



New Game +

Mars 2021

Gilles Alliaume · Héloïse Éloi-Hammer
Steve Martins · Catherine Phan van

reticule.fr

Réticule #11 : New Game +

Mars 2021

Table des Matières

Plein Sud

Catherine Phan van

Le virus Balzac

Gilles Alliaume

For God's Entertainment Only

Steve Martins

L'Ordre des masques

Héloïse Éloi-Hammer

Inscrivez-vous à la newsletter sur reticule.fr

[Facebook](#) - [Twitter](#) - [Email](#)

Soutenez-nous sur [Tipeee](#)

© 2021 Réticule. Tous droits réservés.

Plein Sud

Catherine Phan van

J'ai jeté un coup d'œil sur Twitter avant d'aller me coucher. J'aurais pas dû... Toute ma timeline est en ébullition, et je dois bien avouer que, si je passais devant un miroir, je serais pas surprise d'y apercevoir un regard furibond et des naseaux fumants. Non mais, pour qui elle se prend, là, Brigitte Macron ? Ça fait des mois qu'on est enfermé, qu'on peut sortir que pour aller travailler ou s'acheter à bouffer, et la voilà qui nous sort un « *Fortnite*, c'est terrible » ! Elle pense qu'ils ont quel genre de vie sociale, les ados, en ce moment ? À peine sortis du collège, ils doivent se dépêcher de rentrer chez eux, ou sinon, gare au couvre-feu ! Alors *Fortnite*, pour eux, moi je le vois plutôt comme une bénédiction. Le seul moyen qu'ils ont de continuer à s'amuser avec leurs potes. Ils l'utilisent presque plus comme un réseau social que comme un jeu vidéo, de toute façon. Mais bon, là-haut, ils sont tellement perchés, on a l'impression qu'ils vivent pas sur la même planète que nous. Comme l'autre, la députée, j'ai oublié son nom, celle qui touche cinq mille euros par mois d'indemnités parlementaires, et qui se plaint qu'avec ce salaire de misère, elle est obligée de manger des pâtes à tous les

repas... Rien que d'y repenser, ça m'énerve. Tiens, c'est drôle, d'ailleurs, quand on y songe. Je suis sûre que ça lui en boucherait un coin, à la squatteuse de l'Élysée, de savoir que c'est l'amour des jeux vidéos qui a éveillé ma conscience politique !

Quand j'étais au collège, moi, j'avais de la chance, y avait pas de pandémie. Je pouvais faire du vélo avec les copines, aller voir un film au cinéma, ou boire un soda en terrasse, et tout ça, quand je voulais ! Sauf que le problème, c'était que pour que ce soit possible, il aurait fallu que j'en aie, des copines. Mais à cet âge-là, quand t'es fille de prof, et que ton père passe son temps à filer des heures de colle à la moitié du collège, parce *qu'enseigner le dessin à des jeunes qui n'en ont rien à secouer, tu comprends, ce n'est pas simple, et il fait ce qu'il peut pour essayer de se faire respecter*, eh ben t'es pas vraiment du genre populaire. Si, par-dessus ça, t'es la meilleure de ta classe, que t'empiles les bonnes notes, et que, même en te la jouant discrète, t'es la « chouchoute » dans toutes les matières, on peut dire que t'as tiré le gros lot. Bref, pour moi, donc, pas de copines. Et évidemment, pour couronner le tout, j'étais fille unique. Mais à la maison, on avait un ordinateur, et mieux que ça, à cette époque où la norme, c'était encore les abonnements internet en 56k facturés à la minute, on avait même le top du top de l'équipement : une connexion ADSL flambant neuve. J'achetais des

magazines de jeux vidéo de temps en temps, parce que sortir toute seule, bouquiner, et écouter de la musique, ça va un moment, mais des fois j'avais envie de jouer, et pour ça, j'avais pas trente-six solutions. Donc, j'avais déjà entendu parler du nouveau phénomène du jeu vidéo aux États-Unis, qui avait été popularisé avec *Everquest* : les MMORPG, massively multiplayer online role-playing game – en français, les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Dans le dernier magazine que j'avais acheté, ils parlaient d'un nouveau MMORPG sorti en France : *Dark Age Of Camelot*. Le concept me paraissait sympa, j'avais bien envie d'essayer, alors je me le suis fait offrir pour mon anniversaire, et j'ai utilisé mon argent de poche pour me payer l'abonnement mensuel. Ça a littéralement changé ma vie. J'étais toujours la paria du collège, mais au moins, le soir et le week-end, je pouvais me glisser dans la peau de quelqu'un d'autre. Quelqu'un de *fréquentable*. Bon, j'avais eu l'intelligence de choisir un type de personnage qui facilitait sûrement mon intégration : je soignais les autres, donc je leur évitais de passer leur temps à mourir au combat. Mais y avait pas que ça : le jeu intégrait un système de chat – textuel, c'était dans l'antiquité ! – et parfois je me connectais juste pour taper la discute avec d'autres joueurs, cachés comme moi derrière leurs avatars virtuels. Eh ben, je me suis fait de super potes, mine de rien. On a même fini par se

rencontrer dans la vraie vie. Quand j'y repense, je sais pas si j'aurais tenu le coup, sans cette soupape. La solitude, à cet âge-là, ça peut parfois tourner au drame...

Après le collège, j'ai un peu laissé tomber les MMORPG. Le petit groupe avec lequel j'y jouais s'était éparpillé, la faute à la concurrence, et je voyais pas l'intérêt de continuer sans eux. Heureusement, à partir du lycée, faut croire que le plus gros de l'âge bête est passé. En tout cas, je sais pas si c'était pour ça, ou parce que j'étais plus considérée juste comme la fille du prof de dessin, mais j'étais moins seule. Je me suis remise surtout aux genres de jeux qui me branchaient avant, RPG solo, aventure, stratégie : on se faisait parfois des LAN parties de RTS avec quelques copains, le week-end. La terminale approchait, et j'adorais toujours autant jouer. J'avais une petite idée qui me trottait dans la tête depuis un moment. J'avais des facilités, je savais que je pourrais me tourner vers les études de mon choix, et comme j'avais un peu l'impression d'avoir été sauvée par un jeu vidéo à une période compliquée de mon existence, je me disais que ce serait sûrement sympa de trouver un boulot dans le domaine. Un genre de manière de payer ma dette. Et puis, faire de ma passion mon métier, ça me laissait rêveuse... On est naïf, à dix-huit ans ! Donc, une fois mon bac en poche, hop, direction la fac, en filière MIAGE. Et pour maximiser

mes chances d'être embauchée dans le studio de mes rêves, je me suis tout de suite fixé comme objectif de ne pas arrêter avant d'avoir atteint au moins le niveau master, donc bac +5. Bon, franchement, le côté gestion, c'était pas vraiment ma tasse de thé. J'ai quand même réussi à assurer le service minimum, et c'est passé. Mais sur la partie informatique, là, autant dire que je me suis baladée. Faut reconnaître que ça m'intéressait. Commencer la programmation, ça m'a donné l'impression de découvrir l'envers du décor de tous les univers que j'avais parcourus comme joueuse. Je me croyais presque dans une espèce de making of géant !

Arrivée à vingt-trois ans, mon plan s'était déroulé sans accroc. J'avais envoyé comme prévu mon CV à un grand studio français, franchi brillamment toutes les étapes du processus de recrutement – être une joueuse invétérée depuis que j'étais toute petite avait peut-être autant compté que mon diplôme –, et rejoint l'équipe avec laquelle je travaillerais les mois suivants pour développer le futur titre qui, j'en étais persuadée, ferait vibrer toute une génération de joueurs du monde entier. Tu parles... L'envers du décor, le vrai, c'est à ce moment-là que je l'ai découvert. Je l'ai même bien senti passer. Le métier de développeur est déjà connu pour être très peu féminisé, mais chez ceux qui sont spécialisés dans le jeu vidéo, le ratio est encore plus déséquilibré qu'ailleurs. J'étais la seule fille de l'équipe, et dès mon

premier jour, j'ai eu droit à quelques remarques bien lourdes. Je me suis pas formalisée, tout le monde rigolait, j'ai juste pensé qu'ils avaient un sens de l'humour carrément déplacé et qu'ils auraient difficilement pu faire moins fin, mais après tout, y avait pas à franchement parler d'attaque personnelle. Petit à petit, ces soi-disant blagues ont commencé à dériver, c'était vraiment de plus en plus pénible à supporter au quotidien, je subissais des allusions à longueur de journée, j'avais droit à des propositions à peine déguisées, jusqu'à ce qu'un matin, je finisse par m'énerver et leur dire ce que j'en pensais. Concert de réactions, toutes plus navrantes les unes que les autres :

– T'es lesbienne, ou quoi ?

– La vache, on peut même pas rigoler un peu ? Allez, c'est bon, détends-toi, espèce de mal baisée !

– Laissez pisser, les gars, elle doit avoir ses règles...

Et j'en passe. Voilà, j'ai donc découvert à cette occasion qu'en plus d'être sexiste, le milieu était aussi homophobe. À la soirée de fin d'année, quand je me suis retrouvée coincée contre un mur par trois collègues, et qu'un quatrième a fourré de force sa langue dans ma bouche en me palpant les fesses, j'ai regretté de ne pas être allée voir les RH plus tôt. Puis quand j'ai pu obtenir un rendez-vous, j'ai compris que de toute façon, ça aurait rien changé. Que j'étais pas la seule, qu'ils étaient au courant, et qu'ils fermaient les yeux. Je suis une

battante, alors j'ai enfilé ma carapace, et j'ai décidé que je tiendrais bon, coûte que coûte. J'évitais toutes les soirées, vraiment trop risquées, et je ferais mon boulot en fermant mes oreilles aux insultes que le reste de l'équipe passait son temps à m'adresser depuis mon coup de gueule. J'allais quand même pas laisser ces connards détruire mon rêve.

Et puis, avec le lancement du jeu qui approchait, j'ai découvert le crunch. Non, je me suis pas mise à faire des séries d'abdominaux de manière frénétique ; j'ai pas non plus commencé à engloutir des tonnes de tablettes de chocolat croustillant – désolée, elle était facile, celle-là. Le crunch, dans les studios de jeux vidéos, c'est cette période, en fin de développement d'un projet, où on met la pression aux équipes pour qu'elles terminent dans les délais. Un conseil ? Ne choisissez jamais un travail parce que vous appréciez le produit fini, sans vous être renseigné avant sur la manière dont il a été fabriqué ! Je sais, il faut croire que j'ai été bête à manger du foin, pour décider de ce que je ferais de ma vie sur un critère pareil... Enfin, en tout cas, un jeu vidéo, OK, ça fait le bonheur de millions de joueurs. Mais derrière, y a des dizaines de personnes qui ont bossé dessus, souvent des passionnés, d'ailleurs, comme moi. Et y a aussi un studio, qui généralement a annoncé une date de sortie à l'avance, qui veut que son titre se vende bien, et que ce soit un produit de qualité, parce qu'il tient à garder sa

réputation, et que la compétition est rude. Et que fait-il, le studio, pour remplir ces objectifs ? Pas de scoop ici, aucune méthode miracle, juste une vieille recette éculée qui a fait ses preuves depuis la naissance du capitalisme de production : il exploite les petites mains. Le crunch, donc, c'est cette période, où on te demande de mettre un gros coup de collier pour boucler le projet. Mais c'est pas grave, qu'on te dit, parce que ça dure pas longtemps. Quelques jours. Qui se transforment en quelques semaines. Voire en quelques mois. Où tu comptes plus tes heures. Où tu restes au studio jour et nuit. Et le week-end, aussi. Et où tu culpabilises quand tu prends le temps de rentrer chez toi pour prendre une douche et dormir un peu, parce qu'on sait jamais, un collègue, qui est resté, lui, aura peut-être besoin de toi pile à ce moment-là sur un point précis, et perdra un temps précieux en se trouvant bloqué par ta faute. J'ai vécu des mois d'enfer. Tous les développeurs du domaine vous le diront, le crunch, c'est inévitable, c'est répandu partout dans le milieu, que ce soit sur les licences réputées, ou pour des titres indépendants. Personne y échappe. Je m'étais promis de tenir, alors j'ai serré les dents. J'étais déjà pas grosse, mais pendant les mois de crunch, j'ai perdu huit kilos. J'ai fini épuisée, sur les rotules. Je sais même pas comment j'ai réussi à ne pas craquer. Mais j'étais sûre d'une chose : plus jamais

ça. Le jour où le jeu a été commercialisé, j'ai donné ma démission.

J'ai pris le temps de récupérer. J'en ai profité pour fureter, voir si ce que j'avais vécu, et qui a posteriori, maintenant que je pouvais prendre du recul, me semblait inadmissible, était dénoncé dans la presse. J'ai trouvé quelques articles. Y a notamment un journaliste d'investigation qui fait un super travail aux États-Unis pour dénoncer toutes ces dérives. Ensuite, je me suis demandé ce que j'allais faire. Hors de question que je remette les pieds dans un studio de jeux vidéos. Heureusement, avec des compétences en développement informatique, y a pas mal d'autres débouchés. Alors, quitte à prendre une autre direction que celle que j'avais empruntée jusqu'ici, avec ma passion en guise de boussole, j'ai bifurqué plein sud. Je me suis fait embaucher dans une SSII, une société de services en ingénierie informatique. À l'opposé du métier dont je rêvais ado. Le repoussoir du développeur. L'anti-boulot passion. Je m'étais renseignée au préalable : cette fois-ci, je savais où je débarquais ! Chat échaudé... J'aurais pas affaire à des enfants de chœur, mais j'étais prévenue.

Désormais, j'entamais une nouvelle vie, dans laquelle j'étais décidée à me défendre, à en découdre pour améliorer mes conditions de travail, et à ne rien subir sans réagir. New Game +, en quelque sorte : je me

contenterais pas d'essayer d'esquiver les coups en croisant les doigts et en espérant arriver à atteindre la fin du niveau, je prendrais part à tous les combats. Alors je me suis syndiquée. Chez Solidaires informatique. C'est marrant, à sa création, le syndicat s'appelait SUD Télécom. Sûrement un signe que, cette fois-ci, je suivais la bonne direction.

FIN

Catherine Phan van

Passionnée de lecture dès son plus jeune âge, Catherine Phan van dévore les romans de divers genres, rêve d'écrire, et s'y essaie timidement dès le début du collège. Mais pendant de longues années, ses récits suivent tous le même chemin : celui de sa corbeille à papiers.. Jusqu'au jour où, début 2021, elle décide finalement, pour ne pas vieillir avec des regrets, de s'armer de courage et de livrer ses futurs textes à des regards extérieurs.

<https://catherinephanvan.fr/>

Le virus Balzac

Gilles Alliaume

– Stéphane, n’oublie pas d’éteindre la lumière.

– OK.

Dans la maison silencieuse, le gamin pousse un soupir de soulagement. Le calvaire de la lecture du pavé de Balzac s’achève. Stéphane ferme le bouquin, saute hors de son lit pour pousser la porte de sa chambre. Il installe le système qui l’avertira si son oncle approche. Et, comme s’il sortait le saint Graal, il prend sous son matelas la console.

– Lumières éteintes tonton, c’est l’heure d’une petite partie.

Il se couvre la tête de sa couette et glisse la petite cassette, impatient de découvrir le nouveau jeu que lui a prêté Lucile dans l’après-midi. Il dévore l’écran pour savourer le bonheur magnétique de l’introduction mais la seule chose qu’il voit, ce sont les pixels qui forment un drôle de visage. Un visage qui lui semble familier. Dans son casque, une petite musique électronique et puis la voix grave du personnage joufflu avec une moustache :

« Qu’en penses-tu ? »

Ce que je pense de quoi, se demande Stéphane alors que ses doigts s'agitent sur les boutons de la console.

« Qu'en penses-tu de t'amuser un peu avec moi ?!

C'est quoi ce jeu ? se demande Stéphane à voix basse.

« Première question à laquelle je vais te répondre. Ce n'est pas un jeu mon grand. »

Dans sa tête lui traverse déjà plusieurs options de ce qu'il compte dire le lendemain à Lucile.

« Laisse Lucile tranquille tu veux ! Elle n'y est pour rien. »

En entendant le vieux lui parler, et comprenant aussitôt que ce personnage derrière l'écran arrive à lire dans ses pensées, Stéphane lâche la machine de ses mains. Dans son casque, le vieux poursuit :

« Toi aussi tu n'oses pas me combattre ? Trop la trouille, comme les autres ?

Le gamin arrache son casque de ses oreilles et l'envoie valdinguer.

« Pas la peine mon grand. Je suis là et j'y reste. » La voix est toujours à portée d'oreilles.

« Mais, balbutie-t-il, comment c'est possible que je vous entende sans le casque ? »

« C'est pas bon de manger trop sucré trop salé et trop gras, et de se coucher tard pour jouer. »

Inquiet Stéphane se demande s'il ne rêve pas. La situation lui provoque une grosse suée, pas vraiment

l'adrénaline qu'il recherchait.

« Vous êtes qui ? »

« Honoré. »

Vraiment pas net celui-là.

« Honoré de quoi !? »

« Honoré de Balzac, sombre crétin. »

Quoi ?? Stéphane fait une tête qui aurait fait mourir de rire ses potes, mais là il faut qu'il se sorte de ce mauvais pas. Il tente de retirer la cassette, mais impossible, le bouton *eject* ne répond pas.

« Je t'ai prévenu. Je vais rester un moment, puis ensuite, si tu réussis à gagner la partie, je tire ma révérence et je te libère. »

Stéphane, juste pour avoir le réconfort d'imaginer que cette voix n'a pas envahit vraiment le temple de son crâne, se remet les écouteurs sur les oreilles. L'illusion le rassurera un peu. Il reprend la console avec toujours la figure du vieux moustachu sur l'écran. Honoré de mon trou du cul.

« Et on reste poli jeune homme. Donc, petite explication pour le sale gosse du dernier rang... »

Sur l'écran apparaît un personnage en pixel assis sur une chaise, avec un bonnet d'âne sur les genoux. Une petite animation qui aurait pu dater de l'époque du minitel montre le garçon tirer la langue et se mettre le bonnet sur la tête. Balzac reprend.

« Quatre petites questions : la première, tu peux chercher la réponse où tu veux, comme tu veux. »

L'indication s'affiche en lettres digitales dans une bulle.

« La deuxième, tu peux interroger Oncle Thomas, celui qui dort dans la chambre pas loin. Et personne d'autre. »

Alors qu'une nouvelle bulle apparaît avec la règle suivante, Stéphane sent un frisson lui traverser le corps, comme une décharge.

« La troisième, sans bouger de ton lit. Mais avec un petit chronomètre (pour épicer un peu les choses, sinon où serait le plaisir ?) Et la dernière, sans aide et en moins de deux minutes. Bien sûr pas de tricherie. »

« Et si je gagne ? » demande Stéphane.

La silhouette du gros personnage qui représente l'écrivain se penche, une main sur le cœur, un bras dans le dos.

« Je te fais une belle révérence, et je retourne dans les limbes. »

Stéphane hésite un peu avant de demander, certain que la réponse ne lui plaira pas :

« Et si je perds ? » Il tente de dissimuler une pointe d'angoisse dans sa voix, qui reste malgré tout bien évidente.

Le visage fermé du Balzac apparaît en gros plan, avec une expression dans les yeux à donner des cauchemars

à Lucifer. Le garçon en pixels est à présent pendu à une corde, et il tire la langue encore, mais d'une façon beaucoup plus significative ce coup-ci.

« Je te laisse la surprise mon grand. »

Insatisfait de la réponse, qui n'en est pas une, le gamin se rebelle.

« Mais si c'est un jeu, et qu'il y a des règles, alors il y a forcément... »

« Ne perds pas notre temps mon garçon. Ce n'est pas un jeu. Ça en a l'allure et la couleur, mais il ne faut pas se fier aux fausses impressions. Ce serait commettre une grave erreur. »

En gros plan, un large sourire fend la figure de l'avatar de l'auteur de la comédie humaine. C'est d'ailleurs tout ce que Stéphane a réussi à enregistrer sur le monsieur. Quel drôle de titre pour une œuvre qui traite de la souffrance ! L'horreur humaine aurait été une appellation plus proche de la vérité à son avis.

« Et c'est des questions sur quoi ? »

« Sur moi, qu'est-ce que tu crois que je fais là!? »

Merde, se dit Stéphane, en se rappelant que Balzac entend tout !

Allons-y !

Toujours avec le garçon pixels grimaçant sur sa chaise qui vient de réapparaître à l'écran, défilent comme sur les touches d'une machine à écrire les lettres puis les mots de la première question.

Combien de tasses ? (Avec une petite tolérance pour l'improbable, un faible pour la rumeur, et pour la légende.)

Un Balzac amusé hausse les sourcils.

« A toi de jouer. »

Où tu veux comme tu veux se souvient Stéphane.

OK, en trois clics sur son téléphone portable, en cherchant dans l'espace de recherche aux indicateurs Balzac et tasses, Stéphane arrive à trouver qu'il s'agit de tasses de café.

En lisant rapidement, il comprend les parenthèses. Personne ne buvait autant du liquide noir, et le chiffre revenait plusieurs fois.

Confiant, il reprend la console.

50 tasses par jour.

Le garçon pixels danse en piétinant son bonnet et en lançant des confettis dans les airs. Des pixels de fumée à ses pieds.

« Yes », s'enthousiasme Stéphane.

Balzac le félicite.

Comme précédemment, les lettres puis les mots annoncent la question.

J'ai eu une vie bien remplie. Mais trois choses l'on plus remplie que le reste (et le reste, je le laisse. Alors, pas une de plus, pas une de moins. Et de la justesse. Sinon, je fais justice.)

Ce n'était pas la prose de Balzac mais il y avait le goût du blabla comme dans ses interminables pages de roman.

Poser la question à son oncle Thomas ?

Il allait se faire remonter les bretelles, mais il était certain qu'il ne dormait pas. L'homme était plutôt à se tourner et retourner cent fois avant de trouver un sommeil léger que le moindre bruit viendrait faire voler en éclats. Pour ce qui était d'avoir une idée sur la question, et de proposer une réponse qui ne lui vaudrait pas d'être Balzaquizé, un garagiste dans le genre de Thomas risquait fort de jouer son joker. Prenant son livre de français, une feuille et un crayon, il entra dans la chambre.

– Tonton, tu dors ?

Dans un grommellement, son oncle se tourne.

– Autant que toi faut croire. Qu'est-ce que tu veux ?

– J'ai un devoir de français et c'est impossible de trouver des résultats en faisant des recherches.

– Tu cherches mal. Et c'est pas une heure pour faire ses devoirs.

Il avait un peu honte de devoir insister. Thomas se levait à 6 h pour s'occuper de tout organiser pour son neveu. A 9 h, il entamait une longue journée avec des collègues qu'il répugnait à fréquenter. A 20 h, dans le meilleur des cas, il rentrait, les nerfs en pelote, dont il essayait au mieux de dissimuler les nœuds avec des

conversations parentales bancales, dont il se sentait l'obligation puisque Laurie et Sylvain n'étaient plus là. Et il réclamait l'extinction des feux vers 11 h pour dormir quelques maigres heures et retourner au cycle de sa routine. Alors, Balzac dans cette histoire.. ,

Voyant que Stéphane ne bougeait pas, dans un mouvement las, il s'assit sur le bord du lit, puis alluma la lampe de chevet.

– Ok ok ok. C'est quoi ton interro ?

Le gamin, reconnaissant, s'assit à côté de son tonton.

– Est-ce que tu saurais par hasard les trois choses que Balzac a faites le plus dans sa vie ?

– T'es sérieux Sté. Il est presque minuit et tu me questionnes sur Zola et Balzac. J'en sais foutrement rien moi. Sur les trois, t'en as au moins une non ?

Bien sûr, Stéphane avait passé l'étape de réflexion personnelle préliminaire, en passant directement par la case Help from tonton Thomas. Son oncle lui frota la tête.

– T'es un sale gosse. Bon. Donc, on va la faire à la Sherlock Holmes, par déduction. Soyons littéraires mon cher Watson.

Ce qu'il aimait le plus chez son tonton garagiste de 37 ans, c'était son humour inoxydable. Jamais cette seconde nature ne le quittait et il fournissait à la vie ce supplément de joie ; si rare, il en avait bien conscience.

— On parle de Zola, et je crois qu'il a beaucoup écrit, je me trompe ?

— Non, je ne crois pas que tu te trompes.

Thomas lui fit une moue dont il avait le secret.

— Soit un peu sérieux. À ton tour... Balzac il aimait... il aimait par-dessus tout...

Le gamin hausse les épaules.

— Hey, je vais pas tout faire tout seul ! Allez...

— Le seul truc que je sais, c'est qu'il buvait beaucoup de café et qu'il est gros !

— Bon, il te faut quoi de plus ? Le café et la bouffe... Zou.

Thomas attrape sa couette pour se remettre dans son lit.

— Non non non. Le café, c'est déjà vu. La bouffe, OK. Écrire, OK. Tonton Sherlock, s'il te plaît.

Il se gratte la tête, sa main dans ses cheveux ébouriffés trop longs.

— Bon, je pense bien à quelque chose mais...

— Mais quoi ?

Il fait un x avec ses doigts pour faire comprendre à son benêt de neveu qui ne comprend pas tout de suite.

— Allô. X—Eh bin?

— Non mais t'es à l'ouest mon grand. »

Mon grand.

— Ahhh ! Tu parles du...

— Oui. C'est ça dont je parle Génie ! Franchement.

— Non, tu crois ? »

Stéphane n'imagine pas qu'il soit possible que celui en portrait sur les couvertures des bouquins puisse avoir un jour pu séduire une femme, ou même un homme. Thomas se recouche.

— Première leçon : les hommes sont tous des obsédés. Bonne nuit. Et éteins la lumière avant de partir.

Stéphane entre sa réponse, un peu nerveux : *Manger/Écrire/Forniquer.*

Il entend un gros éclat de rire. C'est fat Balzac qui s'esclaffe.

« Bravo mon grand. Pas mal. Maintenant, passons aux choses sérieuses. »

Le défilé de lettres forme la troisième question. Celle où il ne peut bouger du lit.

Une nouveauté majeure de mon époque m'inquiète d'abord puis le fascine. Sauras-tu dire de quoi il s'agit ?

Le gamin ne sait pas de quoi il s'agit évidemment, une découverte d'époque du siècle en question, mais pour Stéphane tout était à découvrir du temps de fat Balzac, il ne savait même pas si les gens avaient l'électricité en ce temps-là.

D'un coup, un chronomètre digital s'affiche dans le coin gauche de l'écran, pour indiquer que sur les cinq minutes, il n'en reste déjà plus que quatre cinquante-

huit. Avec le garçon pixels qui s'agite sur sa chaise, se rongant les ongles.

Un sentiment de panique saisit Stéphane et il tape sur son clavier de téléphone les éléments de recherche nouveauté époque Balzac.

Sur la page, des liens vers des documents de sa vie littéraire, mais rien qui aille vers un début de réponse. Des analyses de textes, des articles dithyrambiques.

Il revient à sa demande de recherche, et jette un œil à la console. Deux minutes et trente secondes.

Son cœur bat plus vite, le temps est passé si vite. Il a l'impression de ne rien contrôler, et qu'il va perdre la course.

Il se fige, et il pense à ce que lui dit toujours Thomas. Ses parents étaient merveilleux, mais dans des conditions de stress, ce n'est pas à eux qu'il pense. Son oncle est doué d'un certain talent pour trouver les mots justes, pour réconforter ou encourager. « Tu as toutes les solutions en toi. Elles sont là. Il te suffit d'un petit effort pour les faire sortir de leur cachette. »

OK. Stéphane prend une grande inspiration, et regarde le curseur apparaître et disparaître à un rythme régulier. Il se concentre.

Pas nouveauté. Il faut parler de découverte. Il tape une nouvelle recherche.

Découverte époque Balzac. Il regarde rapidement le résultat, se concentre et tombe sur une histoire de

portrait d'art, de photographie, de Daguerreotype.

Vite, il lit trois mots. C'est ça ! La photographie. La nouveauté majeure, c'est l'apparition des portraits photo.

Le compteur sur le cadran indique qu'il lui reste 30 secondes.

Il se précipite sur la console, rentre l'information.

Aussitôt, le garçon pixels apparaît, applaudissant frénétiquement. Stéphane lève les poings en l'air. Avant de crier sa victoire tout fort, il se souvient que c'est le milieu de la nuit et qu'il vaut mieux être discret.

Fat Balzac est là, des yeux noirs de colère.

« OK OK petit génie. Trois, nous en reste une dernière. »

Un sourire mauvais se forme au coin de ses lèvres, un rictus méchant. Stéphane frissonne.

En parlant d'invention, je ne suis pas en reste. Dans mon domaine, je suis aussi un pionnier.

Déjà, le compte à rebours des deux minutes commence. Sans aide. Pas d'internet. Que faire ? Réfléchir. OK. Mais réfléchir à quelque chose qu'on ignore, comment s'y prendre ?

Façon Sherlock mon cher Watson. Par déduction. Les solutions sont là, alors creuse un peu mon neveu.

OK. Donc, on parle d'une invention dans son domaine : une invention littéraire... Peut-être un genre de littérature ?

Stéphane passe en revue dans sa tête son vocabulaire pour y trouver une pépite, écrivain, thème, romantisme, comédie humaine. Il bloque. Il sent que ses nerfs font tant de nœuds qu'il ne sait plus faire fonctionner son petit cerveau.

Sur le cadran, il ne reste que 10 secondes.

Et en un claquement de doigts, 5 sont passées.

Et le cadran affiche la fin du compte à rebours.

Le garçon pixels apparaît, au bout de la corde. La chaise renversée. Le bonnet d'âne sur la tête.

« Oh ! Que je suis triste. Mais quelque part, je suis aussi très heureux. Car ce soir, tu as perdu. Mais je peux faire quelque chose pour toi ! »

Une lueur d'espoir apparaît dans les yeux angoissés de Stéphane.

« Oui, je peux te donner la réponse à la question avant... »

« Avant quoi ? »

Un immense sourire se pose sur le visage de Balzac, effrayant et presque inhumain.

« Tada. »

Je suis où ?

Stéphane est derrière une vitre énorme, c'est sa première impression. Il ne comprend pas bien ce qu'il voit. Il connaît pourtant ce décor. Oui, il connaît les

motifs, ce sont ceux de sa couette. Il regarde sa chambre à travers un écran géant.

Et il voit ce garçon qui lui ressemble et qui le regarde avec des yeux pétillants de bonheur. Dans sa chambre.

« Mais je suis où ? »

Le personnage marche vers lui dans le noir de cette grande pièce étrange, la corde toujours au cou. Et plus il s'approche plus Stéphane voit les marques rouges sur sa gorge. Terrorisé, il crie, des larmes sur ses joues :

« Mais je suis où ? »

« Dans le jeu. Et qui sait qui sera le prochain participant ? lui répond d'une voix calme le pendu.

Peut-être quelqu'un comme toi ! Un joueur pas très bien éduqué. »

FIN

Gilles Alliaume

Passionnée d'histoires sous toutes les formes, Gilles ALLIAUME écrit et illustre pour différentes revues et sites (Pluésie, Réticule, Caractère, ShortÉdition). Il est l'auteur de plusieurs ouvrages en attente de publication : romans (*Voyage d'été*, *Pagaille*), nouvelles (*Fait d'hiver*), poésie (*Les éphémères rouges*), pièce de théâtre jeune public (*La nuit égarée*). Son roman fantastique *Alice et la prophétie de l'Oride*, en cours d'écriture, est à découvrir sur fycyia.com. Son univers, poétique et parfois onirique, aborde les thèmes de la rupture, de la séparation, de l'identité. La question de la souffrance est au centre de son œuvre. Il prépare une exposition intitulée «

Camouflage ». Un aperçu de ses créations graphiques et colorées sont sur son compte Instagram -algil71-.

For God's Entertainment Only

Steve Martins

Deux joueurs, face à face.

Une image holographique représentant une planète les séparait, lévitant doucement au-dessus de la table de jeu.

– Eh bien ? s'exclama Anakronos. Qu'attends-tu donc, bonté divine ? »

– Le déluge, plaisanta celui qui répondait au nom de Melgar.

Il jeta négligemment les dés. Puis suivit leur progression, d'un œil faussement intéressé. Son visage s'éclaira pourtant d'une lueur de désir en déchiffrant les runes gravées sur l'une des faces. Il pianota sur son cadran translucide, avant de se frotter les mains d'impatience.

– Pluie de feu, lâcha-t-il en ronronnant de plaisir.

Écœuré, l'autre frappa la table d'un geste indigné. Ce qui ne l'empêcha pas pour autant de suivre les événements à venir.

Le globe en suspension opéra une rotation. L'image tridimensionnelle zooma sur un continent, puis un état et enfin une ville – magnifiée par le rendu ultra-précis de la technologie. Une foule cosmopolite déambulant le

long de larges avenues ; chaque visage s'imprimant à la perfection sur la surface de l'hologramme, jusqu'aux moindres rides ou bourrelets de graisse. Soudain, des hallebardes enflammées fendirent les cieux. Hommes, femmes et enfants s'embrasèrent comme des torchons imbibés d'alcool, ne laissant derrière eux que des restes fumants et racornis. Des murs de flammes creusèrent leurs sillons dans la terre carbonisée, jonchée d'ossements. La panique et la terreur se répandirent progressivement.

À travers la sphère, aucun détail ne manquait, des cloques en formation jusqu'à la lente agonie dans un brasier mortuaire. La vue de ces organismes implorant la grâce divine dans leurs tourments ne leur inspirait aucune pitié. Un dieu ? Mais *quel* dieu, au juste ?

Ce spectacle n'émouvait guère plus ni Melgar ni son partenaire. La jouissance du Jeu ne résidait pas dans la mort, mais dans les manœuvres que chacun employait afin d'asservir ou détruire le territoire en balance. Un coup s'avérait gagnant lorsqu'un joueur pouvait contrer les plans de son adversaire, tout en s'assurant du bon déroulement de son expansion sur le terrain. Domination, destruction ou colonisation : toute chose bonne à prendre dans ce jeu despotique dont seuls Melgar et Anakronos connaissaient les règles.

Dégoûté, Anakronos envoya rageusement les dés à l'autre bout de la table.

— Cette fois-ci, tu vas goûter au trou noir de Querax ! fulmina-t-il.

À son tour, il fit courir ses doigts sur le cadran, puis cessa tout mouvement dans un silence circonspect. Il lança ensuite un regard acéré et teinté de malice à son compagnon de jeu.

— Alors, ça vient ? Vas-tu me faire languir encore longtemps ?

Puis, articulant soigneusement chaque syllabe, l'autre prononça :

— Nuée d'insectes Grabbanoïdes.

Melgar s'étouffa sous un flot d'obscénités, tandis que l'autre joueur actionnait un bouton pour lancer l'attaque. La boule zooma à nouveau, cette fois-ci sur une péninsule en forme de poire. Traversée de hordes de touristes et de flâneurs, une ville noire de monde offrait son panorama d'immeubles clinquants et d'espaces verts.

L'offensive débuta par l'explosion d'un édifice, d'où s'échappa très vite une créature d'allure insectoïde, haute comme deux hommes et pourvue de griffes létales. Le Grabbanoïde réduisit en charpie un groupe d'autochtones en un battement de cil. Un instant plus tard, un essaim d'insectes semblables s'engouffra par la

brèche et la ville résonna bientôt des échos du massacre.

Plusieurs heures durant, la bataille fit rage entre les deux camps, chacun rivalisant de ruse et de cruauté pour arriver à ses fins. Ni l'un ni l'autre ne laissant à son assaillant la moindre ouverture et la partie progressa au rythme féroce de leurs attaques mutuelles. Jusqu'à ce que Melgar n'avançât le pion de la victoire. La guerre territoriale forcenée prit fin de façon abrupte.

– Annihilation Totale, annonça-t-il.

– Sournoise créature ! Tu as dit que tu me laisserais encore...

– Voyons, cette partie ne s'est déjà que trop éternisée. Si cela continue, nous allons terminer figés en statue de pierre.

L'autre marmonna quelques paroles de dépit, mais ses yeux furent vite happés par la sphère lumineuse où allait encore se jouer l'une de ces tragédies galactiques qui les passionnaient tant. Les deux compères se penchèrent afin de n'en rater aucune miette. Si les génocides et autres destructions de masse ne les impressionnaient plus, ils contemplaient avec la même fascination le spectacle d'un monde sur la voie de sa prochaine extinction.

Lorsque la matière s'étiolait peu à peu à travers le néant qui l'avait engendrée. Ce cycle immuable duquel chaque chose animée était tributaire...

L'astre exécuta une ultime rotation, puis se fragmenta morceau par morceau. Mais avant qu'il n'ait pu totalement se désagréger, il fut englouti au milieu d'une gigantesque boule de feu incandescente... Laquelle implosa enfin dans une déflagration infrasonique, faisant vibrer l'air tout autour de la table de jeu. L'essence vitale de la planète se dispersa alentour, bientôt remplacée par un vide insignifiant.

Aurora-4, du système Novus, n'était plus.

– *Game Over* ! s'écria alors Melgar d'un ton joyeux.

Satisfaites, les deux entités regagnèrent ensuite leur retraite éthérée, au-delà des mondes et des étoiles ; dissertant gaiement sur leur partie, tels deux enfants excités par leurs dernières aventures en date.

La partie était finie, il était l'heure maintenant de tirer le rideau... jusqu'à la prochaine.

Baptiste éteignit sans grâce la PlayStation 7, le visage empourpré de colère.

– Pfff, quelle arnaque, ce jeu !

Celui-ci consistait en l'annihilation de populations entières, sous l'avatar de divinités cosmiques. Techniquement sublime, le jeu se perdait vite en manipulations hasardeuses. Amusant un temps, mais vain. De plus, les paramètres ne permettaient pas

configurer tous les aspects, faisant tomber certaines probabilités dans le domaine du hasard pur. Où se trouvait le plaisir, si on ne pouvait pas tout contrôler ? Par dépit, il éteignit la console, enfila un blouson et gagna la rue.

Peut-être le soleil et le climat estival lui changeraient les idées.

Brusquement, le sol trembla sous ses pieds et le ciel s'obscurcit. L'asphalte se fractura en larges crevasses. Des nuages poussiéreux grimpèrent jusqu'au firmament et se teintèrent d'une couleur de fin du monde. Au loin, des grondements roulaient dans l'air et tonnaient de leur menace assourdissante, en présage des horreurs à venir.

Un nouveau cycle d'anéantissement venait de débiter...

Game Start.

FIN

Steve Martins

Auteur depuis quelques années dans les vastes eaux du SFFF et genres apparentés, Steve Martins se plaît à mélanger l'ombre et la lumière, le beau et l'infâme, le sordide et le merveilleux, quelque part dans ces lignes de convergences où le gris se pare de mille éclatantes ou terrifiantes nuances. Novelliste dans l'âme, ayant déjà publié chez Otherlands, Rivière Blanche ou les Artistes Fous Associés, il travaille depuis plusieurs années sur un dyptique de

romans, en écriture collaborative avec son fidèle camarade de plume Jean-Michel Gernier.

<https://www.facebook.com/Steve-Martins-Auteur-113622000327389>

L'Ordre des masques

Héloïse Éloi-Hammer

Savons-nous toujours ce qui se cache derrière le visage placide de ceux qui nous entourent ? En 1367, l'Ordre des masques, société secrète aux objectifs obscurs, naît dans les rues de Paris. Depuis, ses membres se sont multipliés, et ont su s'emparer des progrès technologiques pour acquérir le pouvoir sans jamais y être associés. Parviendrez-vous à découvrir leur secret et à déjouer leurs pièges ?

Un petit sourire en coin se dessine sur les lèvres d'Alice. Un peu qu'elle va les déjouer, leurs pièges ! Depuis qu'elle a appris la sortie de ce jeu, elle se rend chaque matin à la petite boutique miteuse en bas de chez elle, dans l'espoir qu'il ait été livré. Ça fait longtemps qu'elle en entend parler, de l'Ordre des masques. Tout a commencé par une rumeur qui s'est répandue comme une trainée de poudre sur le Dark Web, puis on en a parlé à demi-mot un peu partout : une communauté anonyme, ça fait toujours couler beaucoup d'encre. Finalement, l'annonce de la parution d'un jeu, présenté comme « le jeu du siècle » par les rares chanceux qui l'avaient obtenu en avant-première, avait fait taire les rumeurs... Tout cela n'était qu'une

vaste opération de pub, qui avait fonctionné du feu de dieu. À l'origine, des énigmes découvertes sur Internet avaient permis de savoir où les exemplaires en vente se trouvaient, puis le marché des reventes avait pris le relais, et enfin, elle avait le jeu entre les mains. Et pour l'instant, elle n'était pas déçue : le résumé était intrigant, et l'image qui illustre la boîte était prometteuse, un masque vénitien noir et or, aussi délicat qu'inquiétant. Alice paie rapidement, puis retourne chez elle aussi vite que possible.

Une mélodie de boîte à musique accompagne la séquence d'introduction. Des silhouettes sombres valsent et se fondent les unes dans les autres, tandis que la voix off récite lentement : « *Plus personne ne sait comment l'Ordre a été fondé. On raconte que ses premiers membres, pour conserver l'anonymat, ne se voyaient jamais à visage découvert. Cela avait le double avantage d'éviter les dénonciations, et de permettre à des gens qui n'avaient par ailleurs aucune affinité de collaborer sur des projets importants et souterrains. Au fil des décennies, le masque est devenu un symbole, et a été remplacé par d'autres formes de dissimulation plus efficaces... Aujourd'hui, les membres de l'Ordre sont intraquables ; ils se rencontrent sans se reconnaître, et possèdent chacun de multiples identités, dont aucune ne leur correspond tout à fait. L'appartenance à l'Ordre est héréditaire : un enfant né d'un membre de l'Ordre est*

enlevé à ses parents à la naissance, et formé dans le but de devenir un défenseur irréprochable de la Cause ; cependant, l'Ordre s'enrichit également de manière régulière d'individus d'exception, si bien que la Cause à un nombre de défenseurs inquiétant. Aujourd'hui, la Cause exige du sang : à vous de comprendre les plans de l'Ordre, et de les déjouer ».

L'écran affiche alors un dessin très réaliste des rues sinueuses de Paris. L'avatar d'Alice fait face à un café, ironiquement appelé « Le bal masqué ». Elle entre, mais les personnages ne lui tiennent que des propos creux et insignifiants, si bien qu'elle ressort presque immédiatement : si c'est pour se faire tenir la jambe par des ivrognes, autant aller dans un vrai bistrot et en profiter pour boire une bière ! Elle s'intéresse alors à la façade, et remarque une affiche. Elle l'arrache et découvre, sur le mur, une inscription, « *ceux qui sont cachés te saluent* », et un symbole de loup. Alice cogite un instant, puis sourit : bien sûr, ceux qui sont cachés saluent ! Ceux qui saluent, ce sont probablement les comédiens. Elle replace l'affiche sur le mur : c'est l'annonce d'un spectacle sobrement intitulé « Au commencement », et qui se joue tous les jours, de 13 h à 15 h, au Lucernaire.

À l'aide de la carte située en bas à droite de l'écran, Alice se rend au théâtre en question ; le temps passe quatre fois plus vite dans le jeu, mais il lui reste encore

deux heures avant le début de la représentation. Elle en profite pour fureter dans le théâtre, qui se révèle aussi inintéressant que le café. Finalement, le rideau se lève. La pièce est une sorte de parabole, qui traite des débuts de la société et de la constitution de l'État. Les différents personnages sont représentés par des animaux, comme dans les fables de La Fontaine. Alice s'attarde sur le loup. À la fin de la représentation, elle se faufile dans les coulisses, pour chercher l'acteur, mais ce dernier est introuvable, et elle se fait jeter dehors par un vigile à la mine patibulaire. Alice rôde dans le quartier, mais ne trouve rien. L'Ordre des masques s'est bien fichu d'elle. N'empêche, un agent secret acteur, il fallait y penser, on peut difficilement faire mieux comme fausse identité... Peut-être y avait-il un message caché dans la pièce ? Alice regrette de n'avoir pas été plus attentive, mais c'était assez ennuyeux, le lion qui rugit et obtient immédiatement le pouvoir, le renard ministre qui finit en écharpe, les moutons qui se font tondre et doivent fabriquer des crinières en laine pour les lionceaux... C'était drôle, mais pas très original. À part peut-être justement ce loup, dont elle n'a pas compris la signification. D'habitude, le loup est un personnage assez négatif, mais dans cette fable il était plutôt en retrait des intrigues et avait un rôle vraiment secondaire ; il était un garde du Lion, jusqu'à ce que ce dernier se lasse de ses couleurs ternes et le renvoie

sous un faux prétexte. Ensuite, le loup se consacrait à des tâches alchimiques, dans l'espoir de trouver une pierre capable de rendre sa fourrure flamboyante. À la fin de la pièce, le loup avait visiblement découvert une chose sans aucun lien avec ce qu'il cherchait, une chose qui l'avait rendu sénile, si bien qu'il répétait à n'en plus finir d'un ton lugubre : « *le fantôme de l'eau paiera* ».

Alice retourne cette phrase dans sa tête ; bizarrement, cette suite absurde de mots lui semble familière. Mais oui ! Le fantôme de l'Opéra ! C'est le nom d'un livre de Gaston Leroux, elle l'a lu quand elle était au collège ! L'intrigue se passait à l'Opéra Garnier, elle n'a plus qu'à s'y rendre. Au moment où l'avatar d'Alice pénètre dans l'Opéra, ce dernier explose. Un masque vénitien ensanglanté apparaît sur l'écran, accompagné de la mention « *Ceux qui vous ont fait mourir vous saluent* ». De rage, Alice jette sa manette sur son lit. Elle se sent stupide, elle aurait dû réfléchir deux secondes. Si son personnage est le seul à pouvoir déjouer les plans de l'Ordre du masque, et que ce dernier est si bien organisé, il n'y a aucune raison pour qu'il lui donne des indices, si ce n'est pour l'éliminer. En même temps, dans la plupart des jeux, c'est comme cela que les choses fonctionnent... Si les intrigues étaient crédibles, il serait impossible d'arriver à quoi que ce soit. C'est pour ça qu'Alice aime jouer : dans la vraie vie, on ne gagne pas.

Alice relance une partie. Après les séquences d'introduction, elle se rend directement à l'Opéra, dans le but d'arrêter l'attentat avant qu'il ne soit mis en place. En entrant dans le bâtiment, elle se fait égorger par un homme qui disparaît aussitôt. Le masque ensanglanté la nargue une nouvelle fois, accompagné d'un message, légèrement modifié : « *Ceux qui vous ont fait mourir par deux fois vous saluent, et vous engagent à ne pas les prendre pour des êtres aussi dépourvus d'intelligence que vous l'êtes* ». Alice rosit de colère : c'est bien la première fois qu'elle est confrontée à un jeu aussi impertinent ! Vexée, elle éteint sa console, et décide de sortir.

Quelques heures plus tard, Alice reprend le jeu. Elle a réfléchi à la fable qu'elle a vue au Lucernaire ; si la pièce s'appelait « Au commencement », ce n'était probablement pas pour rien. Il s'agissait sans doute d'une fable sur la création de l'Ordre. Les recherches alchimiques du loup devaient aussi avoir une signification : peut-être le créateur de l'Ordre avait-il fondé ce dernier pour protéger un secret ? Cette fois, Alice écoute attentivement ce qui se dit dans le café. La plupart des personnages lui ressortent les mêmes banalités que la première fois, mais l'un d'eux a un comportement étrange ; il semble s'adresser à Alice davantage qu'à son avatar, et lui répète en boucle : « Vous savez, votre vie est un jeu, et vous avez plusieurs essais. Mais vous devez gagner en une fois, vous devez

en une fois effectuer toutes les actions qui permettent de gagner. » Alice retourne alors au théâtre, revoit la pièce, puis elle décide de se rendre au jardin du Luxembourg, pour éviter d'exploser. Quelques minutes plus tard, elle reçoit une notification : le jeu l'informe qu'un attentat à l'Opéra Garnier vient d'avoir lieu. Le masque ensanglanté apparaît, accompagné d'un nouveau message « *Ceux qui vous ont fait accepter la mort vous saluent, et vous engagent à continuer sur cette voie* ». Alice sent la colère monter, mais finalement son personnage réapparaît, dans les décombres de l'opéra. En fouillant, elle découvre un costume de loup, et l'emporte. Elle se rend ensuite au Lucernaire, et demande à voir la costumière de la pièce « *Au commencement* » ; elle finit par obtenir son adresse.

La costumière sourit en voyant l'avatar d'Alice, et lui dit « je vous attendais », d'un air assez malsain. Elle s'empare du costume de loup et dit : « je vais vous l'ajuster, et vous donner votre texte pour demain ». Alice récupère alors un costume de loup, et le texte de la pièce. Elle ouvre le document, et le lit, sans même prendre la peine de sortir de l'appartement de la costumière :

« *Au commencement,*

Introduction : Au commencement était le ciel, et un escalier d'éclaircies. Une louve descendit ces marches pâles, et cueillit les nuages pour en faire des moutons.

Toutes ces âmes jetées sur terre provoquèrent des imprévus, d'autres animaux empruntèrent le chemin qu'avait suivi la louve, et bientôt la campagne pullula d'une vie aussi sale que désordonnée.

Un lion jaune prit le pouvoir, sous le prétexte qu'il avait la couleur du Soleil. La louve voulut l'aider, mais il ne la garda près de lui que le temps d'apprendre ce qu'elle savait du ciel. Rejetée, la louve tenta tout pour inverser le cours du temps ; pour être libre de ses recherches, elle fit croire au lion qu'elle travaillait à un moyen de regagner son estime.

Enfin, la louve comprit qu'elle ne pourrait jamais défaire l'histoire. Elle comprit également le poids du secret qu'elle avait gardé jusque-là. Pour qu'on ne se doute jamais de son pouvoir, ni de la valeur de ce qu'elle avait créé, elle se mit à attaquer les moutons, et engagea tous les loups à ne jamais les laisser en paix.

Acte 1.. »

Rien n'est visible à part l'introduction. Alice essaie d'engager la conversation avec la costumière, qui la rabroue « Comment ? Oui, bien évidemment, le texte a changé, jeune dinde ! On ne peut décemment appeler une pièce le commencement, et la jouer deux fois à l'identique ! ». Alice réfléchit : ce texte contient clairement un message implicite sur la nature de l'Ordre et de la Cause. Le loup est sûrement un symbole de l'Ordre, puisqu'un loup est un autre nom pour désigner

un masque vénitien. Et les moutons ? En général, les moutons représentent l'innocence... Donc l'Ordre aurait vocation à protéger des êtres innocents, qui seraient porteurs d'une forme de vie différente ? Et l'Ordre n'attaquerait les innocents que pour mieux les protéger ? Le personnage de la costumière s'impatiente, « vous comptez débarrasser le plancher oui ?! », et Alice se rend au poste de police, dans le but d'avoir plus d'informations sur les victimes de l'attentat.

Les policiers rejettent Alice, qui insiste ; elle finit dans une cellule de dégrisement. L'interrogation des codétenus ne donne rien et, en sortant du commissariat, Alice a tout juste le temps d'aller au théâtre pour répéter avant la représentation. Dans les coulisses, elle rencontre les autres comédiens ; ils sont cinq, le lion, le renard, et trois moutons. Alice les interroge un à un, mais n'obtient aucune information intéressante : ils jacassent à propos de leurs amis, de leur manque de moyens. Seul fait notable, ils disent aussi n'avoir jamais joué la pièce. Alice se prépare à suivre l'intrigue attentivement, mais est privée de cette opportunité par une ellipse. Le spectacle est donc joué en moins d'une minute, puis l'écran affiche le satané masque sanguinolent, ainsi qu'un nouveau message « *Ceux qui vous ont fait justifier la mort vous saluent, et vous engagent à continuer sur cette voie* ». Alice reçoit alors d'autres notifications, et a accès aux articles

publiés dans le jeu sur l'attentat de l'Opéra. À première vue, rien ne lie les victimes, il s'agit de trois femmes et de deux hommes, entre 19 et 67 ans, qui visitaient l'Opéra au moment de l'explosion. Sur l'un des articles figurent des photos, et Alice reconnaît les acteurs qui l'ont accompagnée. Tout de suite, elle retourne dans les coulisses pour les interroger, mais ils ont disparu. Elle sort dans la rue, retrouve une des femmes, et la pourchasse. Elle lui montre l'article, mais la femme s'enfuit.

Alice réfléchit, puis retourne dans le café « Au bal masqué », pour essayer de parler au personnage qui lui semblait étrange. Elle le retrouve, dans un coin, et il s'adresse à elle spontanément : « Alors, tu as compris ? Les moutons, ce sont les gens comme toi. Il y a plusieurs manières de mourir et de donner son sang. Le plus beau sacrifice est peut-être celui de l'âme. Veux-tu rejoindre l'ordre des masques, découvrir la vérité, et défendre ceux qui te ressemblent ? ». Alice se fige. Les gens comme elle ? Elle n'a pourtant rien de particulier. Aucune maladie, aucune difficulté particulière... Rien qui la distingue des autres. Le personnage doit parler de son avatar, mais ce dernier n'a rien de spécial non plus... Finalement, elle répond oui. Le masque ensanglanté s'affiche une nouvelle fois sur l'écran, accompagné d'une phrase inédite : « *Ceux qui t'ont fait demander la mort te saluent, et t'engagent à ouvrir ta porte* ». À cet instant, la

sonnette de la porte d'entrée retentit, et Alice s'immobilise. Au bout de quelques instants, elle se lève, sur la pointe des pieds, se dirige vers l'entrée de son appartement, et entrouvre la porte. Ne voyant rien, elle l'ouvre plus largement : une enveloppe a été déposée sur son paillason. Elle la prend en tremblant, la déchire : c'est une invitation pour une pièce, « Au commencement », qui se joue au Lucernaire de 13 à 15 h, et une petite carte, sur laquelle il est inscrit : « *Bienvenue au niveau 2* ».

Julien pousse un soupir de satisfaction ; décidément, ce jeu est aussi difficile qu'intéressant. Il apprécie bien la mise en abîme, jouer un joueur qui joue, c'est malin, on ne voit pas ça tous les jours. Tout le début du jeu, avec la découverte de l'existence de l'ordre des masques, les énigmes, jusqu'à cette possibilité pour les esprits patients (dont il fait partie) de simplement attendre que le marché des reventes commence à fonctionner, tout cela est très bien pensé. Et puis ce titre, « l'ordre des masques », on peut aussi le comprendre autrement : l'ordre démasque, ça semblerait cohérent avec les jeux de mots dont le jeu est truffé. L'ordre démasque le jeu dans le jeu, au fil des niveaux, et délivre les joueurs de l'ignorance de leur nature de personnage...

Satisfait, il éteint sa console et sort rejoindre des amis. Curieusement, il ne se demande pas s'il risque de recevoir, dans les jours qui viennent, un carton « *Bienvenue au niveau 3* ».

FIN

Héloïse Éloi-Hammer

Elève en dernière année à l'ENS Cachan, Héloïse Eloi-Hammer étudie la sociologie et la philosophie. Elle a publié plusieurs nouvelles en ligne (*Les autres, Tous les mêmes, Chute*), et un texte (*Une femme puissante*) dans une revue papier, *AOC*, à paraître en 2021.