre et disparaît, suivi par Mc Leod, Salvatore, le capitaine et les siens.

Ils se retrouvent captifs d'une pièce de forme cubique aux parois de métal. Son sol est orné d'une frise représentant la Terre, le Soleil et d'innombrables scènes de sacrifices humains, son plafond de nuages d'où émergent sept animaux fantasmagoriques : un serpent à plumes (le quetzalcoatl sacré des Mayas), un poisson cornu, un dragon tentaculaire, un démon, un iguane, un crocodile et un jaguar. Mais ils n'ont pas le temps de s'interroger sur la signification de ces gravures, car une nappe d'eau recouvre soudain le sol et commence à monter. Certains tentent de toucher au hasard une des figures du plafond, mais ces gestes n'aboutissent qu'à une accélération de la montée de l'eau. Bientôt, il ne reste plus qu'une dizaine de centimètres d'air : il ne leur reste plus que quelques secondes pour trouver la clé ou périr noyés. Soudain, le second verset du Popol Vuh traverse l'esprit de Byron «Le Déluge sort des nuages, par la Bête écailleuse, noyant le temple, le roi, le voleur.» Il applique la main sur l'image du dragon et l'eau cesse immédiatement de monter, puis reflue lentement. Le manuscrit d'Erzulie les a sauvés pour la seconde fois. Soulagés, les six personnages recherchent dans la pénombre l'ouverture par laquelle l'eau est entrée et sortie et la trouvent : c'est le début d'un étroit conduit dans lequel ils s'engagent à la suite de Morgan, que la proximité du trésor semble revigorer. Soudain, il s'arrête devant une dalle : la pierre tombale du Roi d'En-Dessous.

Sous leurs efforts conjugués, la lourde dalle se déplace en raclant son support, découvrant un squelette et un gros coffre qu'ils extraient et ramènent à la surface. A l'intérieur, terne parmi les pièces d'or et les pierres précieuses se trouve le quatrième poignard. C'est ici que se séparent les routes de Morgan, des marins et des cinq survivants du groupe. Le premier choisit le plus beau bijou de son ancien trésor et s'en retourne hanter les hautes mers, les seconds se partagent le reste du butin. Quant aux derniers, il ne leur reste plus qu'à se réunir autour du poignard et laisser le repos à leurs corps d'emprunt. Leurs âmes s'engouffrent dans le tourbillon du Réseau Divin. ransfert vers Nexus II.

## FORTERESSES VIOLENTES

J'AI UN BOURDON DANS LE CRÂNE ET MAL DANS LE RESTE DU CORPS. Cette douleur, je la connais pour l'avoir déjà ressentie lors du retour d'Égypte, c'est le résultat d'un retour prématuré par le Nexus. Bref, même si le Réseau Divin nous fournit des corps d'emprunt, mieux vaut ne pas se faire massacrer avant d'avoir retrouvé le poignard. Quant au bourdon, je m'aperçois à mesure que reprends conscience qu'il n'est pas dans mais autour de ma tête. C'est même un gros, un très gros bourdon si je ne m'abuse.

J'ouvre un œil méfiant. Le réveil après le premier transfert s'était accompagné d'une désagréable sensation de vulnérabilité trop vite confirmée. Cette fois, il semble que nous soyons en sécurité puisque les cinq types qui sont penchés sur nous ne sont armés que de Ray-Ban et portent des uniformes US. Ça vaut toujours mieux qu'un abruti au visage grêlé brandissant un hachoir à viande. Le plus galonné de ces gentlemen vérifie que nous sommes bien réveillés et envoie un de ses subalternes chercher un de ses supérieurs. Comme il ne se préoccupe pas de se présenter, j'ai tout le loisir de détailler notre environnement : nous sommes dans un gros avion de l'USAF, vraisemblablement un C5-Galaxy. Dehors, il fait encore nuit, mais il me semble que nous survolons une région désertique. Ma montre indique que nous sommes le 25 décembre à 7 heures. C'est bête, on a peut-être qu'on a croisé le Père Noël pendant que je dormais.

Un surgalonné se présente et nous explique la situation : cette nuit, vers minuit, le 747 Tokyo-New York d'US-FrontLine avec à son bord quinze membres d'équipage a été détourné. Les pirates de l'air exigent que leur soient remis quatre poignards dont ils nous ont désignés comme détenteurs. Mieux encore, ils exigent que nous les leur remettions nous-même, faute de quoi ils jetteront le jumbo sur Hollywood. Soucieux d'épargner Sunset Boulevard, les autorités US ont obtenu du gouvernement de feu sa Gracieuse Majesté que nos personnes et les poignards leur soient remis. Devant notre incrédulité, l'officier nous passe une cassette vidéo où Lord Wayne nous présente ses regrets de n'avoir pu nous tenir à l'écart de l'affaire. D'où notre présence dans le ciel californien, à portée de vue du Boeing.

Le chef des opérations reprend la parole. Visiblement, il se fout des poignards autant que de nos existences ; son intention est de donner satisfaction aux terroristes, du moins pendant le temps nécessaire à une intervention musclée. Le transfert s'effectuera en vol, le long d'un filin tendu entre les deux appareils dont les vitesses et les trajectoires sont en cours d'alignement. Nous devons maintenir l'attention des terroristes pendant qu'un commando tentera de pénétrer dans l'avion par l'arrière. Facile. Dernière précision : il semble que le Boucher se trouve à l'intérieur. Ça, c'est vraiment une très mauvaise nouvelle.

Le C5 est doté d'une extraordinaire armurerie, disposant d'équipements dernier cri. On nous équipe d'une combinaison de pilote, d'un gilet en kevlar, d'un parachute, d'un masque à oxygène, d'un casque, d'un harnais avec descendeur et d'un intercom. Soucieux de ne pas être réduit à l'état de cibles pendant l'assaut, nous demandons des armes qui nous sont fournies. Alex, James, Betty et Morgane porteront chacun un poignard et moi le cube. Alex et Vodka seront les premiers à pénétrer dans l'avion.

La voix du pilote nous annonce que le filin est maintenant arrimé au Boeing, qui se trouve à une centaine de pieds en-dessous de nous. C'est l'heure d'y aller. Nous ajustons les masques à oxygène. En quelques secondes, la carlingue du C5 est dépressurisée, la trappe arrière s'ouvre. La vue sur le 747 est vertigineuse et le froid glacial. Chacun fixe son descendeur au filin et se laisse descendre dans un vent infernal.

Alex pénètre par la porte avant, détache rapidement son harnais et jette une grenade fumigène dans la travée pour couvrir notre entrée. Il met en marche un brouilleur multifréquence et le dissimule sous un siège. Nous entrons à sa suite et nous jetons au sol. Les lumières de la cabine sont éteintes, mais malgré l'obscurité et la fumée qui se dissipe, nous remarquons que des pentacles et des symboles sataniques ont été peints à l'intérieur. Il y a aussi un étrange «19 :21» bombé juste à côté de nous. La voix d'une femme retentit par les haut-parleurs : elle nous somme de déposer les poignards et le cube devant nous et de reculer. Comme nous ne réagissons pas, une rafale d'arme automatique crible les sièges juste au-dessus de nos têtes. Vodka, qui a repéré son auteur, réplique mais la manque. Nous décidons alors de nous scinder en deux groupes : James et Alex tenteront de se frayer un passage à travers les soutes jusqu'à l'avant de l'appareil pendant que nous tiendrons tête aux pirates dans la cabine.

Deux explosions retentissent à l'arrière : ce sont les charges qu'Alex vient de faire sauter pour ouvrir le plancher. J'espère que le maestro ne surestime pas la solidité de la carlingue d'un avion en vol. Un cri de Betty attire notre attention vers l'avant de l'appareil : trois silhouettes agiles et furtives progressent vers nous. D'un geste sûr, elle vide son chargeur sur les deux premières et les tue, mais la troisième s'abat sur moi, un poignard au poing et m'entaille le flanc droit. Alors que je m'esquive en roulant au sol, je croise son regard : c'est une femme. Vodka vient à mon secours, mais lui aussi est surpris par la vivacité de l'adversaire et reçoit trois centimètres d'acier dans le bras. Finalement, c'est Morgane qui parvient à l'assommer d'un vigoureux coup de crosse. Un examen rapide des deux victimes de Betty nous laisse à penser que le commando terroriste est exclusivement féminin. Comme quoi il existe d'autres mammifères volants que les chauves-souris et les hôtesses de l'air.

C'est au moment où nous nous redéployons dans l'attente d'un nouvel assaut que les pros du nettoyage entrent en scène. Cinq commandos vêtus de combinaisons noires et cagoulés font irruption par la porte arrière et remontent rapidement les coursives jusqu'à notre position. Merci les gars, c'est à vous de jouer. En quelques instants, les SEAL investissent l'avant du 747 et liquident les six flingueuses qui s'y étaient retranchées.

Vue de plus près, la cabine de pilotage ressemble à un terrain de paint-ball serbe : y'a du sang partout et des morts jusque sur le tableau de bord. Avant d'être neutralisées, les piratesses ont froidement liquidé la totalité de l'équipage. Du coup se pose la question cruciale : y a-t-il un pilote dans cet avion dépressurisé, criblé de balles et piquant droit sur Los Angeles ? Certes, j'ai mon brevet de pilote, mais hormis le cas Ã rare Ã des hydravions à hélices, ma place dans un avion se situe généralement dans la cabine touristique. Heureusement, les SEAL semblent maîtriser la situation : l'un d'eux pousse négligemment le corps du commandant de bord et s'installe aux commandes. Au moment où nous allons nous débarrasser de notre harnachement pour pousser un soupir de soulagement bien mérité, une voix inquiète grésille dans les intercoms : c'est le pilote du transport qui s'étonne de voir quelqu'un remonter en sens inverse. Sa phrase est interrompue par une rafale. Dans la seconde qui suit, les câbles qui reliaient les deux appareils se sectionnent et viennent claquer contre la carlingue. Par la vitre du cockpit, je regarde le mastodonte de l'USAF s'éloigner vers l'ouest, emportant un passager inattendu : le Boucher !

Faisons le point : nous venons d'échanger une forteresse volante bourrée d'armes high tech contre un Boeing percé comme une écumoire et dont mes camarades Alex et James ont délibérément endommagé les câbles de commande. Certes, nous sommes vivants et toujours en possession des poignards, mais il y a gros à parier, connaissant le goût du Boucher pour le sang et les explosions que notre vol s'achèvera bientôt en feu d'artifice. Aussi décidons-nous à l'unanimité de laisser les SEAL se débrouiller avec ce cercueil volant et sautons par la porte arrière après nous être donné rendez-vous au bar du Queen Mary. Dire que je me suis échappé de cette ville à quinze ans pour y retomber par la force des choses...

Les six parachutes s'enfoncent dans le fog urbain de la mégapole californienne, puis une brise légère les disperse sur plusieurs kilomètres. Pendant que Morgane descend sur Hollywood Blvd, Betty vers Venice Beach et James chez Disney, je me paye le luxe d'atterrir avec armes et bagages sur le capot d'une voiture marquée LAPD, ce qui me vaut de me retrouver cinq minutes plus tard devant le bureau d'un inspecteur décidé à me coffrer pour port d'arme illégal, détournement de matériel militaire, dégradation de biens publics et assaut aéroporté sur policier assermenté. Sur son conseil, je choisis de garder le silence et de bénir cet article du code pénal qui me dispense d'aggraver mon cas en débitant une histoire à dormir debout. C'est donc en compagnie de trois dealers latinos et d'une pute réformée que j'attends une hypothétique délivrance. Oh, bien sûr, j'ai à Los Angeles de la famille à qui je pourrais faire appel, mais la seule idée de me retrouver face à ces scientologues hollywoodiens me répugne. lutôt crever en taule.

Quelques heures plus tard, trois Chrysler noires longues comme des paquebots s'arrêtent devant le poste de police. Un homme descend de la première et se dirige droit vers le bureau du capitaine qui, après un bref entretien, vient en personne me libérer en s'excusant. Y'a pas de quoi, tout le monde peut se tromper. On me dirige ensuite vers la seconde limousine où je rejoins mes compagnons. Ils me racontent qu'ils se sont bien retrouvés au bar du Queen Mary, d'où ils ont appelé Lord Wayne. Notre inestimable ami s'est dépêché d'intervenir en notre faveur auprès des autorités américaines, ce qui nous vaut d'être à présent vautrés dans les fauteuils d'une bétailière de luxe sous la protection de G-Men à costard et lunettes noirs. Seul James semble savoir où on nous mène, mais il se montre discret.

Pendant que le convoi quitte l'agglomération et s'enfonce dans le désert, nous épluchons le Los Angeles Times dont les nouvelles ne sont pas roses : les bourses sont en baisse et les suicides collectifs en hausse. La peur du millénaire n'épargne aucun pays, aucune cité. Quelques jours après la mort de son président, la Kobayashi Inc. est au plus mal.

«Welcome to Nevada, the Silver State» proclame un panneau. Peu après, les limousines quittent la highway de Las Vegas pour suivre une petite route poussiéreuse à travers le désert qui s'enfonce dans un canyon. Nous sommes surpris d'y découvrir un énorme immeuble entouré de barbelés et sévèrement gardé. Nous descendons et passons sous un détecteur à métaux qui se met immédiatement à hurler. C'est de bonne grâce que nous acceptons de déposer notre artillerie, mais nous refusons catégoriquement de nous séparer du cube et des quatre poignards. Après une engueulade avec l'officier de sécurité, nous décidons que Betty et Vodka resteront à l'extérieur avec notre précieuse collection.

Un ascenseur nous mène à un poste de contrôle où nous subissons des examens d'identification digitale et rétienne, puis dans une vaste salle circulaire où une vingtaine d'hommes en uniformes US, britanniques et français discute nerveusement en petits groupes. Rien que des huiles galonnées et décorées comme des sapins de Noël. Les rares «civils» présents sont badgés FBI. Seul, dans son coin, l'un d'eux lit Newsweek, bizarrement titré «What's wrong with the FBI?», les pieds posés négligemment sur la table. Sa tête me dit quelque chose. Il ressemble assez à David Duchovny, un acteur que j'ai vu il y a quelques années dans une série B dont j'ai oublié le nom. Un autre se dirige vers James et lui broie les phalanges en découvrant trente-deux dents en parfait état : c'est John, un ancien collègue du temps où il bossait à l'Intelligence Service. Il nous apprend que nous avons été conviés à une réunion secrète des instances antiterroristes de l'OTAN. Un général réclame alors le silence et annonce que le sujet qui nous réunit est le Boucher. Il attaque par le récit de son dernier exploit, le détournement du 747 d'USFrontLine. Comme lors de ses dernières apparitions, le Boucher a opéré en collaboration avec un commando qu'il a délibérément sacrifié ; les tatouages que portaient les neuf femmes qui le constituaient ainsi que les inscriptions relevées sur la carlingue confirment leur appartenance aux Sister Death, organisation satanico-apocalyptique connue pour son extrême violence. Le mystérieux «19 :21» par lequel elles signent leurs actes renvoie apparemment à un verset de l'Apocalypse : Le reste fut tué par l'épée qui sortait de la bouche de celui qui était à cheval, et tous les oiseaux du ciel se rassasièrent de leur chair. cca promet.

Revenons à l'évènement lui-même : si le jumbo a pu être ramené à l'aéroport de Los Angeles par les SEAL, on est en revanche sans nouvelle du C5 et de ses équipements qui se sont évanouis au-dessus du Pacifique malgré tous les efforts déployés pour les récupérer. Bref, le Pentagone risque de changer de boss grâce au Boucher et le général conclut sur l'importance de mettre tous les moyens en oeuvre pour le neutraliser. Il cède la parole à un expert informaticien du FBI qui noircit encore le tableau : d'après des sources bien informées et dûment vérifiées, l'ennemi public n°1 serait maintenant en possession du Total Tsunami. Il faut s'attendre à une attaque virale sans précédent contre les réseaux et les gros systèmes informatiques. Bourses, télécommunications, réseaux d'informations, régulation du trafic aérien, la liste des systèmes menacés d'une paralysie totale est longue. Emoi dans la salle, mais bientôt dominé par les protestations véhémentes d'un vieux ponton qui objecte que l'existence du Boucher n'est toujours pas un fait avéré et que son portrait fantasque ne relève peut-être que de la psychose collective. Le général-président de séance l'interrompt d'un geste et se tourne vers nous pour entendre notre avis sur la question. Alors, devant une assistance abasourdie, j'entreprends le récit détaillé de nos cinq confrontations avec le Boucher, depuis l'attaque de la tour Montparnasse jusqu'au détournement d'hier, laissant clairement apparaître mon doute sur sa nature humaine. Ce dernier point me fait certainement passer pour un illuminé (et pourtant, je me suis bien gardé d'évoquer les manifestations paranormales qui entourent notre quête et nos tribulations spatio-temporelles), mais à la fin les plus sceptiques semblent au moins convaincus de l'existence du Boucher. Un indiscret me demande si nos fréquentes rencontres ne seraient pas dues à l'existence de ces mystérieux poignards, mais je m'efforce d'en minimiser l'importance. La question que l'OTAN s'intéresse de trop près au Réseau Divin, sinon adieu les poignards. L'intervenant n'insiste pas, mais je devine un sourire amusé sur les lèvres de l'homme au journal. Celui-là doit en savoir plus que les autres sur la question. Notre impression se confirme à la fin de la réunion lorsque l'agent du FBI se présente à nous sous le nom de Fox Mulder et nous entraîne discrètement dans une salle inoccupée. Il se montre très intrigué par les quatre poignards et nous demande comment nous sommes entrés en leur possession, ajoutant qu'il ne se satisfera pas des explications vagues que j'ai débitées aux militaires tout à l'heure. Mr Mulder a donc vu à travers nos masques d'amateurs d'antiquités. Comme nous hésitons à lui répondre, il nous donne un gage de confiance irréfutable en révélant qu'il connaît l'existence d'un autre poignard. onnant donnant.

Il nous faut plusieurs heures pour faire le récit détaillé des vingt-cinq derniers jours et évoquer les phénomènes étranges auxquels nous avons assisté : les voyages à travers le temps et l'espace, les confrontations avec le Boucher, les poignards de l'Apocalypse et le cube d'iridium. Nous ne savons que bien peu de choses de ces entités et de leurs origines. Qui les manipule ? Qui nous manipule ? Dieu ou diable, ange rédempteur ou messenger d'Apocalypse, la réponse viendra sûrement le moment venu. Enfin, nous emmenons Mulder à l'extérieur du bâtiment pour lui montrer les quatre poignards laissés à la garde de Betty et Vodka. Il les examine attentivement, puis déclare qu'un objet identique se trouve actuellement en possession de Randolph Drake, magnat de l'audiovisuel et grand collectionneur d'armes. Mais l'homme est surtout connu en tant que gourou de la Church of Technomancy, une secte à laquelle sa puissance médiatique a servi de relais jusqu'à ce que le FBI soit convaincu de ses intentions antigouvernementales. On le soupçonne d'activités politiques illégales en relation avec des activistes apocalyptiques, mais les charges à son encontre se limitent encore à de la fraude fiscale. Il y a quelques jours, Drake a préféré quitter New York avec armes et disciples pour attendre le Jugement Dernier quelque part en Europe. Ses radios et son site Internet continuent malgré tout leur propagande sur le territoire US comme partout dans le monde. Peu importe où il se trouve, nous connaissons maintenant notre prochain objectif.

Nous quittons les locaux du FBI pour retourner à Los Angeles où Iguane doit nous attendre avec l'avion de Lord Wayne. Au moment où la limousine franchit l'enceinte extérieure, nous sommes rejoints par Fox Mulder qui frappe à la vitre et tend à Alexander un petit paquet en lui souhaitant un joyeux Hannoucah. Drôle d'individu, qu'on imagine mal travaillant au FBI. En le regardant s'éloigner, je me demande s'il n'est que le limier dont il donne l'image ou quelque obsédé de l'occulte, irréductible chasseur de phénomènes paranormaux et de soucoupes volantes. En ouvrant la boîte, Alex trouve non pas le chandelier à sept branches dessiné dessus mais le plan détaillé d'une centrale nucléaire, accompagné d'une indication géographique : Saint-Laurent-des-Eaux, France. Serait-ce la nouvelle adresse de Randolph Drake ?

Après une courte escale à New York, l'avion s'élance au-dessus de l'Atlantique. J'écoute d'une oreille discrète les radios de la côte est égrener les mauvaises nouvelles : des massacres, encore et toujours, dont celui de 74 fidèles réunis dans l'église San Gennario de Caracas, tués avec la même arme, ainsi qu'un attentat meurtrier perpétré au même moment à New York. Outre le fait que le premier est l'oeuvre des Sister Death, des témoins auraient aperçu le Boucher sur les deux lieux. Comme quoi on n'est en sécurité nulle part, même quand le Boucher est ailleurs.

Nous mettons à profit les quelques heures du vol pour nous renseigner sur les activités de Drake par le site web de la Church of Technomancy qui en trace assez bien les contours : la fin du monde étant irrévocablement programmée pour le 31 décembre à minuit (date à laquelle ce site s'autodétruirait, évidemment), le seul espoir de salut est de rejoindre la secte qui sera emmenée loin de cette terre de péchés par de bienfaisants extraterrestres. Le soucoupodrome salvateur de la COT se situe en France, dans le département du Loiret. Atlas en main, nous recherchons Saint-Laurent-des-Eaux, qui s'avère être dans ledit département. Tout de suite, James appelle John qui lui confirme que Drake et ses sbires squattent une centrale nucléaire désaffectée quelque part en France. Mulder ne s'était pas trompé.

Peu après, Morgane et Betty reçoivent deux e-mails d'une certaine Dana Scully, agent du FBI et collègue de Mulder. Le premier est un rapport qu'elle a rédigé il y a quelques temps sur Randolph Drake signalant que le magnat a eu la moitié du visage arrachée lors d'un accident de voiture et que l'oeil perdu a été remplacé par un implant cyborg. Le second est le rapport de l'autopsie qu'elle a pratiquée sur les neuf terroristes du commando Sister Death. Il mentionne de nombreux points communs, notamment des tatouages, scarifications et mutilations volontaires.

## LA CENTRALE DU PARTICULIER

Saint-Laurent-des-Eaux, 26 décembre.

SAINT-LAURENT-DES-EAUX, C'EST LE TROU. Non seulement l'activité y est passablement réduite depuis que l'EDF a cessé d'exploiter la centrale nucléaire, mais il est difficile de tirer les vers du nez des indigènes qui se montrent peu loquaces au sujet des nouveaux arrivants. Après s'être heurté au mutisme de deux cafetiers, trois boulangères et un épicier, James décide de rappeler John pour de plus amples informations. En guise de réponse, il reçoit les photos de Drake et d'une certaine Sondra Sanguinata, recruteuse de chair fraîche chargée de pourvoir aux appétits sexuels du gourou. Nous installons notre QG dans un hôtel du centre.

La seconde étape consiste en un repérage minutieux des lieux. Installés sur les bords de la Loire, nous scrutons l'île sur laquelle se dressent les bâtiments de la centrale. A l'aide de ses jumelles, Vodka remarque des constructions légères et récentes, des tentes, susceptibles d'héberger un millier de personnes. Sans doute sont-elles destinées aux disciples de la secte que l'on aperçoit par endroits. Mais il note aussi que de nouvelles clôtures barbelées ont été dressées et que des hommes en treillis patrouillent autour des bâtiments techniques. Il est maintenant clair que Drake n'a pas l'intention d'attendre les ET en se croisant les doigts et que la forteresse naturelle que constitue l'île n'a pas été choisie par hasard.

Je suggère que nous survolions la centrale pour un repérage plus approfondi. Nous prenons contact avec le patron d'un aéro-club du coin mais l'homme nous dissuade de survoler la Loire aux alentours de Saint-Laurent car les occupants de l'île viennent d'y installer des batteries de missiles sol-air. Incroyable. Mais que font les autorités ?

La solution retenue consiste à acheter un avion télécommandé dans une boutique d'aéromodélisme sur lequel nous fixons une petite caméra munie d'un émetteur pour examiner l'île sans risquer notre peau. Deux heures de bricolage plus tard, l'engin s'envole et nous recevons l'image sur le portable de Morgane. C'est beau la technique. Il arrive sans problème au-dessus de l'île et les images transmises confirment la première observation : la centrale est bien défendue ; il y a même des véhicules blindés stationnés près du centre de commande. Mais soudain, un détail attire mon attention : un mince panache de vapeur vient de s'échapper d'une des tours de refroidissement. La centrale étant réputée désaffectée, comment expliquer que son cœur est encore chaud si ce n'est parce qu'« on » l'a réactivé ? Voilà qui est inquiétant. Quelques secondes plus tard, une brusque rafale de vent déséquilibre l'avion qui s'abat dans la Loire.

Nous nous interrogeons sur le moyen de pénétrer dans la centrale pour nous emparer du poignard que Drake, en collectionneur averti, n'aura pas manqué d'emmener avec lui pour la fiesta finale. Une des voies les plus discrètes serait le tunnel ferroviaire qui servait à acheminer le combustible nucléaire sur le site depuis la rive sud de la Loire, mais le plan dont nous disposons n'indique pas son point de sortie. Betty a alors l'idée d'interroger un ancien employé de la centrale, l'un des derniers habitants du lotissement où logeait le personnel.

L'homme, qui exerçait les fonctions de cuisinier, accueille avec amabilité cette jeune femme qui s'intéresse de près aux conditions de vie des retraités d'EDF (c'est l'argument invoqué par Betty). Après une heure de conversation destinée à noyer le poisson, elle obtient le renseignement voulu.

Nous décidons de scinder le groupe en deux : James, Betty et Morgane se rendront à la gare pour tenter d'obtenir des informations sur Sondra Sanguinata pendant que Vodka, Alex et moi repèrerons l'entrée du tunnel. Les indications du cuisinier sont vagues, mais elles nous mènent jusqu'à un petit bois près duquel nous garons la voiture louée à notre arrivée.

Rapidement, nous repérons un talus élevé cachant une voie ferrée aux rails rouillés. Vodka part en éclaireur en direction de l'île pendant que nous progressons en retrait d'une trentaine de mètres. Il parvient devant une clôture ouverte près de laquelle sont arrêtées deux locomotives. Il s'agit certainement du lieu de transbordement du combustible ; d'ailleurs on perçoit des bribes de conversation en Anglais qui laissent à penser qu'une telle opération est en cours. Nos soupçons étaient donc confirmés : Drake a fait redémarrer l'un des réacteurs, mais dans quel but ? Vodka se tapit près du talus et nous décrit la situation à l'aide de son portable. Au moment où nous tentons de le rejoindre, une branche craque sous mon pied. Le bruit est si fort qu'il n'a pu échapper aux hommes de Drake. Alex et moi nous cachons dans la végétation, coupons nos portables pour éviter d'être bêtement trahis par une sonnerie et armons nos revolvers.

Trois hommes se sont déployés dans le petit bois qu'ils entreprennent de le ratisser méthodiquement. A mesure qu'ils progressent vers nous, je distingue leur équipement : casque, gilet pare-balles, fusil d'assaut M16 et lunette de détection infrarouge. Des pros. Inutile de tenter quoi que ce soit, car même avec l'avantage de la surprise, nous serions abattus en moins de trois secondes. Je vois avec angoisse le premier se diriger droit vers la cache de Vodka. Ses pas sont lents, son regard scrute chaque buisson. Par chance, il passe à quelques mètres du colosse sans le voir et continue son chemin. Alex et moi retenons notre souffle, craignant le moindre bruit qui trahirait notre présence. C'est à ce moment que la vibration sourde de son portable se fait entendre. La chance est décidément avec nous : les deux patrouilleurs les plus proches de nous ne réagissent pas. L'un d'eux donne bientôt l'ordre de revenir aux locomotives. Soulagement : l'alerte est passée. Dès que les trois hommes sont repassés derrière le talus, nous nous hâtons de revenir à la voiture.

En rentrant à Saint-Laurent, Alex consulte sa boîte vocale : le coup de fil inopportun venait de James. Le message est «Rappelez-moi vite, je suis dans la merde». Cinq minutes plus tard, nous sommes à l'hôtel. Morgane et James s'affairent autour de Betty ; ses vêtements sont couverts de sang et son corps porte de multiples plaies. James résume la situation : Betty et lui ont rencontré à la gare la fille que Sondra Sanguinata venait de raccompagner et sont montés avec elle dans le train pour l'interroger. D'abord réticente, elle était sur le point de leur donner des détails sur Drake et son entourage quand une femme d'aspect anodin est entrée dans le wagon et a tiré plusieurs coups de revolver sur elle. Surpris, Betty et James n'ont rien pu faire pour la protéger. Ils ont réussi à abattre l'agresseur qui a laissé tomber une grenade avant de mourir. C'est son explosion qui a grièvement blessé Betty ainsi que d'autres passagers du wagon. Malgré la panique qui a suivi, James a pris le temps d'examiner l'agresseur : sous sa perruque et un déguisement se cachait Sanguinata elle-même. Quant à sa recrue, elle n'a pu prononcer que quelques mots avant de mourir : «Cadran... Cadavre... Picasso». C'est peu.

Le bilan n'a rien de réjouissant : Betty est blessée et une de nos meilleures occasions de pénétrer sans fracas dans la centrale est grillée. James est furieux de la tournure des événements et nous reproche d'avoir scindé le groupe. Le plus rassurant, c'est que depuis son arrivée à l'hôtel où Morgane veillait sur le cube, Betty semble aller mieux. Le médecin appelé à son chevet accueille avec un scepticisme non dissimulé les explications vaseuses de James. Comme son avis est que les blessures remontent à plusieurs jours mais que nous n'avons pas l'intention de lui expliquer les vertus thérapeutiques des cubes en iridium, nous le félicitons de sa sagacité et le remercions avec un gros billet vert.

Le lendemain matin, Betty va mieux. Elle peut même se lever et marcher sans problème. Tant mieux, car le temps nous est compté si nous voulons être en possession des six poignards avant la fin du millénaire. Penchés au-dessus de la table où nous avons déplié le plan de la centrale, nous étudions différentes voies d'approche et retenons l'idée de traverser ce soir à la nage le bras mort qui sépare l'île de la rive nord de la Loire. En attendant le crépuscule, nous nous procurons des combinaisons de plongée et préparons notre matériel : armes, pinces coupantes, explosifs, détonateurs, cordes et grappins...

A 18 heures, nous nous mettons à l'eau à quelques centaines de mètres en amont de la centrale et dérivons lentement vers la pointe. Nous restons cachés pendant quelques minutes dans les roseaux, en attendant qu'un véhicule blindé surgisse au dernier moment s'en aille patrouiller ailleurs. Puis, nous coupons les fils barbelés et pénétrons dans l'île.

Nous progressons dans la pénombre en direction des tours de refroidissement jusqu'au mur d'enceinte de la centrale que nous escaladons à l'aide des cordes et des grappins, nos combinaisons nous protégeant des barbelés qui le surmontent. Malgré le risque de signaler notre présence, les cordes sont laissées sur le côté intérieur du mur pour le cas où nous serions obligés de nous replier rapidement. Dans cette situation, notre meilleure couverture serait une diversion musclée, détruire un point névralgique de la centrale par exemple. L'idée n'est pas pour déplaire à Vodka qui choisit pour cible la station de pompage, située à proximité de notre point d'entrée. La porte métallique du local est fermée, mais il suffit de poser les charges de démolition et le dispositif de mise à feu radiocommandé sur les gros tuyaux qui en sortent.

L'hypothèse la plus vraisemblable est que Drake a pris ses quartiers dans l'endroit le mieux protégé de la centrale : la salle de commande, à proximité des réacteurs. Nous nous dirigeons donc vers le dôme de confinement en rasant les murs de la salle des turbines. Vodka et moi ouvrons la marche. Soudain, nous tombons nez-à-nez avec deux gardes armés. Immédiatement, le premier lève son fusil mais Vodka se jette sur lui pour le poignarder. Sa lame se brise contre la combinaison en kevlar, mais il plaque son adversaire au sol et le massacre à coups de poings. L'autre, moins rapide, n'a pas eu le temps d'esquisser un geste avant de se retrouver face à mon magnum. Vodka se relève et le tue à la réprobation générale, justifiant son geste par la nécessité d'opérer avec la plus grande discrétion. Nous récupérons leurs armes, leurs talkie-walkies et leurs tenues et cachons les corps au milieu d'un faisceau de tuyaux.

Betty et Morgane, déguisées en gardes, pénètrent en premier dans le bâtiment administratif. Le couloir du rez-de-chaussée est désert, les locaux depuis longtemps désaffectés sont plongés dans l'obscurité, à l'exception d'un, d'où filtre de la lumière. Derrière le carreau dépoli, Morgane devine la présence d'une personne installée devant un ordinateur. Elle pousse la porte et surprend la jeune femme qui se confond en excuses, justifiant sa présence tardive par un travail urgent concernant l'approvisionnement de la centrale. Visiblement, Betty et Morgane tiennent bien leur rôle de garde et nous pourrions sans risque continuer notre exploration. Mais poussés par la curiosité, Vodka et moi pénétrons dans le bureau pour tenter de trouver des informations sur la secte et son installation dans la centrale. Du coup, la fille comprend qu'elle n'a pas affaire à une patrouille, mais à des intrus mal intentionnés. Je laisse à Vodka le soin de la terroriser pendant que j'examine le contenu de son ordinateur mais je n'y trouve que de la comptabilité et de la gestion d'approvisionnement. Rien de passionnant. Pendant ce temps, le Russe interroge la secrétaire à coups de mandales, mais la pauvre fille est incapable de lui répondre. Lassé de poser des questions sans réponses, Vodka conclut l'entretien par un coup de tête en pleine figure qui la laisse KO.

L'étage supérieur du bâtiment se révèle aussi peu intéressant que le rez-de-chaussée. On n'y trouve qu'un gros ordinateur, qui abrite certainement le serveur informatique de la Church of Technomancy.

En reprenant la direction de la salle de contrôle, nous remarquons des empreintes de chiens dans le sol. Vodka les examine et précise qu'il ne s'agit pas de chiens mais de loups, ses années passées en Sibérie lui ayant appris à faire la différence. Bref, ça signifie que la centrale est férocement gardée et qu'il faut redoubler de prudence. Justement, voilà une patrouille qui s'avance dans notre direction. Nous nous cachons dans l'obscurité, laissant les filles se débrouiller. L'un des arrivants les interpelle et leur demande si tout va bien. Betty répond qu'il n'y a rien à signaler, la patrouille s'éloigne.

La porte d'entrée du bâtiment central est fermée. Nous tentons de l'ouvrir avec la carte prise sur un des gardes, mais il ne devait pas être autorisé à y entrer car l'accès nous est refusé. Par le carreau situé au-dessus de la porte, on devine un dispositif d'alarme qui n'attend que notre passage pour se déclencher, mais malgré que nous le voyons, il paraît impossible de le neutraliser. C'est d'autant plus rageant que cette porte est le seul accès visible au coeur de la centrale. Vodka tente alors de trouver une entrée par le toit. Il escalade le mur à la corde jusqu'à une passerelle métallique et monte jusqu'en haut du bâtiment. Un quart d'heure plus tard, il revient sans avoir trouvé le moindre passage. Tant pis, il ne nous reste plus que la diversion à grand spectacle, plus communément appelée option Vodka. Faire sauter le circuit de refroidissement étant prématuré, nous choisissons de sacrifier le bâtiment administratif, ce qui aura pour effet secondaire positif de faire taire le serveur internet de la secte. Un élan de bonté inhabituel nous pousse à sortir la secrétaire toujours inanimée avant de mettre le feu aux locaux et de revenir devant la porte d'entrée du bâtiment central.

Rapidement, des sirènes retentissent, des projecteurs s'allument et des ordres sont diffusés sur les talkie-walkies. Au moment où les premiers arrivants s'attaquent à l'incendie, la porte s'ouvre et un énorme loup bondit vers nous. Betty et moi faisons feu et le touchons, mais il a le temps de me mordre au bras avant de mourir. Nous profitons de l'ouverture pour nous glisser à l'intérieur. Une rafale d'arme automatique tirée d'en haut nous accueille. Vraiment pas cool le coin. Nous nous aplatissons à couvert, mais Alex est sérieusement touché. Le tireur se trouve en haut de l'escalier qui mène à la salle de contrôle. Après un court silence, James se redresse et vide son chargeur dans sa direction. Les tirs résonnent dans l'escalier et les balles ricochent dans toutes les directions. L'une d'elles atteint le tireur qui s'effondre. Vodka et James se précipitent vers lui, mais il se redresse et lâche une dernière rafale vers eux avant d'être abattu pour de bon. James s'en tire avec une égratignure et une belle peur rétrospective.

Morgane rejoint James et Vodka sur la plate-forme intermédiaire de l'escalier et récupère un badge magnétique sur le mort. Soudain, les tirs reprennent, venant cette fois de l'étage supérieur. Le second tireur est caché dans un renforcement et il ne sera pas facile de l'en déloger. James fait mettre chacun à couvert, dégoupille une grenade et la lance. L'explosion est assourdissante, suivie d'un long silence : la voie est libre. Enfin, en apparence seulement car si le tireur est bien mort, un mur de construction récente condamne l'accès à la salle de contrôle. Sans dire un mot, Vodka dispose avec soin une charge explosive contre la paroi et nous fait redescendre au pied de l'escalier. La déflagration est assourdissante, suivie d'un déluge de gravats qui s'abat dans l'escalier.

Le nuage de poussière est retombé, démasquant une large brèche ouverte dans le mur. Derrière, il fait noir. Nous entrons avec prudence. Sous les faisceaux de nos lampes apparaît une salle de contrôle désaffectée et déserte. Rien d'intéressant, nous la traversons vers l'unique porte qui s'ouvre sans nécessiter l'intervention de Vodka. La seconde pièce dans laquelle nous pénétrons devait ressembler à l'origine à la première, mais le décor qui s'offre à nous est loin d'en avoir son impersonnelle fonctionnalité : ses murs sont couverts de tentures sombres, d'objets sataniques et de fresques cauchemardesques qui rappellent le Guernica de Picasso et dégagent la même gaieté débridée. Si l'on se souvient des derniers mots de la call-girl, cette fois nous touchons au but.

Mais à mesure que nous en approchons, la fresque révèle son effroyable morbidité : si le monceau de cadavres donne un si saisissant effet de relief, c'est tout simplement parce qu'il est fait avec de vrais cadavres, momifiés et figés dans d'indicibles souffrances. Un bruit de pas lents se fait entendre et nous arrache à la fascination du tableau : Randolph Drake vient de pénétrer dans la pièce, seul. Malgré les six armes qui se tournent immédiatement vers lui, son visage mutilé est impassible, le regard de son oeil unique est froid et ses gestes mesurés. Restant dans l'ouverture de la porte, il se contente de tendre vers nous son poing fermé tenant une grenade dégoupillée. Vu la distance qui nous sépare, tirer sur lui serait un suicide. Drake le sait, et c'est avec assurance qu'il nous demande l'objet de cette visite indélicate. Pas la peine de biaiser : nous lui annonçons que nous sommes venus pour nous emparer de son poignard, de gré ou de force. Surpris, et même intéressé, il nous demande si nous sommes en possession d'armes identiques. En guise de réponse, nous dévoilons les quatre qu'il examine attentivement avant d'esquisser un sourire satisfait. De simples intrus, nous sommes devenus des interlocuteurs dignes d'intérêt auxquels il propose de donner le cinquième poignard en échange de l'histoire des quatre premiers. C'est tellement avantageux que ça cache sûrement quelque chose, à moins que l'homme soit bien l'original que l'on dit. Choisisant de croire en son désintéressement, nous lui relatons notre histoire en détail en évitant toutefois d'y impliquer Lord Wayne et Sanctom. Si le récit le captive, ces zones d'ombre l'intriguent et par-dessus tout le but ultime de cette quête, mais il finit par admettre la sincérité de notre ignorance. Puis il se dirige vers le tableau et le fait pivoter d'un geste, découvrant une immense collection d'armes. Nos regards convergent vers le cinquième poignard que Drake saisit et nous tend sans hésitation. Quant au sixième nous dit-il, il aurait été aperçu pour la dernière fois au XVème siècle en Espagne.

Les adieux sont brefs. Drake nous souhaite bonne chance avec un sourire équivoque qui me laisse penser que nous devrions quitter la centrale au plus vite. Effectivement, à peine sommes-nous arrivés au pied de l'escalier qu'il rappelle James :

— Mr Malakânsâr ?

— Yes ?

— So you want to live forever ?

Un objet métallique ricoche sur les marches et tombe sur nous. La grenade explose et James, qui fermait la marche, est atteint de plusieurs éclats. Nous n'avons pas le temps de le soigner car une sirène d'alarme retentit aussitôt : la chasse est ouverte.

Nous quittons précipitamment le bâtiment pour nous faufiler à travers l'ombre vers notre point d'entrée. Partout, des projecteurs s'allument et balayent le périmètre de la centrale où déferlent des centaines de membres de la secte lancés à nos trousses. Des chiens aboient, auxquels répondent les hurlements sinistres de plusieurs loups. Ça sent le roussi et il y aurait gros à parier que nous serions pris et lynchés si nous n'avions pris la précaution de piéger la station de pompage. Vodka fait sauter les charges l'une après l'autre, déclenchant un mouvement de panique dans la foule. Nous courons à découvert jusqu'au mur d'enceinte que nous passons à l'aide des cordes restées en place, franchissons les barbelés et plongeons dans la Loire. Nous n'avons pas eu le temps d'enfiler les combinaisons et le froid glacial de l'eau nous coupe le souffle, mais nous devons gagner la rive le plus vite possible car un véhicule blindé vient de défoncer les grillages et s'engage sur le pont. Son projecteur balaie les berges et la surface de l'eau à notre recherche et ses occupants tirent au jugé sur le moindre objet flottant. Heureusement, la zone de recherche est vaste et c'est transis mais vivants et en possession du cinquième poignard que nous regagnons

la voiture. Direction Orléans et l'avion pour Londres.

Au siège de Sanctom, véritable havre de quiétude et de sécurité, nous faisons le récit des derniers événements à Lord Wayne et lui apprenons notre prochaine destination. Le brave homme ne se montre guère rassuré car selon lui, le lieu et l'époque n'ont rien d'une destination de vacances. Il faut reconnaître que l'Espagne du XVème siècle, qui a vu le paroxysme de la Très Sainte Inquisition et les hauts faits de son apôtre Tomas de Torquemada, nous promet une mission mouvementée.

Avant de replonger à travers l'espace-temps, nous consacrons quelques heures à soigner les blessures de James, Alex et Betty et nous documenter sur les us et coutumes de l'époque ainsi que sur les méthodes de l'inquisition espagnole. Puis, nous chargeons Lord Wayne de veiller au salut de nos corps et répétons le rituel du cube. otre réalité s'évanouit une nouvelle fois et la voix d'outre-monde nous annonce le transfert vers Nexus III.

## PERQUISITION ESPAGNOLE

IL FAIT FROID, TRÈS FROID. Est-ce à cause de ce vent glacial qui annonce l'aube d'un matin d'hiver ou de l'engourdissement qui gagne déjà mon corps? Je me redresse péniblement et examine le décor où nous avons été projetés : nous sommes dans une région montagneuse et enneigée, au bord d'un chemin. Le sifflement du vent et les cris des corbeaux sont les seuls bruits qui me parviennent. Près de moi, le cube repose sur le sol. Cinq personnages se relèvent ; ils sont vêtus comme des soldats et des nobles de la fin du moyen-âge, tous portent des traces de blessures mortelles. Près de nous se trouve un carrosse qu'un homme fouille sans se hâter, vidant des malles à la recherche de quelque valeur. Des images confuses me viennent à l'esprit, sans doute celles des derniers instants de la jeune femme à qui je dois mon nouveau corps : nous voyagions sur une route de montagne quelque part en Castille quand une troupe de brigands a fait arrêter notre carrosse et nous a massacrés. Remettant à plus tard les présentations, nous nous jetons sur le dernier de nos agresseurs que nous neutralisons par surprise. Surprise est même un euphémisme pour décrire l'état de ce pauvre homme qui se voit jeté au sol par les six personnes qu'il a laissées pour mortes quelques minutes auparavant. Evidemment il nous prend pour des revenants et répond à nos questions par des prières décousues. Même les coups de bible reliée plein cuir et à ferrures en argent massif administrés par le plus âgé de mes éminents collègues (serait-ce Vodka?) ne parviennent pas à lui faire dire qui il est et pourquoi on nous a trucidés. De guerre lasse, nous le dépouillons de tous ses effets et le regardons s'enfuir sur la route, nu et hurlant de terreur. Le seul objet digne d'intérêt qu'il nous laisse est une bourse d'or maculée de cire à cacheter.

Mais revenons-en à nos alter-ego, dont les identités sont les seuls souvenirs que nous pouvons rassembler. Notre compagnie se trouve sous les ordres d'André, évêque d'Argonne, le respectable vieillard à la bible qui est bien l'incarnation de Vodka. Elle est constituée de Frère Wilhelm alias James, un moine d'une quarantaine d'années, du comte Hagen de Troye, un robuste chevalier animé par Morgane et de Carmine, la ravissante fille du duc de Normandie alias moi-même. Enfin, Ganelon, le jeune écuyer flamand du comte et ma servante Marthe seront les personnages d'emprunt d'Alex et de Betty. Les présentations faites, nous nous mettons à la recherche d'indices qui expliqueraient la présence d'une si noble compagnie sur des routes si peu sûres. La réponse se trouve parmi les affaires dispersées par les brigands sous la forme d'une bulle pontificale adressée à l'évêque d'Argonne et l'enjoignant de se rendre le 14 janvier de l'an de grâce 1498 au monastère d'Avila, en Vieille Castille. La signature est celle d'un certain Marcus. Si notre mémoire est bonne, le monastère d'Avila est la dernière retraite de Tomas de Torquemada et 1498 l'année de sa mort, ce qui laisse à croire que nous allons être les témoins ou même les acteurs du dernier drame de cette vie tourmentée, un drame qui se nouera autour du sixième poignard de l'Apocalypse.

Faute de meilleure indication, nous reprenons la route dans la direction suivie par le carrosse avant l'attaque et arrivons une heure plus tard devant les murs sombres d'un monastère. L'endroit est désert, hormis trois pendus qui se balancent sous un arbre. Bienvenue chez Torquemada.

Nos blessures sont camouflées et rien ne peut laisser supposer que nous ne sommes pas ceux que nous prétendons être. Rien, à part le fait que nous ignorons ce que nous venons faire dans ce lieu sinistre. André s'avance devant la herse qui ferme l'entrée du monastère et interpelle ses occupants. Un long moment s'écoule avant que la herse s'élève en grinçant et que des moines viennent à notre rencontre. André nous présente et demande l'hospitalité sur un ton sec et dénué d'amabilité. On nous fait pénétrer dans le cloître, puis nous sommes conduits jusqu'à deux larges cellules où nous logerons durant notre séjour. Lorsque nous sommes à nouveau seuls, je demande à André la raison de son attitude envers les moines. Il me répond que les frères prêcheurs se sont rendus coupables d'exactions dans son pays et d'extorsions d'argent abusives auprès de la population. Son explication est interrompue par trois coups frappés à la porte. Un homme entre et le serre dans ses bras en lui souhaitant la bienvenue, puis se présente à nous sous le nom de Marcus, l'auteur de la bulle pontificale. Prenant soin de ne pas être entendu de l'extérieur, il nous révèle que nous avons été convoqués en ce lieu sur ordre de Sa Sainteté Sixte IV. Le pape est convaincu que Torquemada se livre à la sorcellerie et nous demande de rassembler les preuves nécessaires pour le confondre et débarrasser définitivement l'Eglise de ce serviteur trop zélé. D'autres délégations, l'une venue d'Espagne sous les ordres de Don Enrique Valdez et l'autre d'Italie menée par le prince Justinien participeront à cette instruction. Aux yeux de l'Inquisiteur, notre présence sera justifiée par la méditation de questions purement théologiques. Nous partagerons donc le quotidien des moines afin de donner le change et de déceler les signes des coupables activités de leur supérieur.

Nous commençons par reconnaître les lieux en détail, visitant successivement le cloître, l'église, les communs, le petit jardin, le cimetière et la bibliothèque. Le seul endroit inaccessible est la tour carrée où vivent Torquemada et sa garde personnelle. Outre ceux-ci, les effectifs réguliers du monastère s'élèvent à treize moines.

La bibliothèque est une vaste salle contenant plusieurs milliers de manuscrits, un trésor inestimable accumulé par des générations de moines. Mais ce qui surprend le visiteur, ce sont les quatre clepsydres alignées sur le mur qui sépare la pièce du cloître, une intrusion presque incongrue du temps en un lieu qui semble le fuir. Revenant aux rayonnages, nous examinons les titres des ouvrages à la recherche de documents susceptibles de nous éclairer sur l'objet notre mission. Je me trouve d'abord face à l'impressionnante collection des minutes des procès intentés par le Grand Inquisiteur jusqu'en 1494. Hérétiques, sorciers, Juifs, Maures, blasphémateurs ou simples suspects de déviation au dogme, les coupables de crimes contre la foi forment une liste interminable dont les actes d'accusation entachés de sang racontent par le détail les dénonciations, les aveux et les supplices. Si tous ne périrent pas par les flammes, nombreux sont ceux qui resteront à jamais meurtris par la brûlure du fer et le poids de l'infamie. Profondément éprouvée par la lecture des rapports de Torquemada et convaincue qu'ils ne nous seront d'aucune aide dans notre quête, je me dirige vers une série de manuscrits plus anciens traitant de l'histoire locale. Le titre de l'un d'eux m'attire immédiatement : *De Mysteris Avilae*. Relatant chronologiquement les faits étranges survenus dans la région, il mentionne que ses premiers habitants furent des Babyloniens qui pratiquaient les sacrifices humains à l'aide d'un étrange poignard. Des notes rédigées dans la marge par Torquemada indiquent qu'il a interrogé plusieurs sorciers à ce propos et qu'ils ont confirmé les faits. Voilà qui est intéressant. Le manuscrit ne contient aucun autre fait notable, mais je remarque que *De Mysteris Avilae* comprend un second tome absent de la bibliothèque. Quelque chose me dit qu'il contient des informations «trop» intéressantes.

De son côté, Wilhelm déambule à travers le monastère, examinant attentivement la faune locale. C'est d'abord un étrange moine chauve et borgne, dont l'oeil manquant est remplacé par une bille de bois, puis un grand type costaud entouré de trois sous-fifres armés d'épées, certainement la garde personnelle de Torquemada.

La cloche sonne midi et nous appelle au déjeuner. Nous nous rendons au réfectoire et prenons place à la longue table, entre Marcus et un Italien d'aspect raffiné qui se présente comme étant le prince Justinien. Arrivent ensuite Don Enrique Vasquez et sa femme Doña Sa Lucrèce, dont la beauté rayonnante et l'élégance sont une vivante injure à l'austérité oppressante des lieux. L'émoi suscité parmi les moines est bien vite refréné par l'entrée d'un personnage au visage sombre comme sa robe qui s'assied au bout de la table. C'est Torquemada. Ses traits sont usés par la maladie mais une ardeur farouche persiste dans ses yeux. Même disgracié, abandonné, l'inquisiteur continue de poser sur son entourage un regard obsédé par le mal, aveugle à l'innocence, mais malgré la profonde aversion qu'il m'inspire, je reste subjugué par cet homme dont la folie précipita dans les flammes des victimes par milliers, convaincu qu'il était d'oeuvres pour le Bien. Je le regarde joindre ses mains sur sa poitrine, mais ce que j'ai d'abord pris pour attitude de piété n'est en fait qu'un geste machinal. Il me semble deviner la présence d'un objet sous la toile de bure, quelque pendentif sur lequel ses mains se resserrent.

Quelques notes de flûte me tirent brusquement de mes observations : trois troubadours de la suite de Don Enrique viennent de faire une bruyante entrée dans le réfectoire, avec la lourde tâche d'en détendre l'atmosphère. On s'en doute, l'entorse à l'usage monacal n'est pas du goût du maître des lieux qui préfère se tourner vers Marcus, lui demandant d'un air faussement intéressé des nouvelles de Sa Sainteté Sixte IV. Puis, à la fin du repas, il se lève et donne rendez-vous à l'assistance à l'heure des vêpres pour méditer sur l'Évangile selon Jean. Enthousiasmante perspective.

Nous prenons congé de Marcus et terminons notre visite du monastère par son cimetière, qui s'avère sans intérêt. Soudain, un cri terrifiant déchire le silence. Nous suivons les moines qui accourent jusqu'à la bibliothèque où nous découvrons Marcus pendu. C'est le borgne qui a poussé le cri en le découvrant. Nous le descendons et l'allongeons en hâte pour tenter de le ranimer, mais il est déjà trop tard. Hagen examine le corps et découvre de la neige sur ses chaussures, ce qui laisse à penser que Marcus se trouvait quelque part à l'extérieur peu de temps avant sa mort. Il remarque ensuite une bosse derrière la tête qui prouve que Marcus a été assommé avant d'être pendu ; l'hypothèse du suicide est donc à exclure.

Ôtant le corps des mains des moines consternés, nous le ramenons dans sa cellule en tirant la conclusion qui s'impose : l'assassinat de Marcus compromet gravement la mission dont il était l'instigateur et profite donc à Torquemada. Nous décidons pourtant qu'il est inutile de perdre du temps à enquêter sur ses derniers méfaits, notre mission consistant à récupérer le poignard d'Avila et non de mettre un terme à la carrière du Grand Inquisiteur, ce dont Dieu se chargera avant la fin de l'année de toute façon. C'est en déposant le corps sur son lit que Hagen remarque un livre caché sous le maigre matelas. Quelle n'est pas ma surprise de découvrir le second tome de *De Mysteris Avilae* que nous nous hâtons de dissimuler dans nos appartements.

Enfermés à double tour, nous entreprenons une lecture rapide du manuscrit. Certains passages font allusion aux archives secrètes d'Avila qui regrouperaient de nombreux livres interdits par l'église, mais leur localisation n'est pas précisée. Le reste n'est qu'élucubrations en Latin qui ne nous apprennent rien d'intéressant. Seule la dernière page retient notre attention, car malgré qu'elle soit à moitié déchirée, le fragment restant porte un dessin que nous reconnaissons sans ambiguïté : c'est celui d'une des clepsydres de la bibliothèque. Au dos subsiste un mot, peut-être le début d'une phrase : «Haz». Intriguant. En tout cas, la simple évocation des clepsydres par ce livre suffit à esquisser leur lien avec le mystérieux poignard. Nul doute qu'elles sont la clé de notre mission.

En retournant à la bibliothèque, nous rencontrons Doña Lucrece, visiblement émue par le «suicide» de Marcus et qui nous demande quelle conduite adopter désormais. Hagen lui confie à mi-mot nos soupçons et lui demande d'en faire part à son mari.

L'examen des clepsydres révèle un détail qui nous avait échappé après l'assassinat de Marcus : les quatre vases gradués qui les alimentent sont vides mais il y a de l'eau sur le sol, comme si quelqu'un avait cherché à les remplir récemment. Comme nous sommes seuls dans la bibliothèque, nous décidons d'y verser de l'eau sans savoir quel phénomène nous risquons de déclencher, mais rien ne se passe. Peut-être faut-il remplir chaque vase jusqu'à une graduation précise ? Nous tentons alors quelques combinaisons sulfureuses comme 6666 ou le 19 :21 faisant référence au verset de l'Apocalypse, mais en vain. Nos activités sont interrompues par l'arrivée de Don Enrique qui nous demande si nous avons vu sa femme depuis peu. Rassuré d'apprendre que Doña Lucrece s'est retirée dans ses appartements, il nous recommande la prudence et nous confie qu'il va placer des hommes d'armes devant sa porte. Puis, il nous salue courtoisement et part assister à la messe.

Une heure plus tard, nous sommes réunis dans la chapelle où nous constatons de l'absence de Doña Lucrece. Comme son mari semble inquiet, nous lui proposons de l'accompagner chez elle à la fin de l'office. Les gardes en faction devant la chambre de la dame ne signalent rien d'anormal, ils disent même lui avoir demandé à travers la porte avant le début de la messe si elle souhaitait s'y rendre, mais elle leur a répondu qu'elle préférerait se reposer. Don Enrique frappe à la porte, mais son appel reste sans réponse. Je sens brusquement monter une profonde inquiétude dans sa voix lorsqu'il ordonne à ses hommes d'enfoncer la porte. Quand elle cède enfin, nous restons pétrifiés d'horreur devant l'embrasement : Doña Lucrece est morte égorgée et les murs sont couverts de signes démoniaques tracés avec son sang. Il nous faut beaucoup de courage pour franchir le seuil et constater un fait troublant : la pièce n'a d'autre issue que la porte devant laquelle veillaient les gardes.

Pendant que nous venons au secours de Don Enrique dont la raison semble profondément ébranlée par l'évènement, Marthe se penche sur le corps et l'autopsie rapidement. Elle obtient bientôt la conviction que le meurtre est l'oeuvre d'un droitier d'une assez forte stature qui a utilisé une arme à section tubulaire, probablement le sixième poignard de l'Apocalypse. Mais le plus étrange, c'est que le décès semble remonter à près de deux heures, Doña Lucrece était donc déjà morte lorsqu'elle aurait répondu aux gardes. Interrogés, ceux-ci semblent ne rien comprendre à la situation mais maintiennent avoir entendu la voix de la victime peu de temps avant les vêpres. Étrange. Mais deux faits semblent certains : l'assassin se trouve parmi les occupants du monastère et le poignard entre ses murs.

Nous retournons dans notre chambre, inquiets et perplexes. Inquiets parce que deux meurtres inexplicés en une journée, c'est beaucoup pour un lieu où est sensée régner la paix de Dieu. Perplexes car si le poignard est certainement près de nous (trop près?), la dernière page du livre qui en est la clé nous fait cruellement défaut. André décide alors d'interroger les moines sous prétexte de les entendre en confession, espérant trouver auprès d'eux un indice.

C'est d'abord le moine borgne qui se présente devant l'évêque d'Argonne et lui raconte son humble existence. Rien de passionnant. Ayant reçu l'absolution, il lève sur André son oeil unique et lui demande d'une voix basse et hésitante si nous sommes venus pour «lui». Le confesseur acquiesce d'un signe de tête. Le moine esquisse un sourire de soulagement et se relève. Convaincu que le confessé lui cache quelque chose, André appelle Marthe et lui demande à voix basse de l'hypnotiser. Mais l'homme n'est pas dupe, il renâcle et proclame que tout cela n'est pas chrétien puis se précipite vers la porte. Wilhelm n'a que le temps de saisir une bible et de l'assommer puis, profitant de l'état de sa victime, il ôte son oeil de bois à l'aide d'une cuiller. Stupéfaction : la boule est creuse et contient une bandelette de papier enroulée. Wilhelm l'extrait avec précautions et l'étale sur la table. Nous ne pouvons retenir un cri de joie en découvrant le fragment manquant de *De Mysteris Avilae*.

Les deux moitiés de la dernière page s'ajustent parfaitement. Les quatre clepsydes forment un rectangle encadrant une inscription latine : *Abi hic iter immundae avidae que bestiae incipit* Ce qui signifie : «Ici commence le passage de la bête immonde et avide». Tournant la page, nous découvrons une seconde inscription, cette fois en Castillan, qui se raccorde au premier mot que nous possédions : *Haz // la adición de los Romanos, y transformalos en Arabigo* soit «Additionne les Romains et transforme-les en Arabes». Il est évident qu'il s'agit en fait de chiffres romains et arabes qui constitue le code grâce auquel les clepsydes ouvrent le passage de la bête. En extrayant de la phrase latine les lettres correspondant aux chiffres en usage chez les Romains, on obtient l'addition :  $9 \times I + 1 \times V + 2 \times C + 2 \times D + 2 \times M = 3214$  soit une combinaison de quatre chiffres pour quatre clepsydes. Nous tenons enfin le début de la piste du poignard.

Le borgne exorbité se réveille en se tenant le crâne douloureusement. On n'imagine pas le poids que représente une bible du XV<sup>ème</sup> siècle, ni d'ailleurs les dommages irrémédiables que les Saintes Ecritures peuvent causer au cerveau. Wilhelm se dépêche de remettre l'oeil et son précieux contenu en place, puis laisse à Marthe le soin de l'hypnotiser et de lui raconter gentiment comment il a glissé sur une peau de banane. Comme le moine lui sourit d'un air béat, elle en profite surnoisement pour l'interroger sur les pratiques de Torquemada. Il lui apprend que l'inquisiteur possède des livres interdits dont l'accès se trouve derrière les clepsydes. Cette fois c'est sûr, Torquemada ne peut ignorer l'existence du poignard. André bénit une dernière fois le moine et le congédie.

Inutile de décrire dans quelle atmosphère pesante se déroule le dîner. Don Enrique contemple son écuelle d'un regard vide, trouvant à peine la force de nous demander si nous avons trouvé quelque indice. De son côté, Torquemada tripote nerveusement son pendentif, interpellant André de temps à autre sur la politique actuelle du Vatican. Questions aigres et réponses évasives sont les seules paroles échangées durant cette sinistre veillée. Sitôt le repas terminé, nous abandonnons Torquemada à ses rancœurs et quittons le réfectoire.

La bibliothèque est déserte. Nous y pénétrons, munis de deux seaux d'eau que nous versons dans les quatre réservoirs de verre de façon à former le nombre 3214. Aussitôt, un pan de mur pivote entre les quatre clepsydes, dévoilant un passage étroit et obscur. Nous convenons que Marthe restera pour surveiller l'entrée pendant que les autres exploreront le passage de la Bête. Saisissant un chandelier, André prend la tête du groupe et franchit le seuil.

Nous parcourons un couloir d'une cinquantaine de mètres qui s'arrête net sur une faille profonde bordée de deux coursives. Dans une lumière étrange et malsaine, nous découvrons de part et d'autre deux longs rayonnages où sont rangés des milliers de volumes aux titres terrifiants. Voici donc l'endroit où Torquemada cache ses textes interdits, des manuscrits dont la possession d'un seul suffirait à l'envoyer sur un de ses propres bûchers.

Parcourant le rayonnage, Wilhelm s'arrête devant un livre dont le titre «Rituels de Mésopotamie» évoque immédiatement l'origine du poignard. Il s'en saisit, mais l'objet lui échappe et tombe quinze mètres plus bas, au fond de la faille. Quinze mètres, c'est profond, mais Hagen pense que le livre vaut bien cette peine. S'appuyant sur les parois opposées, il descend lentement jusque dans les profondeurs obscures de l'étrange bibliothèque et remonte avec sa prise.

Ce livre dégage une odeur méphitique, au propre comme au figuré. Ses pages moisies sont couvertes de dessins et de textes décrivant des rites qui donneraient des haut-le-coeur à un médecin nazi. Je comprends maintenant où Torquemada trouve l'inspiration. Nous avalons cette indigeste littérature sans trouver de mention du poignard, du moins jusqu'à ce que les dernières phrases attirent notre attention : «Le rituel exige le sacrifice de milliers et l'un des six. Quand Elle se présentera aux hommes, il faudra les six pour fermer le passage qu'Elle aura frayé». 'allusion à la Bête Immonde et aux poignards est évidente et lève un coin du voile sur ce que nous devons accomplir lorsque

nous serons en possession des «six». Quant à la Bête, elle est décrite dans d'autres manuscrits sous l'aspect d'une comète. Enfin, nous trouvons l'information que nous cherchions : « [...] car si tu veux trouver l'un des six, va à Avila [...]. Dans le Sanctum Sanctorum, il est caché des regards profanes, à la droite de Jésus Christ notre sauveur, au pied de la croix».

Satisfaits et soulagés, nous quittons la bibliothèque secrète et rejoignons Marthe de l'autre côté du mur des clepsydes, puis nous profitons de la quiétude nocturne du monastère pour rechercher l'endroit où se trouve le poignard. Une interprétation littérale du texte nous conduit d'abord devant le Christ en croix de la chapelle, mais force est de constater qu'il serait difficile de cacher à son pied un objet de la taille du poignard. Hagen suggère alors que la croix est une image pour désigner la forme de la chapelle et que le Saint des Saints se situerait à droite de l'entrée de la nef, c'est-à-dire à l'emplacement de la tour de Torquemada. La coïncidence est intéressante mais fâcheuse, car la porte des appartements du Grand Inquisiteur est solide et bien gardée. Comme notre troupe ne compte que trois hommes capables de se battre, Wilhelm, Hagen et Ganelon et bien peu d'armes. Il faut donc renoncer à forcer le passage et opérer par la ruse.

Enfermés dans une de nos chambres, nous élaborons un plan consistant à attirer Torquemada et ses sbires hors de leur tour pour y pénétrer, et si possible confondre publiquement l'inquisiteur. Vers une heure du matin, nous sommes prêts à agir.

Ganelon et Marthe m'accompagnent dans la bibliothèque. Le premier active les clepsydes, part chercher un des manuscrits interdits et nous le donne avant de s'enfermer dans le couloir secret. Je dépose le livre ouvert sur le sol et m'allonge à côté, puis ma prétendue servante m'hypnotise et me plonge en catalepsie. Mon rôle est désormais de passer pour morte.

Marthe s'assure que Hagen et Wilhelm sont bien postés dans le cloître, prêts à intervenir, puis entreprend de parcourir le monastère en prononçant mon nom comme si elle me cherchait. Passant devant la porte de la tour, elle interpelle les deux gardes en faction et leur demande d'une voix chargée d'inquiétude s'il m'ont aperçue. Non, ils n'ont vu personne mais le grand gaillard nommé Pedro accepte d'accompagner Marthe à ma recherche. Ils déambulent à travers le monastère jusqu'à ce que Pedro remarque un rai de lumière filtrant par une des fenêtres de la bibliothèque et décide de s'y rendre.

En passant la porte, Marthe pousse un cri horrifié qui ne manquera pas de réveiller la moitié des occupants du monastère. Deux minutes plus tard, Hagen, Wilhelm et une dizaine de moines à peine tirés de leur sommeil font irruption dans la bibliothèque. Encore un meurtre ! s'exclame-t-on, mais comme prévu, le livre ouvert sur une scène de sacrifice humain particulièrement sordide attire immédiatement l'attention et la lamentation se change en colère. André arrive et s'en saisit, criant au blasphème. Pendant que Hagen et Wilhelm me ramènent dans notre chambre, un des hommes de Torquemada fait son entrée. Constatant la présence du livre interdit, il demande à André de se rendre au réfectoire avec les siens pour une entrevue avec Torquemada.

Une heure plus tard, le Grand Inquisiteur entre en fixant d'un regard suspicieux les membres des trois délégations qui terminent péniblement leur nuit sur les bancs du réfectoire. Celles de Justinien et de Don Enrique Valdez sont au complet, mais André n'est accompagné que de Wilhelm et Hagen. Le détail n'échappe pas à Torquemada qui lui en demande la raison. Notre bon évêque répond que ses compagnons sont restés dans leur chambre, ce qui n'est vrai qu'aux deux tiers mais semble plausible. Pourvu qu'on ne lui demande pas de faire venir Ganelon...

Torquemada dresse le bilan des événements survenus ces dernières heures dans le monastère, en insistant bien sur la coïncidence du début du carnage avec notre arrivée. Puis il pointe un index flétrisseur sur le livre interdit en affirmant qu'un tel ouvrage ne peut venir que de l'extérieur et se lance dans une diatribe enflammée contre les suppôts du Malin qui sont partout (et notamment devant lui). Malgré son âge et ses disgrâces, son charisme reste terrible et sa conviction inébranlable. Mais ignore-t-il encore qu'il n'y a pas un homme parmi son auditoire qui n'est venu pour le conduire à sa perte ? Épuisé par son sermon, le souffle rauque, Torquemada se rassied et demande d'une voix solennelle à chaque chef de délégation de se porter garant des siens, ce que chacun accepte de faire. Au moment où il s'apprête à clore l'entrevue, Wilhelm l'interpelle pour lui demander l'autorisation de mener une enquête dans le monastère. Il sait que Torquemada ne peut refuser cette requête faite au nom de la justice et obtient donc son consentement.

Lorsque je reprends connaissance, le jour s'est déjà levé. Marthe, restée seule pour veiller sur moi et garder le cube, m'apprend que les autres sont à la recherche d'un nouveau moyen de pénétrer dans la tour, la diversion de la nuit dernière ayant échoué. Wilhelm rendra visite à Torquemada et lui révélera la présence inexplicée d'eau au pied des clepsydres afin de lui montrer que l'enquête progresse dans la bonne direction et peut-être le pousser à se dévoiler. C'est alors que l'on frappe à notre porte. A Marthe qui, méfiante, demande qui veut entrer répond la voix d'André. De mon lit, je l'entends débloquent le loquet et pousser un bref cri de surprise. Je me retourne et vois Marthe porter les mains à son cou d'où sortent des jets de sang. Face à elle, un sourire cruel aux lèvres se tient Pedro. Dans sa main, un long poignard tubulaire brille d'un éclat sanglant. Il ferme la porte, repousse Marthe mourante qui tentait de s'accrocher à lui et s'approche de moi. Seule, désarmée et sans possibilité de fuite, ma résistance est vaine. La lame froide plonge dans ma gorge et je sens mon âme quitter le corps de Carmine. Ma dernière vision est celle d'André pénétrant dans la chambre et se penchant sur moi. Son sang coule sur mon visage, ultime sensation de chaleur avant l'indicible douleur de la chute à travers le Réseau Divin. Ce n'est que plus tard, cinq cents ans plus tard que Vodka, Betty et moi apprendrons dans quelles circonstances se termina la quête du poignard d'Avila.

Revenant à la chambre, Wilhelm et Hagen découvrent le drame. Les murs sont couverts d'inscriptions sata-niques tracées avec notre sang et l'arme du crime ne fait aucun doute, même s'ils ignorent encore qui est l'assassin. Le sang étant encore frais, ils tentent de se souvenir des visages des occupants du monastère qu'ils ont aperçus récemment, mais la tâche n'est pas aisée. Leurs soupçons se portent tout de même sur un individu de grande taille qu'ils ont aperçu à plusieurs reprises en compagnie de Torquemada.

Ayant vérifié que le cube était toujours à sa place, ils quittent la chambre en se gardant de répandre la nouvelle, préférant se confier au moine à l'oeil de bois qui est l'un des rares dont l'innocence ne fait pas de doute. Ils lui demandent le nom du grand moine qui s'avère être le Frère Pedro. Le borgne leur livre aussi l'opinion générale des frères sur Torquemada : l'inquisiteur est devenu fou et dangereux, mais personne n'osera s'élever contre lui, à moins qu'il soit officiellement désigné comme hérétique. Pourtant, il passe des journées entières reclus dans sa tour à se livrer à des actes étranges et son impiété ne fait aucun doute, d'ailleurs ne porte-t-il pas au cou un symbole païen ? Et le moine de décrire du doigt la forme d'une croix ansée avant de se signer en fermant les yeux.

Minuit sonne au clocher, rappelant aux trois survivants qu'il ne leur reste plus que sept heures pour mener à bien leur mission. Aussi Hagen et Wilhelm décident-ils de passer à l'action sans délai. Apprenant que Torquemada se trouve chez Don Enrique Valdez, ils frappent à la porte de ce dernier et maîtrisent rapidement les deux hommes qu'ils bâillonnent et ligotent. Hagen s'empare du trousseau de clés de l'inquisiteur et arrache son pendentif : c'est bien un ankh égyptien. Puis, ils vont délivrer Ganelon du passage de la Bête dans lequel il attendait depuis de nombreuses heures et se rendent tous les trois à la tour.

Aucun garde ne se trouve devant la porte dont ils trouvent la clé dans le trousseau. Il pénètre dans une petite pièce donnant sur un escalier en colimaçon menant au sous-sol et à l'étage supérieur. Ils montent d'abord jusqu'à la chambre de Torquemada, sommairement meublée d'un lit, d'un écritoire et d'un coffre. Ils fouillent les premiers et brisent le dernier à coups d'épée, mais ne trouvent ni poignard, ni document, seulement de l'or et des bâtons de cire à cacheter, la même que celle qui tachait la bourse prise au brigand. De là à affirmer que Torquemada a commandité l'assassinat d'André d'Argonne et de sa suite, il n'y a qu'un pas que l'on pourrait franchir sans risque de se tromper.

Ils entreprennent ensuite d'explorer le sous-sol de la tour, qui s'avère être une salle de torture coquettement aménagée de vingt-quatre vierges de fer. Pas de poignard ici non plus, mais un cadran circulaire numéroté jusqu'à vingt-quatre entouré des mots Etacen amitlu, tnarenluv senmo dont le sens leur échappe, car il ne s'agit ni de Latin, ni de Castillan, ni d'aucune langue connue de nos trois compagnons. Ils la lisent et la relisent en parcourant le cercle jusqu'à ce que Hagen ait l'idée de tourner en sens inverse. Lue à l'envers, l'inscription devient alors : Omnes vulnerant, ultima necate soit : «Toutes blessent, la dernière tue», allusion au temps qui s'écoule et conduit à notre fin. Le cadran est l'image du cycle de la vie et la vingt-quatrième heure celle de la mort. Chaque vierge de fer est disposée face à une des heures, ce qui laisse supposer que seule la dernière est mortelle. Mais si l'on considère que la sentence est écrite à l'envers, son véritable sens pourrait bien être «Toutes tuent, la dernière blesse». Wilhelm, l'auteur de cette géniale idée, est pressenti pour en montrer le bien-fondé. Il s'installe à l'intérieur de la vierge de fer faisant face au nombre XXIV et demande à Ganelon et Hagen de refermer sur lui le couvercle hérissé de pointes d'acier.

Wilhelm n'a ressenti aucune douleur, seulement une impression de mouvement. Repoussant le couvercle, il se retrouve plongé dans une profonde obscurité. Il réitère l'opération et retrouve Ganelon et Hagen dans la salle de torture. Ils se munissent de torches et s'enferment l'un après l'autre dans la vierge de fer. L'endroit qu'ils découvrent est un couloir souterrain bordé de murs cyclopéens et certainement très anciens. Une ouverture se dessine dans le mur du fond, mais le bloc de pierre résiste à leur poussée. A tout hasard, il applique en son milieu l'ankh de Torquemada : le mur pivote et une lumière froide inonde le couloir. Un escalier apparaît, qui les mène jusqu'à un autel monolithique surmonté d'un livre et du sixième et dernier poignard. Wilhelm s'en empare et mais son regard est irrésistiblement attiré par le livre ouvert montrant une scène du Jugement Dernier : à droite est représenté le paradis, à gauche le ciel dans lequel flotte un étrange bouclier en forme de soleil. En bas, un dragon terrifiant s'abat sur une ville dont les habitants tentent désespérément de lui échapper. Au-dessus de cette scène se tiennent six anges porteurs des six poignards, dont l'ultime confrontation avec la Bête décidera du sort des hommes.

C'est au moment où ils s'apprêtent à tenter le retour par Nexus III que les trois survivants s'aperçoivent que le cube d'iridium est resté dans leur chambre. Parcourant le chemin inverse, ils reviennent en hâte à la porte de la tour et l'entrebâillent légèrement : des moines accourent de leurs cellules et la cloche sonnent le tocsin : l'alerte est donnée. Funeste négligence que d'avoir oublié le cube. Ganelon sort le premier avec discrétion et se dirige vers la chambre, mais il est vite interpellé par deux moines qui lui demandent où se trouvent Hagen et Wilhelm, qui sont accusés d'avoir agressé Valdez et Torquemada. L'écuyer répond sans hésiter qu'il les a vus quittant précipitamment le monastère quelques minutes plus tôt. Aussitôt, la nouvelle de leur fuite se propage et les frères se hâtent vers la grande porte, espérant rattraper les fuyards. Hagen et Wilhelm profitent de la diversion pour se glisser hors de la tour et rejoindre la chambre. Les deux vieux moines en prière devant nos trois corps hurlent en les voyant faire irruption, mais sont vite ligotés et bâillonnés.

De son côté, Ganelon qui a vu passer ses compagnons fausse compagnie aux moines et tente de les rejoindre, mais il est surpris par Pedro et trois hommes armés qui veulent s'emparer de lui. Ceux-là ne sont pas aussi crédules que les moines, ils ont tout de suite compris la supercherie. Ganelon est rapidement acculé à un mur, mais il refuse de se rendre et tente de se défendre à mains nues contre quatre épées. Son seul espoir est de tenir tête encore quelques instants pour permettre à Hagen et Wilhelm de réaliser le transfert.

Les deux derniers survivants ne peuvent se résigner à abandonner leur compagnon. En l'attendant, ils écrivent sur les murs ce qu'ils ont appris sur le Grand Inquisiteur et donnent le code des clepsydes. Ainsi ils auront accompli leurs deux missions, celle de Hagen et de Wilhelm et celle de Morgane et de James. Puis ils attendent sous l'oeil incrédule des deux vieillards, refusant jusqu'au dernier moment de croire que Ganelon ne viendra pas. Mais la septième heure sonne au clocher et le cube se met à briller : le Réseau Divin n'attendra plus. Hagen et Wilhelm posent une main sur le cube et serrent l'autre sur la garde du poignard. La porte vole en éclats et Torquemada fait irruption dans la chambre, mais il est déjà trop tard...

## IN DREAD WITH MADONNA

New York, 31 décembre.

«Pour fêter le dernier jour du siècle : Madonna ! Venez tous la rejoindre ce soir à Central Park». e n'ai jamais aimé Madonna, mais pour une fois, je ne suis pas fâché d'entendre sa voix. Elle sent bon notre vingtième siècle finissant et pétille comme une aspirine sur ma gueule de bois moyenâgeuse. <Il est vingt heures sur NYZKW, la radio qui vous emmène jusqu'au troisième millénaire. Un conseil pour ce soir : emmenez vos jumelles, Elle ne repassera pas avant deux mille ans!> La main gantée d'Iguane éteint la radio. Je me redresse sur mon lit. Nous sommes dans une vaste suite où ont été disposés six lits sur lesquels se réveillent six personnages dotés de six poignards. Normal, mais comme les derniers réveils m'ont rendu paranoïaque, je cherche immédiatement à quel danger immédiat nous sommes exposés et conclus qu'il n'y a ici d'autre menace à mon salut que le sourire d'Ophélie.

Lord Wayne entre dans la suite en fauteuil roulant. Il ne cache pas sa satisfaction de nous voir tous les six vivants et en possession des six poignards et du cube. D'un geste, il montre les rideaux à Iguane qui se dépêche de les ouvrir sur un paysage de neige entouré de grands immeubles : Central Park. Il nous apprend la raison pour laquelle nous avons été à nouveau transférés durant notre sommeil : le Boucher a été aperçu à plusieurs reprises dans New York ces derniers jours. Or il n'y a que deux explications possibles à cette fâcheuse présence : soit notre ennemi intime est un fan de Madonna ce dont je doute, soit il a l'intention de réveiller à Manhattan. Dans le second cas, qui est le plus vraisemblable, il y a gros à parier qu'il marquera la fin du millénaire par le chef-d'œuvre de ses coups d'éclat et que nous serons à nouveau face à lui. Mais cette fois, les six anges tiendront chacun en main leurs poignards...

Lord Wayne nous regarde une dernière fois et quitte la suite avec son escorte. Peu après, un jeune hispano porteur d'un message se présente à notre porte. C'est un simple carton à l'illustration rétro et portant le nom «The Bowler». Ni mot, ni signature, le message est des plus laconiques mais constitue notre seule piste pour l'instant. Renseignement pris, «The Bowler» est un pub irlandais situé à l'angle de 5th av. et de 42nd st., à un kilomètre de Central Park. En route pour la dernière Guinness du millénaire, peut-être la dernière tout court.

En traversant le lobby de l'hôtel, nous sommes interpellés par un costaud à treillis et poil ras qui se sent obligé de cacher derrière une grimace sa satisfaction de nous voir enfin arriver. Il se dirige vers James, s'assure de son identité et lui apprend qu'on lui a confié quelque chose à son intention. Il ne précise pas qui est ce «on», mais la mine réjouie de James me laisse à penser que John a intercédé en notre faveur auprès de ses supérieurs, lesquels n'ont pas voulu passer pour des ingrats après l'affaire du 747. Le militaire nous accompagne jusque devant l'hôtel où nous attend un véhicule qu'il nous présente sous le nom de Hummer, un genre de 4x4 qui est au Land Cruiser ce que le même Land Cruiser est à la Mini Morris et qui, même en occupant toute une largeur de trottoir, monopolise sans complexe une file entière dans la rue. C'est pas vraiment conçu pour la sortie au bois le dimanche, sauf bien sûr si l'on a l'intention de trucidar sa belle-mère en chemin ou de faire un carton sur une troupe de scouts. Car l'engin est armé, comme nous le montre le béret vide de service, avec une fierté très professionnelle : mitrailleuse de 12,7 en tourelle, deux missiles Milan, six M16 dans le coffre, des gilets en kevlar que nous enfilons tout de suite et quelques autres babioles toujours utiles. Pour une mission en ville, on ne pourra pas accuser John d'avoir vu trop léger. Mais il est vrai qu'avec le Boucher...

Pourtant, nous décidons de remettre à plus tard l'inauguration de l'engin car les rues ne s'y prêtent pas pour l'heure. D'abord parce que la foule descend en masse vers Central Park, ensuite parce que les rares voitures qui s'y hasardent encore se percutent à chaque croisement avec une fréquence alarmante. La cause en est que les feux passent au vert simultanément sur les rues et les avenues, comme si la régulation de la circulation était devenue folle à Manhattan. Mais folle n'est pas le mot qui convient, car alors que les passants regardent avec étonnement les épaves s'amonceler, je vois une ombre se profiler derrière ce carnage : celle du Total Tsunami. Il fallait s'y attendre, le chaos informatique est en train de déferler à travers les réseaux et si l'on n'y met pas un terme rapidement, les victimes se compteront bientôt par centaines de milliers, non seulement sur les routes, mais dans les avions, les hôpitaux, partout où l'homme a confié aveuglément sa sécurité à l'ordinateur. Judgement Day is on its way avait annoncé le Boucher. Il nous reste moins de quatre heures pour enrayer la mécanique de l'Apocalypse.

Malgré la gravité de ce qui se trame, nous décidons d'aller au Bowler et remontons le flot des piétons se rendant au concert de Madonna. Beaucoup semblent marcher vers Central Park comme on se rend à un ultime rendez-vous avec son destin, comme si tout devait s'arrêter lorsque retentiront les douze coups de minuit. 2K is coming!

The Bowler fait tache au milieu des boutiques de luxe de la 5th avenue. Vu de l'intérieur, c'est un petit local enfumé où les rares clients semblent se désintéresser totalement du navet qui passe à la télé et de l'hystérie millénaire qui règne au dehors pour se consacrer exclusivement au contenu de leur verre. L'un d'eux relève pourtant le nez pour nous adresser un signe de connivence : c'est Fox Mulder. Aussitôt, le patron proclame la fermeture, envoie les clients vider une dernière pinte sur le trottoir et les rejoint en s'allumant une cigarette. L'agent du FBI s'assure que nous sommes seuls, puis nous demande si nous possédons maintenant les six poignards. Rassuré, il tire de sa poche une cassette vidéo qu'il glisse dans le magnétoscope du pub. Une succession d'images étranges apparaît sur l'écran : il s'agit de champs filmés depuis le ciel sur lesquels se dessinent des empreintes en forme de disques disposés aux sommets d'un hexagone. Des lumières fugitives semblables à des feux follets semblent voler au-dessus. Le même phénomène a pu être observé simultanément en de nombreux endroits de l'hémisphère austral, grâce au fait que les champs de céréales y sont hauts en cette saison précise Mulder. Enfin, poursuit-il, si aucune explication tangible n'a pu être donnée, une analogie entre les six disques dessinés et les six poignards de l'Apocalypse ne peut être exclue. Avant de nous quitter pour rejoindre Dana Scully au concert, il nous remet des badges FBI et nous souhaite bonne chance car la présence du Boucher à New York a été confirmée à plusieurs reprises ces dernières heures. On dit qu'il recrute...

Nous sommes seuls dans le pub, abîmés dans nos pensées, silencieux. Le Boucher, les poignards et derrière, l'ombre sans forme de l'Apocalypse. Un inextricable écheveau d'énigmes que nous devons avoir démêlé dans moins de deux cents minutes. Le silence est rompu par Betty qui nous demande de réunir une nouvelle fois les poignards, ce que nous faisons. Muette et immobile, le visage inexpressif, elle fixe longuement le cube à travers ses paupières mi-closes. Sa maîtrise de l'hypnose est extraordinaire, tout comme son étrange relation avec ce cube qui seul la maintient en vie. Après quelques minutes, son âme semble avoir quitté son corps pour se fondre dans l'objet et mes compagnons la regardent avec le même mélange de fascination et d'inquiétude. Pas un ne prononcera pourtant le moindre mot jusqu'à ce que son visage et ses mains s'animent à nouveau, annonçant son réveil. Pressée de questions, elle répond avoir vu les six poignards rentrer dans le cube et former une étoile se terminant par six boules de lumières : Mulder avait vu juste ! Morgane et James évoquent alors la scène du Jugement Dernier du manuscrit d'Avila et l'étrange bouclier en forme de soleil qui y était représenté aux côtés des six anges : l'arme destinée à repousser la Bête est bien entre nos mains.

Le portable de Morgane sonne, interrompant notre discussion. C'est Lord Wayne qui nous apprend qu'une bande de Hell's Angels vient de faire irruption dans notre chambre et l'a saccagée. Furieux de ne pas nous avoir trouvés, ils ont démolé la moitié de l'hôtel avant de repartir. Des Hell's ! Après les Jihad Armageddon à Montparnasse, des cannibales à Londres, des ninjas à Tokyo et les Sister Death à Los Angeles, c'est donc des bourrins en cuir et casques à cornes que le Boucher a recruté pour nous faire la peau. Va y avoir de la Harley écrasée avant la fin de la soirée. Mais si nous ne voulons pas être leurs cibles, nous devons maintenant passer à l'action et retrouver le Boucher.

Convaincus que le notre ami va profiter du concert de Madonna pour se livrer à un de ces carnages dans lesquels il excelle, nous nous rendons d'abord à Central Park et passons plus d'une heure à chercher des signes de sa présence, usant et abusant de nos badges FBI, engueulant les gorilles pour accéder à l'arrière-scène, harcelant les ingénieurs du son de questions, inspectant les tours d'éclairage et scrutant la marée humaine qui bat la semelle dans la neige fondante. Rien. Ou presque à moins que les interférences qui semblent affecter les portables et faire grésiller les haut-parleurs soient de nouvelles manifestations du Total Tsunami. Agacés par cette perte de temps, nous nous apprêtons à quitter Central Park quand Betty se fige soudain, stupéfaite. Elle vient de ressentir une présence fugitive, celle du Boucher, quelque part dans Manhattan. Il se trouvait au milieu d'une épaisse végétation, sans doute dans un jardin sous une verrière. ATT Tower s'écrie Morgane ! C'est en effet le seul endroit dans un rayon de plusieurs kilomètres abritant une grande serre tropicale. Quant à l'intérêt du lieu, il est évident : c'est le centre névralgique du plus gros opérateur de télécom mondial, l'endroit idéal pour répandre le Total Tsunami ! Cette fois, la piste est tracée : il ne reste plus qu'à récupérer le Hummer et monter à l'assaut de la tour.

Au moment où nous traversons l'avenue où est garé l'engin, le bourdonnement du concert est soudain couvert par un ronflement puissant que je reconnais aussitôt : c'est celui d'une meute de Harleys qui vient de surgir et nous fonce droit dessus. Les Hell's sont nombreux, au moins une dizaine et armés de revolvers et de fusils à pompe. Ils

ouvrent le feu avant que nous ayons eu le temps de nous mettre à couvert et l'un d'eux me blesse légèrement à l'épaule. James, Betty et Alex se précipitent vers le Hummer pour se mettre à l'abri, pendant que Vodka et moi ripostons en esquivant la charge. À peine les premiers assaillants nous sont-ils passés devant qu'une seconde vague surgit à l'angle de l'avenue et se jette sur nous. Mais cette fois, la riposte est sévère. Je vide mon chargeur sur un barbu à lunettes noires et casque allemand qui se vautre avec armes et moto à quelques centimètres de moi pendant que Vodka, qui a fait le vide autour de lui, se met à courir en rasant les murs pour surprendre le petit groupe de Hell's qui s'est rassemblé au coin de l'hôtel. James, installé dans la tourelle du 4x4 hurle des insanités contre la mitrailleuse dont il ne trouve pas les chargeurs. Alex, qui était entré avec lui ressort avec une grenade qu'il dégoupille et jette vers les motards, mais son lancer est bien trop court et je la vois avec effroi atterrir entre les pieds de Vodka et exploser. Fort heureusement, ce n'était qu'une grenade fumigène ; notre compagnon ressort du nuage en se frottant les yeux et toussant entre deux phrases en russe qui résument ce qu'il pense des intellectuels et autres manchots incapables de lancer une grenade.

La fusillade prend fin. Le bilan, qui se limite à quelques blessures légères de notre côté aurait été bien plus lourd sans les gilets en kevlar qui en ont sauvé plusieurs. Chez les Hell's on compte une demi-douzaine de morts ; quant aux survivants, ils ont préféré se replier sur leurs Harleys, sauf un dont l'engin est en feu et qui s'est enfui en courant au coin de la rue. Je parierais qu'il va chercher refuge dans une arrière-cour plutôt que de rester à découvert. Live to ride, ride to live : réduit à l'état de piéton, tu es cuit mon gars.

Je relève une moto moins abîmée que son propriétaire, la démarre et fonce à travers la porte vitrée dans le couloir de l'hôtel. C'est plus bruyant que dangereux car le personnel et les clients ont fui dès la première descente des Hell's. J'arrive sans encombre dans un parking donnant sur la rue perpendiculaire à la première. James, qui arrive par ce côté me fait signe qu'il a perdu notre client de vue. Où a-t-il pu passer ? Avisant une porte entr'ouverte, je prends de l'élan et rentre dans un hangar où quelques épaves rouillent en paix. Le local donne sur un couloir étroit dans lequel je pénètre pleins gaz, puis sur une nouvelle porte que je défonce. C'est pas tous les jours qu'on peut se permettre de bousiller une Harley. A ceux que l'expérience tenterait, je conseillerais de se débarrasser d'abord du propriétaire, ces gens-là sont souvent méchants quand on leur raye les chromes. Bref, je déboule dans une rue parallèle à celle sur laquelle donne l'hôtel. Le seul passant est un boîteux en cuir râpé, cheveux longs et crasseux et biceps tatoués IIIème Reich qui semble pressé de se rendre ailleurs. Une balle de Magnum dans les jambes l'en dissuade.

L'interrogatoire du prisonnier dure un bon quart d'heure, surtout à cause de son entêtement à enrichir notre vocabulaire par le bas, ce que Vodka n'admet pas en présence de dames aussi bien éduquées que Betty et Morgane. Il finit quand même par cracher le morceau et avouer que l'attaque a été commanditée par le Boucher, son QG se trouve bien dans l'ATT Tower, a tour se situe au sud de Manhattan, dans Blecker St., au milieu des plus hauts gratte-ciel de la grosse pomme. En empruntant les avenues les moins fréquentées de l'East End, on peut espérer y être rapidement. Comme la Harley est toujours en état de rouler, je décide de la garder et de suivre le Hummer dans lequel les cinq autres prennent place. Manque de chance, il y a du monde partout dans les rues et nous perdons encore beaucoup de temps avant d'arriver dans le quartier des affaires, plus calme à cette heure. Fait inhabituel dans une métropole comme New York, le ciel est d'un noir d'encre, comme si un gros nuage très sombre était en train de recouvrir la ville, mais personne n'y prête attention.

Au moment où nous atteignons Bleecker St., je lève à nouveau la tête mais l'obscurité est soudain déchirée par le projecteur d'un hélicoptère du NYPD dont le faisceau vient d'accrocher le Hummer. Immédiatement, une série de courtes rafales retentit et des étincelles jaillissent du toit du véhicule. James, qui se trouvait dans la tourelle s'effondre, sans doute blessé, mais avant que l'hélico ait eu le temps de se replacer en position de tir, je vois Vodka se dresser par l'ouverture, un Milan sur l'épaule. Une traînée éblouissante jaillit du Hummer et pulvérise l'hélico dont la carcasse en feu va finir sa course contre un immeuble. Joli coup, Vodka. Je rejoins les autres, qui m'apprennent qu'une balle a touché James à la jambe, mais que la blessure ne l'empêchera pas de marcher. L'attaque que nous avons subie montre qu'une fois de plus, le Boucher n'a pas lésiné sur les moyens car il est improbable que ce soient de vrais policiers qui prennent un véhicule militaire pour cible, même par les temps qui courent.

Nous voici enfin devant la tour ATT. Morgane, qui est au volant s'engage avec précautions dans le parking pendant que je reste en retrait, l'arme au poing. À peine a-t-elle franchi l'entrée que des tirs retentissent, frappant le Hummer avec un bruit de gros grêlons. Je vois Vodka jaillir par une portière et se précipiter à couvert. Il m'indique d'un geste un empilement de sacs de sable fermant un angle entre deux murs et derrière lequel se cachent les canardeurs. Vu leur position, il sera difficile d'en venir à bout. Il jette une grenade qui manque sa cible, mais couvre James qui envoie la sienne derrière les sacs. Le silence qui suit la seconde déflagration bourdonne longuement. Puis Vodka se glisse jusqu'au retranchement et confirme d'un geste que ses trois occupants sont morts.

Morgane gare le Hummer dans un recoin, puis nous achevons de nous équiper avant de pénétrer dans la tour. Les gilets en kevlar qui ont souffert lors de la première fusillade sont remplacés, puis chacun s'assure qu'il porte bien son poignard. Quant au Milan, je le fixe sur mon dos en espérant pas me faire tirer dessus par derrière.

Le hall est désert. Ni employé ATT, ni Hell's Angels. Nous emboîtons le pas de Vodka qui s'avance dans le couloir menant aux ascenseurs. Brusquement, il est soulevé du sol et retombe aussitôt après, comme si un courant d'air d'une puissance exceptionnelle s'était brusquement déchaîné puis évanoui. Vodka, hébété, regarde ses membres comme pour s'assurer qu'il n'est pas blessé. Même s'il ne lui a causé aucun dommage, le phénomène est inexplicable, donc inquiétant. Nous continuons notre progression sans constater de nouvelle anomalie. Vodka fait signe de s'arrêter à l'intersection d'un autre couloir, jette un regard furtif dans l'autre direction et recule précipitamment en nous entraînant en arrière. Deux ricochets retentissent sur le carrelage de marbre, immédiatement suivis de l'explosion d'une grenade défensive. Vodka est projeté sur nous et s'effondre sur le sol. James se poste aussitôt à l'angle pour nous protéger d'une autre attaque pendant que Betty examine Vodka. Soulagée, elle déclare que l'impact des shrapnels sur le gilet en kevlar l'a sonné, mais que par miracle il est indemne. D'ailleurs il ne tarde pas à se relever la rage aux dents, dégoupille une autre grenade et la lance. Puis, confiant, il s'engage dans le couloir et nous fait bientôt signe de le rejoindre.

Il est difficile d'imaginer que la pièce dans laquelle nous pénétrons était encore récemment le salon d'accueil d'ATT, tant sa déco passe-partout et politiquement correcte a été surchargée de tags allant de la croix renversée à la tête de mort en passant par la croix gammée. L'aménagement aussi a été revu dans le style des Hell's Angels qui ont édifié un retranchement sommaire en empilant pêle-mêle des sacs de sable avec les corps des employés trucidés. Le Boucher a toujours su s'entourer de personnes de goût. Vodka s'assure que les trois Hell's qui gardaient l'entrée ont été neutralisés, puis lève son revolver et détruit les caméras de surveillance de la pièce.

Un coup d'oeil à ma montre m'indique qu'il est déjà onze heures et demie. Il va falloir agir vite. Malheureusement, les trois ascenseurs de la tour ont été sabotés, ce qui est d'autant plus fâcheux que la serre se trouve au 53ème et dernier étage. Pas question d'y monter à pieds. Alex, dont les poumons explosent rien qu'à l'idée d'un tel effort préfère s'intéresser au système de commande électronique dont le boîtier a été forcé. Il l'ouvre et trouve immédiatement la panne, qui lui semble réparable, sort son attirail de bricolage, extrait la carte endommagée et se met au travail. Cinq minutes plus tard, il contemple son travail d'un air satisfait et demande à Vodka un système de mise à feu télécommandé dont il soude le relais sur la carte avant de la replacer dans son boîtier. Puis il vérifie que les ascenseurs fonctionnent à nouveau, met en marche l'émetteur et appuie sur le bouton de contrôle. Nous voyons avec stupéfaction qu'il contrôle parfaitement l'affichage des étages indépendamment des mouvements des ascenseurs. De cette façon nous explique-t-il, nous pourrions les emprunter sans révéler notre position. Hapeau Professeur Bernstein, c'est du grand art.

Nous appelons les trois ascenseurs pendant qu'Alex s'applique à maintenir leurs indicateurs d'étage fixes. Par précaution, nous reculons de quelques mètres et pointons nos armes vers les portes. La première s'ouvre sur une

cabine vide mais une détonation retentit dans la seconde qui suit, accompagnée d'une lumière aveuglante : la porte était piégée par une grenade flash ! Me trouvant en face, je suis si violemment ébloui que je ne vois pas les portes des autres ascenseurs s'ouvrir. C'est le cri de James qui m'avertit d'un danger, immédiatement suivi de coups de feu. Une explosion assourdissante retentit et une douleur fulgurante me brûle à l'épaule. Puis le silence retombe et ma vue se rétablit peu à peu. Les trois Hell's qui se trouvaient dans le second ascenseur ont bien failli nous avoir par surprise, mais une balle de Vodka a fait exploser prématurément la grenade que l'un d'eux s'apprêtait à lancer, les tuant sur le coup. Malheureusement, Morgane a été sérieusement touchée par une balle perdue de Vodka qui l'aurait transpercée sans son gilet pare-balles. Cette nouvelle attaque a érodé une fois de plus notre équipe qui ne compte plus un seul membre indemne, même si chacun se dit prêt à mener à bout cette dernière mission.

Alex envoie deux ascenseurs jusqu'à l'avant-dernier étage en laissant l'affichage indiquer leur position réelle, puis nous prenons place dans le troisième dont l'affichage restera bloqué au rez-de-chaussée mais qui nous mènera jusqu'en haut. Ceci devrait créer une diversion si, comme nous le pensons, nous sommes attendus de pied ferme au sommet de la tour. Au moment où nous parvenons à mi-hauteur de l'immeuble, des tirs en rafales résonnent dans la cage d'ascenseur, indiquant que les deux cabines vides viennent d'arriver. L'idée était bonne. Nous poursuivons notre montée, jusqu'à ce que l'ascenseur s'arrête brusquement au niveau du 44ème étage. Les portes sont fermées et nous sommes plongés dans l'obscurité, bloqués dans un endroit terriblement vulnérable. Vodka ouvre la trappe du plafond et nous aide à nous hisser à l'extérieur. Méfiant, j'observe l'abîme obscur qui s'ouvre au-dessus de nous à la recherche d'un éventuel tireur. Mais il n'y a pas âme qui vive, seulement d'étranges lumières qui semblent courir comme des feux de Saint-Elme le long des câbles de l'ascenseur.

En nous hissant d'une hauteur d'homme, nous parvenons à entrouvrir la porte du 45ème étage et empruntons l'escalier de secours, voie particulièrement dangereuse car chaque coude peut cacher un tireur qui n'aurait aucune difficulté à nous abattre. Mais le temps presse et nous ne pouvons plus nous permettre d'être prudents ; par chance, nous parvenons au sommet sans encombre. Un bref coup d'oeil hors de la cage d'escalier révèle qu'il n'y a personne devant les ascenseurs, mais au moment où nous passons devant, la porte du troisième s'ouvre et déverse un flot de sang visqueux. La scène est horrifiante mais s'avère n'être qu'une hallucination car le liquide disparaît à mesure qu'il nous atteint.

Il n'y a d'autre ouverture au dernier étage qu'une immense double porte coulissante en acier qui n'est pas le fruit d'une hallucination quelconque et qui bien sûr, est fermée. Passant outre l'inscription Authorized Personnel Only, nous entreprenons de l'ouvrir par la méthode Vodka, c'est-à-dire avec une bonne dose d'explosifs. Ça manque de discrétion mais c'est efficace. Passé le seuil de la porte, il fait nuit noire mais la tiédeur de l'air et une forte odeur d'humus nous indiquent que nous venons d'entrer dans le jardin tropical. Malgré le risque d'être repérés, nous allumons nos lampe-torches dont les faisceaux dansent sur des murs de végétation luxuriante et ruisselante d'humidité. Encore un bel endroit pour une embuscade. Nous entreprenons de suivre un chemin tracé sans savoir où il mène. Soudain, Morgane pousse un cri qui arrête net la progression de Vodka : quelque chose vient de briller sous la lumière de sa torche à quelques centimètres devant son pied. Le Russe s'accroupit et écarte délicatement la végétation de la main, découvrant un fil de nylon tendu au ras du sol et relié à une mine à fragmentation habilement dissimulée. Un piège qui aurait pu nous tuer tous.

Nous décidons de scinder le groupe en trois afin qu'un accident comme celui que nous venons d'éviter n'entraîne l'échec irrémédiable de notre mission : Betty marchera avec Vodka, James avec Morgane et Alex avec moi. Le piège est désamorcé avec soin et remis en place quelques mètres plus loin. Morgane, qui vient d'allumer un laser de poche afin de détecter la présence d'autres fils de nylon constate avec surprise que son faisceau se recourbe vers le haut, comme si quelque chose l'aspirait vers le ciel. Alex est encore plus intrigué, il affirme qu'un phénomène de ce genre suppose la présence d'une masse considérable, comme celle d'un trou noir. D'ailleurs, le ciel est de plus en plus sombre au-dessus de la verrière. Serait-ce une manifestation de la présence de la Bête ?

Les trois groupes se séparent et progressent à travers la jungle artificielle. Soudain, une explosion retentit derrière nous, suivie d'un cri : tel est pris qui croyait prendre, quelqu'un vient de tomber dans le piège. Puis, le silence est à nouveau rompu par un coup de feu qui semble venir du côté de James et Morgane. Ce qui m'inquiète, c'est que l'arme qui a fait feu n'était pas une des leurs. Mais aussitôt après, une série de tirs retentit : James a eu le dernier mot. Peu après, une fusillade éclate de l'autre côté, illuminant le dôme de la serre. Elle se termine par un tir de 9 mm : cette fois, c'était Vodka.

Le fracas de la foudre qui s'abat soudain sur le sommet de la tour nous fait sursauter et bientôt une cascade d'éclairs ébranle violemment la serre et projette d'étranges ombres sur le jardin. Progressant avec précautions, Alex et moi repérons une pâle lumière à une vingtaine de mètres devant nous qui s'avère être une issue de secours menant vraisemblablement au toit de la tour. Vodka et Betty nous y rejoignent bientôt, puis Morgane et James. Les premiers ont été surpris par un Hell's Angel dont ils sont parvenus à se débarrasser, quant aux seconds, ils ont littéralement buté contre le Boucher en pleine obscurité. Par chance, ils n'ont pas été touchés mais le monstre a réussi à leur échapper.

Nous gravissons l'escalier métallique, épuisés et les dents serrées pour juguler la douleur de nos blessures. Sommes-nous en état de livrer le dernier combat ? Je me demande pourquoi le Boucher a préféré fuir après sa rencontre avec James et Morgane. Quel rôle s'apprête-t-il à jouer ? Mais la réponse à cette question déjà cent fois posée ne saurait tarder car à ma montre, il ne reste plus que quelques secondes avant l'heure fatidique. Le rideau se lève sur la dernière scène.

Un vent vif et glacial nous cingle alors que nous sortons sur le toit de la tour. Nous ne sommes qu'à quelques mètres du dôme de verre et d'acier sur lequel la pluie et les éclairs dessinent des taches fugitives et informes. Brusquement, les nuages noirs se déchirent, dévoilant une longue traînée blanche dont la lumière nous glace d'effroi. La Bête est là, immobile et avide. D'un même geste, nous saisissons les poignards pour former l'étoile. Tous se mettent à briller d'un éclat vif, mais l'un manque à l'appel : celui de Morgane qui, hébétée, lève les yeux vers le dôme. Accroché au paratonnerre, au milieu d'une gerbe d'éclairs, le Boucher se tient immobile, brandissant le sixième poignard vers la comète. Le rituel exige le sacrifice de milliers et l'un des six. La phrase du manuscrit d'Avila retentit lourdement dans mon esprit, ainsi que sa terrible conséquence : en subtilisant le poignard de Morgane, le Boucher a pu ouvrir la voie à la Bête. Tout aussi lourde de sens est sa suite : Quand Elle se présentera aux hommes, il faudra les six pour fermer le passage qu'Elle aura frayé. Or nous sommes maintenant incapables de le refermer faute de pouvoir réunir les six. Quant au sacrifice de milliers... j'y réfléchirai plus tard. Le plus urgent est de mettre sur mon épaule le Milan suspendu à mon dos. Ça y est. Maintenant le viseur... j'appuie sur la détente, le missile jaillit et pulvérise le Boucher et le sommet de la verrière qui s'effondre en une avalanche de poutrelles et d'éclats de verre. Cette fois, je l'ai eu. Les cloches de New York se mettent à battre à toute volée et une immense clameur monte des rues : ça y est, nous sommes le 1er janvier 2000, 00 :00 heures. En bas, la foule salue le nouveau millénaire avec une joie mêlée de soulagement. Et pourtant...

Sans doute sommes-nous les seuls à tourner nos regards vers le ciel et voir la comète grandir à vue d'œil. Certes, nous avons vaincu le Boucher mais la voie de la Bête reste ouverte et ne se fermera que lorsque nous aurons retrouvé le sixième poignard. Nous dévalons l'escalier jusqu'au jardin et allumons nos torches pour fouiller l'endroit où le Boucher est tombé. Le poignard est là, au milieu des décombres de la verrière. Soudain, une forme diaphane s'élève au-dessus de nous et prend la forme du Boucher. Son visage aux traits hideux et aux orbites vides est plus terrifiant que jamais, comme l'essence du Mal absolu. Sa main droite se serre sur un objet que nous identifions comme un cube identique au nôtre qui se met à pulser à une fréquence de plus en plus élevée et disparaît subitement avec le spectre. Adieu Boucher, et à jamais si ce mot a quelque sens pour ceux qui possèdent les Cubes.

Cette fois, les six sont réunis : le Poignard de Saint Georges, l'Épée de Râ, le Poignard des Mayas, celui des Babyloniens d'Avila et leurs deux homologues d'origine inconnue. Il ne nous reste plus qu'à unir les pointes des six lames qui se transforment immédiatement en six sphères lumineuses et les lancer vers le ciel. La couronne décrit une ascension rapide, puis s'arrête en plein ciel. Son éclat puissant comme un soleil semble arrêter la marche de la Bête, mais ne parvient pas à la repousser. Sans doute la clé est-elle dans le manuscrit d'Avila, dont nous nous répétons encore une fois la sentence : Le rituel exige le sacrifice de milliers... l'œuvre de mort du Total Tsunami que le Boucher a déclenchée ! Fouillant frénétiquement les ruines de la verrière, nous trouvons une substance étrange, sorte de mélange de chair putride et de matière gélatineuse, les derniers restes du Boucher qui recouvrent un petit objet attaché à une chaîne : le pendentif de Kobayashi. L'objet contient-il aussi l'anti-virus nécessaire pour faire cesser l'hécatombe ?

Nous dévalons les cinquante-trois étages de la tour et regagnons le Hummer. Plus le moindre Hell's Angel dans les parages. Dans la rue, la fête tourne court, les accidents et les pannes se multiplient, un prédicateur halluciné hurle à qui veut l'entendre que cette fois, l'heure du Jugement Dernier est venue. Mais ses cris sont couverts par les hurlements de terreur de la foule qui découvre la forme monstrueuse surgie du néant, cette comète qui prend soudain le visage effrayant de la Bête. Et la foudre redouble, éclairant par intermittence les avions désemparés qui tournent désespérément au-dessus de New York.

Morgane saisit son portable et insère le médaillon. L'image d'un papier se dépliant apparaît, évoquant un origami, accompagnée de la voix frêle de Kobayashi : «Lorsque s'élève la tourmente, le sage trouve sa voie dans les étoiles en choisissant quatre signes du destin» Puis de nombreuses représentations d'animaux se dessinent sur l'écran. Vodka suggère que nous donnions pour réponse les quatre signes d'astrologie orientale que contient la liste : le singe, le porc, le dragon et le chien. <Attente connexion> nous répond le logiciel. Nous nous ruons à l'intérieur de l'ATT Tower pour trouver un accès au réseau. L'ordinateur de l'accueil a été massacré par les Hell's Angels, mais par chance le câble du port connexion est intact. Morgane parvient à accéder au web, mais la communication est extrêmement perturbée, signe qu'Internet subit de plein fouet les effets du virus. Le transfert de l'antidote est enfin amorcé, et nous regardons avec anxiété l'opération avancer, pour cent par pour cent, craignant qu'un effondrement généralisé du réseau y mette un terme fatal. 98... 99... 100

## ALL IS QUIET ON THE NEW YEAR'S DAY

New York, 1er janvier 2000

LE JOUR S'EST LEVÉ. C'est banal mais tellement réconfortant. Nous nous réveillons dans l'une des rares suites intactes de l'hôtel. La télé évoque la panne qui a ébranlé les systèmes informatiques du monde entier, mais personne ne semble en connaître la cause ni ne sait comment elle a pris fin. Bien sûr, on parle de gros dégâts et de nombreuses victimes, mais l'évènement cède bien vite la une aux célébrations du nouveau millénaire. Je me demande combien de gens savent à travers le monde ce qui s'est réellement passé. Certainement très peu.

Quant à notre mission, elle est terminée, nous laissant quelques blessures profondes, un cube étrange et une énigme sans réponse : le Réseau Divin. Notre intime conviction, forgée au cours de ces aventures était qu'un homme sur Terre en connaissait le fin mot bien qu'il nous l'ait toujours caché : Lord Wayne. Jusqu'au bout, nous avons espéré que celui qui fut pour nous bien plus qu'un ami nous révélerait quelle puissance surhumaine avait guidé nos pas dans cette quête des six poignards, dont bien des aspects dépassent l'entendement de simples mortels. Mais notre espoir s'évanouira au matin du 1er janvier, lorsque nous devons nous rendre à la plus stupéfiante des évidences : plus aucune trace ne subsiste de Lord Wayne. Ni les rapports de la CIA sur Sanctom devenus des pages blanches, ni son numéro de téléphone effacé de nos notes, ni les photos délavées de nos premières rencontres, ni l'immatriculation de son avion disparu des registres de l'aviation civile, ni son adresse à Regent's Park absente des annuaires, ni même le souvenir de ceux qui l'avaient côtoyé ou s'étaient intéressés à lui et que nous interrogerons en vain comme s'il n'avait jamais vécu. Il ne restera de l'excentrique infirme qu'une empreinte dans la mémoire de deux femmes et quatre hommes qu'il sauva un jour de l'abîme pour en faire des anges de lumière, avant de disparaître de la mémoire humaine.

Après tout, qui peut se vanter d'avoir des voies si impénétrables ?

NewsNet du 27/11/1999

**AROUND THE WORLD IN A DAY** Le multimilliardaire J. Fitzgerald Jr vient d'annoncer son intention de faire le tour de la planète pour le jour de l'an 2000. Ainsi, grâce au décalage horaire, il va pouvoir fêter cet évènement plusieurs fois.

**CINEMA** Sortie mondiale très attendue cette semaine de Terminator IV : End of the World, le premier film en synthèse virtuelle 3D totale. L'avis des critiques sur <http://net.T4.com> **ALERTE A L'EST** Mortelle épidémie dans l'ex-URSS. Les rapports de l'OMS, démentis par le Kremlin, parlent de centaines de victimes. S'agit-il d'un nouveau virus ? Une enquête internationale est en cours.

**THIRD MILLENIUM TRIAL** Plongez dans le XXIème siècle ! Venez aux plus extraordinaire congrès scientifique et artistique de tous les temps : Third Millenium Trial, 1er décembre 1999, Tour Montparnasse, Paris, France. Réalités virtuelles, sculptures génétiques, drogues en hyperconscience...

**TRIAL** : The Ride of A Lifetime ! Invitations et cartes d'accréditation : NY721.15.15.

**EMEUTES A LONDRES** Nouvelles émeutes dans les Docklands à Londres. 19 morts, 53 blessés. Dans un contexte de récession sans précédent, le Premier Ministre menace de décréter la loi martiale.

**FLAMBEE MYSTIQUE AUX ETATS-UNIS** Les sectes et groupements parareligieux ont enregistré un taux d'adhésion record ces derniers mois.

**THE COMING OF 2K** Le groupe Apocalypse Children est premier au Top of Music avec son nouveau tube techno-métal prophétisant les dangers du XXIème siècle. 10 millions d'albums vendus en 15 jours !

NewsNet du 2/12/1999

**MONTPARNASSE EXPLOSE EN PLEIN CIEL** Spectaculaire attentat à Paris lors du Third Millenium TRIAL. 3 morts, plus de 30 blessés ! Les terroristes du fanatique Jihad Armageddon ont tous été abattus. Plusieurs pays dénoncent le manque de sécurité et la montée du chaos à l'approche du Nouvel An 2000.

**LA COMETE DE GIBSON** Le passé rejoint le futur ! Après un périple de plus de 5000 ans, la comète qui fascine les scientifiques traversera le système solaire fin décembre. Cette coïncidence avec la fin du millénaire suscite de nombreuses réactions.

**PSYCHOSES MILLENARISTES** L'OMS mobilise les médecins du monde entier : épidémies de suicides, délires paranoïaques et psychoses de groupe font une percée sans précédent depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale.

**EMEUTES AU VATICAN** Fureur religieuse à Rome où de violents affrontements ont opposé les fidèles du pape Ramius 1er aux membres de l'Eglise de la Néo-Inquisition, dissidente. n taux record de criminalité est annoncé pour la fin du mois.

**EXPLOIT SOUS-MARIN** Les spectaculaires robots sondes d'EBM ont localisé d'anciennes épaves en mer des Caraïbes. Leur plus belle prise : le Queen Elisabeth, un galion du XVIIIème siècle (Exposition au London Museum en janvier, réf. LD344.22.22).

**WALL STREET WARNING** Des perturbations menacent les marchés financiers. Wall Street envisage des mesures d'urgence pour stabiliser les cours jusqu'à fin janvier.

**MASSACRE** La secte sataniste Anarchy for Eden vient de disparaître spectaculairement. Sur l'ordre de son gourou, les 2000 membres d'Anarchy se sont donné la mort simultanément dans le monde entier.

NewsNet du 15/12/1999

**GLOBAL WARNING** Dans tous les pays, les services publics, la police, l'armée et les hôpitaux sont sur le pied de guerre pour le Nouvel An. Civils, suivez les conseils de sécurité des brochures distribuées par l'ONU.

**SCOOP** La revue scientifique TechLife révèle dans un article surprenant que le «Seigneur» Kobayashi, le grand savant nippon, est sur le point de réaliser la première expérience de pilotage cybernétique. M. Kobayashi s'est refusé à tout commentaire.

**LA COMETE DE GIBSON** Elle sera visible dans tout le quadrant nord-ouest (Amérique du Nord) le 31 décembre 1999. Coïncidence astronomique ou «signe divin»? Le débat fait rage sur les principaux networks.

**REVISION HISTORIQUE** Surprise de taille pour les experts chargés d'identifier le squelette découvert à la barre du Queen Elisabeth, le galion retrouvé le 02/12/99 dans les Caraïbes. En effet, il s'agirait du célèbre pirate Morgan que l'on croyait mort et enterré sur le sol anglais.

**CARNAGE MYSTIQUE EN AFRIQUE** Les leaders du mouvement armé Chaman Front ont ravagé la ville de New Johannesburg. 800 morts, plus de 4000 blessés. Sacrifices humains et phénomènes inexplicables signalés dans les faubourgs. Enquêtes en cours.

**COMPLETE DEATH EXPERIENCE!** Interruption du programme Harvard sur les phénomènes aux frontières de la mort après le décès de 28 thanatonautes, au cours d'une Near Death Experience. «L'homme ne viole pas impunément le domaine de Dieu» déclare aux médias l'archevêque Kingsley.

**L'OMS CONTRE UN VIRUS** L'épidémie qui ravageait l'ex-URSS vient d'être enrayée par l'OMS. Il s'agissait d'un virus issu de l'explosion accidentelle d'une arme bactériologique répertoriée. Le vaccin adéquat a pu être mis au point rapidement.

**WALKING ON THE MOON** Pour célébrer le nouveau millénaire, un vaisseau spatial baptisé Millenium est parti de Cap Canaveral. Sponsorisé par un géant de la boisson gazeuse, l'appareil, rouge et blanc, emporte à son bord 5 astronautes qui planteront sur la Lune un drapeau symbole de l'union des peuples du monde.

NewsNet du 19/12/1999

**A NE PAS MANQUER** Les grandes manifestations de fin d'année : Wonderworld in Paris à partir du 24/12 (la capitale française transformée en gigantesque parc à thème) et Coming of 2K le 31/12 à New York (fêtes et défilés).

**MIRACLE** C'est du moins ce qu'affirment les 3000 pèlerins qui ont afflué en masse à Rio aujourd'hui pour assister à l'incroyable phénomène : la gigantesque statue du Christ plantée au sommet du mont Corcovado s'est mise à saigner. Miracle ou supercherie?

**ULTIMATE BERLIOZ** Le gigantesque concert multimédia du compositeur Benson Berlioz se déroulera simultanément à Moscou, Londres et Washington le 30 décembre. Plus de 8 millions de visiteurs sont attendus (réservations sur vos serveurs nationaux habituels).

**NAISSANCE D'UN TITAN** La corporation EBM fusionne avec trois concurrents pour devenir le nouveau géant de l'informatique : Cyberlink Tetranova. Tandis qu'on s'élève déjà contre son monopole, Tetranova annonce la sortie du processeur révolutionnaire IRD6066 pour février 2000.

**JAPANESE REVOLUTION** Lors d'une gigantesque conférence de presse à Tokyo, M. Kobayashi, le génie de la cybernétique, vient d'annoncer sa première expérience de «câblage». L'évènement aura lieu dans deux jours, devant les télévisions du monde entier. Le savant nippon compte bien démontrer que l'on peut établir un lien entre homme et machine.

**LE «MONSTRE DE ROME» IDENTIFIE** Découverte de 127 cadavres dans les sous-sols d'un club italien, à la suite d'investigations policières. Le patron du Pandemonium a été reconnu coupable des meurtres. Il s'agit d'une des plus terribles affaires de «tueur en série» depuis 50 ans.

**EXODE URBAIN** Effrayées par les émeutes, les prophéties apocalyptiques, la comète de Gibson ou les fêtes excentriques, certaines populations émigrent loin des centres urbains pour la fin de l'année. SOS structures d'accueil sur [http:// net.ONU.com](http://net.ONU.com).

NewsNet du 25/12/1999

**PANIQUE A LA BOURSE** Malgré les efforts de Tokyo et de Wall Street, la chute des cours du groupe Kobayashi entraîne une véritable tornade financière. es répercussions sur les autres places internationales sont à craindre.

**DRAME DANS LE CIEL** Les attentats se multiplient. Dramatique prise d'otages dans le vol 6003 Tokyo-New York d'USFrontLine. 15 à 20 morts. Enquête en cours. Un lien avec l'affaire Kobayashi est évoqué.

**SANTA CLAUS ON LINE** La corporation Tetranova (ex-EBM) ouvre un réseau mondial multimédia sans précédent pour faire partager Noël et le Nouvel An à l'ensemble des nations. Retransmission directe sur le Net, les chaînes câblées et les réseaux satellites.

**PROJET DEMENT A 14h00 GMT** demain seront lancées des quatre grandes bases spatiales mondiales quatre «satellites d'artifice». Une fois en orbite, ils exploseront le 31 décembre 1999 à minuit. Munissez-vous de lunettes astronomiques pour assister au plus grand spectacle pyrotechnique du millénaire !

**J-7 AVANT L'AN 2000** Les célébrations s'enchaînent dans le monde entier. Paris : Wonderworld du 26 au 31/12. Washington, Londres, Moscou : Ultimate Berlioz le 30/12. New York : Coming of 2K le 31/12... Liste complète et réservations : <http://net.millennium.com>.

**LA COMETE DU JUGEMENT** La coïncidence du passage de la comète de Gibson avec la Saint-Sylvestre déchaîne un vent de panique. Débats violents sur les principaux networks, manifestations religieuses dans les grandes villes, épidémies de suicides, la psychose du Jugement Dernier frappe partout !

**APOCALYPSE NOW A Sydney**, nomination d'une commission d'experts pour démystifier les prophéties d'Apocalypse (Bible, Centuries de Nostradamus, Livre des Morts égyptien et tibétain, codex mayas, fresques aborigènes) qui inquiètent la population.

**PROCES A NEW YORK** Plusieurs sectes, dont la puissante Church of Technomancy, sont accusées d'actions antigouvernementales (prophéties apocalyptiques dans les médias, manifestations, grèves).

## L'AUTEUR

Daniel E. Lynch, 31 ans, est écrivain et aventurier depuis l'âge de quinze ans. Pilote d'hydravion, ancien trafiquant et voyageur invétéré, il a baroudé du Nicaragua aux déserts d'Australie, risquant souvent sa vie sur des coups de tête, des envies, des intuitions... Il parle treize langues, s'intéresse au vaudou et aux phénomènes paranormaux.

Son dernier roman, *Millenium*, salué unanimement par la critique, relate de façon fidèle la quête mystique de six personnages et leurs incroyables aventures pendant les derniers jours de 1999, offrant au lecteur une avalanche de révélations inédites sur les évènements qui ébranlèrent le monde en cette période cruciale de notre histoire.

An explosive novel, an amazing story by the success author of *Voodoo Roots*. **The Sunday Times**

Plus poignant qu'un Tom Clancy, plus émouvant qu'un Barbara Cartland, plus mieux écrit qu'un Sulitzer. **Paris-Match**

Une fiction d'une surprenante authenticité signée Dan Lynch. **Les Inrockuptibles**

Kolossal! **Der Frankfurter Allgemeine**

Truth at last! **The X-Files Fanzine**

Un édifiant reportage sur les dessous d'un complot judéo-maçonnique sans précédent. **Présent**

Èpuisant. **La Tribune de Genève**

Avec *Millenium*, Dan Lynch atteint le paroxysme d'une mythomanie pathologique aiguë à tendance schizo-phrène. **Le Quotidien du Médecin**

Une mine d'inspiration, une lecture obligée pour maître de jeu tendance satanico-techno-X-Files. En attendant la sortie de *Millenium*, the Role-Playing Game par Chaosium. **Casus Belli**