

JEAN-MICHEL THIBAUX
CLAUDE VEILLOT

Les maîtres du jeu

roman

Ramsay

229076

823

LES MAÎTRES DU JEU

8
4110N
3613

DE JEAN-MICHEL THIBAUX

- Les Âmes brûlantes*, O. Orban, 1983.
Les Cités barbares, O. Orban, 1984.
Programme MZ, J.-C. Lattès, 1985.
Les Tentations de l'abbé Saunières, O. Orban, 1986.
L'Or du diable, O. Orban, 1987.
Le Bal des banquiers, R. Laffont, 1988.
Psywar, O. Orban, 1989.
La Cantatrice, O. Orban, 1990.
Les Sept Esprits de la révolte, Éditions N° 1, 1992.
L'Enfant qui venait du froid, Presses de la Cité, 1993
(écrit avec Claude Veillot).
Vercingétorix, Plon, 1994.
La Bastide blanche, Presses de la Cité, 1995.
Le Secret de Magali, Presses de la Cité, 1996.
La Cour d'amour, Ramsay, 1996.
Pour comprendre l'Égypte antique, Pocket, 1997.
L'Appel de la garrigue, Presses de la Cité, 1997.
La Sainte-Baume au fil des eaux, Édisud, 1997.

DE CLAUDE VEILLOT

- Cent Mille Dollars au soleil*, Denoël, 1962.
Un refuge en Galilée, Denoël, 1964.
Les Indiens, Les Deux Coqs d'or/ORTF, 1965.
L'Homme à la carabine, Hachette, 1966.
Misandra, J'ai lu, 1975.
La Machine de Balmer, J'ai lu, 1978.
Le Pique-bourrique, Engrenage/Fleuve noir, 1985.
L'enfant qui venait du froid, Presses de la Cité, 1993
(écrit avec Jean-Michel Thibaux).



Jean-Michel Thibaux
Claude Veillot

LES MAÎTRES DU JEU

Éditions Ramsay

DL-06 09 1997

31884

Jean-Michel Thibaut
Claude Verrier

LES MAÎTRES DUTRU

© Éditions Ramsay, Paris, 1997.

La quête du Graal leur apparaissait comme la montée d'un escalier vertigineux, taillé à même le roc, au flanc d'un abîme. Sans doute ceux qui tenteraient une telle entreprise auraient-ils à lutter contre la crainte des ténèbres et l'attirance du vide, c'est-à-dire contre eux-mêmes. En outre, à chaque palier, sinon à chaque marche, ils devraient vaincre quelque ennemi terrifiant, homme, bête ou démon.

Xavier DE LANGLAIS
Le Roman du roi Arthur

La quête du fiscal leur apparaît
comme la montée d'un escalier vertigineux,
sans doute ceux qui tentent
une telle entreprise succombent à l'effort
contre la crainte des témoins et l'absence
de trace au vice, c'est-à-dire contre eux-
mêmes. En outre, à chaque pas, sinon
à chaque marche, ils devraient vaincre
quelques ennemis terrifiants, hommes, bêtes
ou démons.

Xavier DE LANGOIS
La femme de son âme

« La montagne me regarde ! »

Marie ressentit l'amorce d'un frisson, comme si la température, soudain, avait baissé.

Assise devant un croque-monsieur spongieux, à la terrasse ombreuse du modeste café jouxtant l'hôtellerie des Dominicains, elle ne pouvait détacher son regard de l'impressionnante masse rocheuse. Celle-ci barrait l'horizon d'est en ouest, présentant en son milieu une falaise lisse de cent cinquante mètres d'à-pic, au cœur de laquelle se cachait une caverne ténébreuse, la célèbre baoumo de Sainte-Marie-Madeleine. Suspendus à mi-pente, les rigides bâtiments du monastère permettaient de la situer. À cette distance, on eût dit les pièces d'un jeu de construction ou, mieux encore, l'un de ces villages indiens protohistoriques nichés depuis des siècles dans les cavités des falaises de l'Arizona. Et tout là-haut, sur la ligne de crête, se détachait sur le ciel limpide la petite chapelle du Saint-Pilon.

« La montagne a des yeux ! » pensa encore Marie en se morigénant d'éprouver de telles pensées. Elle n'avait jamais apprécié ces sensations

LES MAÎTRES DU JEU

qui se manifestaient à son corps défendant et qui la laissaient chaque fois désarmée.

À la table voisine, des touristes en bermuda venus de Marseille riaient grassement, des enfants criards se gorgeaient de glaces à la chantilly, mais Marie ne pouvait se déprendre de sa première impulsion : il *fallait* qu'elle monte là-haut.

Mais pourquoi ? Le Grand Jeu, certes, englobait tout le massif, mais pas nécessairement la grotte elle-même. Et quand l'équipe se regroupait à la Roudelière autour de l'imposante maquette du D^r Mothe, n'importe lequel des lieux marquants pouvait être envisagé, depuis l'oppidum de Piégu jusqu'aux Maulnes, des glaciers de Font-Frège jusqu'au pont du Diable. À cette heure même, alors qu'elle perdait son temps au pied de la pente nord de la Sainte-Baume, le groupe n'était-il pas en train d'enquêter au sud, du côté de Signes ? La première énigme était en cours de résolution, ils allaient découvrir Excalibur, l'épée du roi Arthur, et elle ne serait même pas là !

Elle mesura toute la futilité de ses angoisses. Ce n'était qu'un jeu après tout, un jeu de rôle grandeur nature, une fiction aux dimensions réelles simplement destinée à stimuler leur intelligence, leur culture, leur esprit d'initiative et leur pugnacité. Cependant, l'intuition irrationnelle persistait : elle *devait* monter là-haut.

« Je peux laisser mon vélo ici ? J'ai mis l'antivol », dit-elle au jeune garçon en short élimé qui encaissait sa monnaie.

Il considéra cette fille d'à peine quinze ans, une chemise à carreaux aux pans noués sur la ceinture de son jean. Apparemment insensible à ses

LES MAÎTRES DU JEU

profonds yeux gris, aux reflets cuivrés de sa chevelure châtain-roux, il dit seulement :

« Mettez-le dans le couloir de la cuisine, ça sera plus sûr. »

Elle laissa un petit pourboire sur la table en formica et s'engagea à travers champs sur le sentier menant à l'orée du bois. Car il lui fallait tout d'abord traverser la forêt, d'une densité surprenante au cœur de cette région aride. Deux voies la traversaient : le chemin des Rois où, le long d'une vaste courbe ascendante, tant de souverains et de potentats – huit papes, dix-huit rois – avaient cheminé au cours des siècles pour atteindre la grotte sacrée ; puis le chemin du Canapé, le bien mal nommé, plus court mais combien plus ardu avec ses pentes sombres et touffues où la lumière de Provence ne pénétrait jamais.

Dès qu'elle eut avancé sous le couvert, Marie sentit renaître son angoisse diffuse. Étrange, inquiétante, la forêt enfermait dans ses rameaux une atmosphère ténébreuse, des ombres glacées. Marie savait que, bien avant Marie Madeleine, ce « bois sacré » qui se tenait au milieu des monts dénudés était connu des auteurs anciens. Des vétérans des légions romaines avaient campé à son orée, sur le plateau voisin du plan d'Aups, sans oser y pénétrer.

D'un pas rapide, Marie escaladait le sentier formé d'une succession de paliers naturels où roches moussues et racines énormes formaient des marches inégales. De ce reste de forêt, qui couvrit toute la Provence à l'ère tertiaire, émanait une silencieuse et poignante tristesse. Le temps y était comme arrêté. Même les arbres semblaient venus d'ailleurs. Chênes blancs, hêtres hors d'âge,

LES MAÎTRES DU JEU

ifs au tronc creux millénaires mais d'un vert persistant, yeuses, érables, tilleuls, croissaient sur un épais tapis de moisissures et de lichens, dans une pénombre éternelle.

Au début de sa montée, Marie croisa deux groupes de touristes pèlerinant qui redescendaient sans échanger un mot, trop occupés à surveiller où ils mettaient les pieds. Puis ce fut la solitude complète et elle commença à ralentir le pas, de moins en moins à son aise. Contre sa volonté, son imagination revenait aux textes anciens.

Déjà, la renommée rapportait que les tremblements de terre faisaient mugir le fond des cavernes, que les ifs courbés se redressaient, que les bois, sans brûler, brillaient de la lueur des incendies, que des dragons, enlaçant les troncs, rampaient çà et là...

« Des dragons ! Merde alors ! » murmura Marie, furieuse contre elle-même. Elle avait trop lu. Trop retenu. Qu'avait-elle à faire des élucubrations de Lucain (Marcus Annaeus), poète latin, neveu de Sénèque, menteur comme un arracheur de dents ?

Elle s'arrêta net au bord d'une combe, pétrifiée par un cri puissant qui ressemblait à un ricanelement. L'épais silence qui retomba aussitôt n'en fut que plus oppressant.

Puis un tapotement régulier lui fit lever les yeux et elle aperçut, à vingt mètres au-dessus d'elle, un oiseau au bec blanc, à la tête minuscule, accroché au tronc d'un hêtre. Il grimpait sans hâte grâce à des griffes puissantes et, de temps en temps, se reposait en prenant appui sur sa queue aux plumes très raides. De nouveau, il tambourina en

rythme sur l'écorce avant de lancer une nouvelle fois son cri ricaneur.

« Idiote ! murmura Marie, soulagée. Ce n'est rien qu'un pic noir ! Tu déménages, ma pauvre fille ! »

Mais au même instant ses yeux se posaient en contrebas, dans le creux de la combe envahie de feuilles pourries, et elle sentit son dos et sa nuque parcourus par un intolérable picotement d'effroi.

Quelque chose la regardait. *Quelque chose*, posé sur une souche, qui ressemblait à un lézard. Mais un lézard de la taille d'un chien. D'un très gros chien. Ses yeux rouges dardaient sur elle un regard d'une méchanceté extraordinaire.

En pleine déroute, son esprit essaya tout de même de lui rappeler l'existence terrestre des varans, ces reptiles sauriens carnivores d'Afrique ou d'Asie, pouvant atteindre deux ou trois mètres de long. « Les varans de l'île de Komodo, en Indonésie, sont encore plus gros », pensa-t-elle. Mais qui avait jamais entendu parler de varans de Komodo dans la faune provençale ? Elle en avait vu à la télévision. Ils lançaient hors de leur bouche baveuse une langue bifide interminable. On s'attendait à en voir jaillir un jet brûlant de lance-flammes. Le varan de Komodo, ce vestige de la préhistoire appelé aussi... dragon.

Les flancs squameux, tout plissés, se soulevaient lentement. Les petits yeux pourpres continuaient de la fixer du même regard venimeux. En un geste irréfléchi, au bord de la panique, elle se baissa pour ramasser une pierre. Quand elle se redressa, la souche garnie de mousse était vide.

Elle avait repris sa montée, mais la peur était toujours là. Une telle rencontre n'était pas *nor-*

LES MAÎTRES DU JEU

male et cette sensation fatale de prescience lui disait de ne pas persévérer, de redescendre vers l'hôtellerie. « Tu n'as rien à faire ici. Retourne jouer avec tes petits camarades. » Ou, mieux encore : « Arrête de jouer. Arrêtez tous de jouer. » Était-ce sa voix intérieure qui lui intimait cela ? Ou une *autre voix* ? Une voix inconnue qui avertissait ? qui menaçait ?

Quand elle parvint à la croisée des chemins, Marie s'arrêta pour boire longuement à la vieille fontaine maçonnée dont l'ajutoir laissait jaillir une eau d'une extraordinaire fraîcheur. Puis elle s'assit sur un rocher dans les fissures duquel poussaient quelques saxifrages. Sa chemise mouillée de transpiration collait à son corps. Elle se trouvait à la jonction du chemin qu'elle venait d'emprunter et du chemin des Rois. De là partait une troisième voie montante qui, elle, conduisait enfin au monastère et à la grotte. Elle savait qu'une fois sortie du sous-bois elle devrait encore escalader l'interminable et rude escalier menant au sanctuaire.

À cette pensée, elle ressentit une infinie lassitude et comme une envie de renoncer. En somme, pourquoi était-elle là ? Que croyait-elle trouver une fois arrivée à la grotte-église ? Ses convictions religieuses n'étaient pas suffisamment fortes pour lui fournir une justification apaisante.

« Un peu de courage, ma fille ! Finis au moins ce que tu as commencé ! »

Comme elle se dressait sur ses pieds, décidée à terminer son ascension, elle eut la sensation aiguë que quelque chose passait rapidement sur sa droite. C'était comme une ombre rapide, à la limite de son champ oculaire. En même temps,

LES MAÎTRES DU JEU

elle ressentit la même impression de froid qu'au moment de la montée. Elle frissonna.

« Un étourdissement, essaya-t-elle de se persuader. La fatigue, la chaleur... »

La forêt opaque semblait en attente, immobile, figée. Puis, de derrière un hêtre sans âge dissocié en trois troncs nouveaux jaillit vivement... elle n'aurait su dire quoi. Cela disparut aussitôt dans un massif de houx sans que la verdure ait manifesté le moindre frémissement. Qu'était-ce ? Une ombre, une silhouette, mais si contrefaite, si déjetée, si monstrueuse que Marie sentit son sang se figer. Avant qu'elle n'ait pu admettre ce qu'elle venait de voir, le phénomène se reproduisit sur sa gauche, assez lentement cette fois pour qu'elle distingue une forme bossue encapuchonnée, une grosse tête crapaudine sur un corps frêle.

« Je suis malade, pensa-t-elle. J'ai attrapé quelque chose, une insolation. » Sa logique rectifia aussitôt : « Une insolation ? Dans une forêt où le soleil n'entre pas ? »

Cette troisième apparition (mais c'était peut-être la même ?) fit cette fois une pause. Une pause infime. Deux secondes, peut-être. Même pas.

C'était un gnome. Un être comme elle n'en avait vu que dans les anciennes gravures et chez les peintres hallucinés. « Jérôme Bosch », lui souffla un reste de lucidité. « Gustave Doré. » La lourde tête de gargouille aux oreilles poilues, avec sa large bouche de crapaud équipée de dents effilées, proféra d'une voix glaireuse un ordre bref, « Va-t'en ! », avant de disparaître derrière un tronc... et ne de pas réapparaître de l'autre côté.

« Va-t'en ! » L'avait-elle vraiment entendu ? C'était plutôt comme un message télépathique

LES MAÎTRES DU JEU

surgi à l'intérieur de sa tête. Un « Va-t'en ! » qui sous-entendait clairement : « Tu es indésirable. Tu n'as rien à faire ici. Arrête le jeu. Arrêtez tous de jouer ! »

Figée près de la fontaine gargouillante, les yeux braqués sur le tronc derrière lequel la chose avait disparu, elle sursauta en entendant des voix sonores sous la futaie. Ce n'était qu'un groupe de touristes qui redescendait de la grotte, appareils photo en bandoulière, les femmes en robe d'été, les enfants se plaignant de la fatigue et réclamant à boire.

« Justement, voilà la fontaine ! »

Les voix humaines sonnaient, rassurantes, sous le couvert.

« Beurk, non ! J'veux un Coke !

– Moi j'veux un jus d'orange, avec une paille !

– Alors, attendez d'être en bas ! »

Ils défilèrent devant elle, indifférents à sa présence, pour s'engager dans le chemin du Canapé, par lequel elle était venue. Le dernier, un gros homme avec un short flottant qui lui tombait au-dessous des genoux, s'arrêta en épongeant son front chauve. Il souriait en s'approchant de la fontaine.

« Elle est bonne ? demanda-t-il en plongeant ses mains sous la cascade d'eau vive.

– Oui, répondit Marie d'un ton monocorde, encore sous le choc. Oui, elle est bonne. »

Il la regarda d'un air vaguement étonné, but dans le creux de ses mains et demanda avant de repartir :

« Vous montez là-haut ? Je vous préviens, il y a cent cinquante marches. »

Elle le regarda sans répondre et son expression

LES MAÎTRES DU JEU

absente, comme hantée, le dissuada de poursuivre toute conversation. Il se décida à rejoindre les autres en pressant le pas.

Comme les voix s'éloignaient et que, déjà, le bois retrouvait son calme apparent, Marie se mit en mouvement d'un seul coup. Elle n'avait plus envie, ne voulait plus, ne pouvait plus rester seule en ces lieux.

Elle se mit à descendre, à trente pas derrière le groupe, rassurée par cette présence, ces cris d'enfants, ces voix humaines qui égrenaient des banalités, toute cette normalité rassurante.

« Quand je vais leur raconter ça, ils vont se marrer comme des baleines », pensait Marie en pédalant de toutes ses jeunes forces sur la route départementale de Mazaugues. Mais elle savait déjà qu'elle ne leur dirait rien. Les garçons n'avaient que trop tendance à ironiser sur ce qu'ils appelaient ses dons médiumniques. Certes, les jeux de rôle organisés autour d'une table par le D^r Mothe autorisaient, et même impliquaient, les excès de l'imaginaire. Dans le classique *Donjons et Dragons*, n'était-elle pas toujours la sibylle de Cumès, la pythie de Delphes ? Mais c'était un jeu, seulement un jeu. Et maintenant que celui-ci avait été élargi aux dimensions réelles de toute une région, il n'en restait pas moins une activité physique et mentale purement gratuite. Inutile (c'était bien le mot) de se prendre au jeu.

Elle ne leur dirait donc rien, mais elle éprouvait une envie très forte de les retrouver, de réintégrer le groupe. Elle calcula qu'après Mazaugues, il lui faudrait encore pousser à l'est jusqu'à La Roque-

LES MAÎTRES DU JEU

brussanne, puis descendre sur Méounes pour enfin revenir vers l'ouest jusqu'à Signes. Cette longue boucle lassait d'avance sa patience et, arrivée à Mazaugues, elle décida de couper droit à travers le massif. Ça n'était pas la première fois, elle connaissait parfaitement le chemin et son désir de retrouver le groupe était trop vif.

Après l'église, Marie s'engagea résolument dans le sous-bois pour emprunter, un peu plus loin, le chemin forestier menant à la crête de la Petite-Colle. Peuplé de yeuses et de genêts, l'environnement devenait rapidement sauvage, jusqu'à la crête où le chemin caillouteux longeait de vertigineuses falaises. Arc-boutée sur les pédales de son VTT, elle avançait en évitant les grosses pierres et, parfois, il lui fallait mettre pied à terre et porter son engin à l'épaule. Encore pleine d'énergie, elle sentait pourtant l'essoufflement la gagner.

Aux Baous, elle profita d'une pause pour parcourir du regard la vue majestueuse sur les Alpes de Haute-Provence et les vallées du Nord. Elle fronça alors les sourcils. Loin vers l'est, le ciel éclatant de juin était bouché par de lourds nuages noirs qui s'acheminaient lentement vers elle. Au même instant, un sourd roulement lui parvint, semblable aux tambours lointains d'une cohorte en marche.

« Bon ! un orage ! Ce n'est pourtant pas la saison, et la météo n'a rien annoncé. » Elle enfourcha son VTT et dévala en direction de la ferme d'Agnis pour longer le bord sud du plateau et son chaos de blocs gréseux, ses aiguilles rocheuses aux formes tourmentées, témoignage d'un très ancien bouleversement géologique. Son

LES MAÎTRES DU JEU

sentiment d'angoisse l'avait reprise. La masse ténébreuse des nuages continuait de rouler derrière elle, comme s'efforçant de la rattraper, dans un grondement presque ininterrompu.

« Je vais prendre une saucée avant d'être arrivée », pensa-t-elle avec mauvaise humeur. Elle voulut accélérer, quand un éclair éblouissant fulgura, suivi d'un craquement infernal. Dans un sursaut de frayeur, elle dérapa sur un lit instable de cailloux et s'étala dans la descente, glissant à plat ventre sur plusieurs mètres. Le jean déchiré aux genoux, la paume des mains éraflée jusqu'au sang, elle releva son VTT en serrant les dents. Les oreilles bourdonnantes, elle dut repartir à pied, portant son vélo, tant la voie, en cet endroit, était impraticable.

Après le jas de Marrou, le long d'un chemin charretier on commençait à voir quelques cultures. Puis, passé la Gaude, elle dut, le VTT de nouveau à l'épaule, dévaler un sentier empierré à la pente de plus en plus abrupte.

Elle n'avait pas simplement peur de se faire mouiller. Elle avait peur de l'orage lui-même, qui semblait vouloir la suivre avec malveillance, un désir obstiné de nuire.

« Ne recommence pas à fantasmer, ma fille ! C'est un orage d'été, un point c'est tout. » Elle se contraignait à penser de façon rationnelle, à repousser ses hallucinations (un dragon de Komodo dans la forêt de la Sainte-Baume ? Conneries !), à combattre son inconscient (un gnome sur le chemin du Canapé ? Pauvre idiot !), mais les images insensées revenaient d'elles-mêmes, contre sa volonté. Et les nuages mouvants, maintenant presque au-dessus de sa tête,

LES MAÎTRES DU JEU

semblaient en perpétuelle transformation, adoptant sans cesse de nouvelles et laides apparences.

Marie aperçut enfin, en contrebas, le vieux lavoir qui indiquait la fin du raccourci sauvage. Au lieudit Pipy, elle déboucha près de la sortie est du village de Signes. Il ne lui restait plus que cinq cents ou six cents mètres à pédaler avant d'arriver à la Roudelière.

Autour de la superbe maquette de six mètres carrés qui représentait le massif de la Sainte-Baume dans tous ses détails, ils étaient quatre dans la grande salle du rez-de-chaussée : un grand homme maigre aux cheveux poivre et sel, vieux pantalon de velours côtelé, pull à col roulé, et trois adolescents de dix-huit, dix-sept et treize ans.

La pénombre qui baignait la vieille bastide n'était pas seule à expliquer l'inquiétude envoûtante qui sourdait de la salle. Des fresques étranges couvraient les quatre murs, en une composition unique, ample et surchargée, exaltée et inquiète, inclassable. On pouvait y suivre, d'une muraille à l'autre et du sol au plafond, la progression d'une armée prenant corps à la périphérie de deux villes.

Depuis qu'ils fréquentaient la Roudelière du D^r Mothe, les jeunes gens fascinés ne se lassaient jamais de rechercher dans ces peintures un détail nouveau, un nouveau mystère. Le neuropsychiatre leur avait expliqué, avec un rien d'ironie à froid : « J'ai en traitement un peintre qui se dit naïf et qui me paie avec ses créations. Elles sont en même temps sa thérapie et mes honoraires. »

LES MAÎTRES DU JEU

Jamais ils n'auraient pu concevoir de pareilles villes, même dans leurs incursions parapsy les plus débridées. Les cités tout entières n'étaient que palais, châteaux, temples à clochetons, frontons baroques, minarets ciselés, donjons élancés, colonnes doriques, statues d'or, stupas de bronze, gargouilles de fer, ponts de cristal, cascades de feu liquide, rues pavées d'argent... Et un peu partout des coryphées entraînaient des chœurs dont les chants semblaient monter jusqu'aux nuages roses d'un ciel de cuivre. Des hommes, des femmes faisaient ripaille autour de longues tables chargées de victuailles. Là, on dansait la valse comme au temps de Strauss et des danseurs en tenue d'officiers impériaux, des danseuses en robe-fleur tournoyaient sur une mosaïque de marbre rare. Ailleurs, dans un palais persan, des bayadères aux voiles diaphanes charmaient un prince étendu sur des coussins de soie, tandis qu'aux créneaux d'une forteresse voisine une tribu d'Afrique dansait au rythme des tam-tams.

Il y avait quelque chose d'hypnotique dans cet ensemble qui paraissait sans début ni fin, où l'artiste avait cerné ces nouvelles Sodome et Gomorrhe d'amoncellements d'objets modernes abandonnés à la corrosion. De leurs entrailles de plastique, des ordinateurs défoncés laissaient s'épandre leurs circuits intégrés. Ceux-ci devenaient ruisseaux, rivières, et se mêlaient à d'autres flots mécaniques ou électroniques qui prenaient leur source dans des amas d'appareils ménagers, dans des collines de véhicules, d'avions écartelés, de navires éclatés. Au sein même de ces paradis de ferrailleurs se formaient les armées moyenâgeuses, menées par des seigneurs bar-

LES MAÎTRES DU JEU

bares à longue houppelande. Entourés de soldats aux cheveux ondulant sur leurs épaules bardées d'acier, la barbe salie de terre et de sanie, des bijoux grossiers au col, aux poignets, aux chevilles, ils arboraient rondaches, écus, targes où têtes fantastiques, tarasques, figures allégoriques, symboles magiques manifestant leur appartenance à un clan. Haches, piques, lances, javelots, massues hérissaient ces légions qui avaient pris le mors aux dents sur les vents de l'aventure et rêvaient d'en découdre avec leurs ennemis, tout là-haut, où se battaient déjà les chevaliers.

À ceux-là, brandissant étendards et oriflammes, les jeunes garçons ne pouvaient que s'identifier. Recouverts de cottes de mailles, de cubitières, de genouillères, de camails et de bassinets, ils paraissaient invincibles. Sous les heaumes, Bastien, Thomas et le petit Sylvain imaginaient les visages nobles et volontaires, les regards preux et impitoyables. Il en fallait du courage, de la hargne, de l'héroïsme, de la haine, pour faire front à ce qui dévalait du sommet d'un pic aigu gardé par un fabuleux dragon : stryges, goules, loups-garous, bêtes à six pattes, à huit cornes, à crocs et à griffes, upyrs, vampires, monstres sans nom ni forme, assoiffés d'âmes, amenés à la vie par le pinceau de l'artiste « naïf », se faisaient déchiqueter par les épées magiques tenues à deux mains, par les fléaux enchantés des preux chevaliers.

De quel combat s'agissait-il ? De l'Armagedon sur cette terre, dans un lointain avenir ? Ou d'un affrontement aux jours actuels, mais en un autre univers, sur un autre plan que le nôtre ?

Les jeunes patients du D^r Mothe, entourés de

LES MAÎTRES DU JEU

toutes parts, comme investis par ces fresques de chimères, n'avaient eu que peu d'efforts à accomplir pour entrer de plain-pied dans le jeu thérapeutique de leur mentor, le Grand Jeu de rôle de la Sainte-Baume. Ne venaient-ils pas de remporter une première manche ? Et l'impatience les tenaillait.

« À quand la deuxième énigme ? demanda Bastien, l'aîné, beau garçon rêveur au regard souvent absent et comme tourné sur lui-même.

– Il s'agirait d'abord de savoir où en sont vos adversaires, observa le D^r Mothe avec cet habituel demi-sourire dont on ne savait jamais s'il était ironique ou compatissant.

– Les Nibs ? Des cloches ! lança Thomas, l'Antillais, une médaille d'argent au symbole arthurien pendant sur sa chemise.

– Des nuisibles ! précisa vigoureusement le petit Sylvain, le plus jeune, joufflu, tout rond et massif dans des culottes qui lui arrivaient aux genoux.

– Vous connaîtrez la deuxième énigme quand vous serez tous réunis, dit le D^r Mothe. La défection de Frédéric et de Marie n'arrange pas vos affaires et vous fait perdre des points. Je me demande même... »

Un craquement assourdissant les fit tous sursauter tandis qu'un éclair bleu illuminait pendant deux secondes les fresques hallucinées. Dans le même temps, comme poussée dans le dos par le coup de tonnerre, Marie fit une brutale irruption dans la grande salle. La pluie s'était mise à dégringoler dru.

Quatre visages surpris étaient tournés vers elle.
« Ben, dis donc ! Ça, c'est une entrée ! s'écria

LES MAÎTRES DU JEU

Thomas l'Antillais. D'où tu viens ? On t'a attendue toute la journée !

– Frédéric n'est pas avec toi ? » demanda en même temps Bastien, l'étonnement marqué sur son mince visage de rêveur.

Et le petit Sylvain d'observer :

« T'en fais, une tête ! On dirait que tu as vu un fantôme ! »

Debout derrière la grande maquette, le D^r Mothe considérait Marie en silence. Sous son épaisse chevelure poivre et sel, sa figure étroite aux méplats accusés, à la bouche mince, était, comme toujours, impénétrable.

« Mademoiselle Gènevoix, finit-il par dire, puisque vous êtes près de la porte, allumez donc le plafonnier ! Cet orage inattendu nous plonge prématurément dans l'obscurité. »

Elle obéit machinalement. La grande pièce s'éclaira d'un coup, révélant les fresques.

« Tu t'es blessée ? demanda Bastien avec une douceur inquiète. Tu as les mains tout écorchées ! Ton jean est déchiré ! Qu'est-ce qui s'est passé ?

– C'est rien ! Je suis tombée avec mon VTT ! On va pas en faire un plat !

– Tu sais qu'on était inquiets ! reprit Thomas, son visage basané penché vers elle avec sollicitude. Frédéric n'est pas venu non plus... On n'était plus que trois pour résoudre l'énigme...

– Et on a trouvé ! » clama victorieusement le petit Bastien.

Marie releva la tête, oubliant soudain les craintes sans nom qui avaient hanté son esprit dans les heures précédentes. Elle ne fut plus qu'au jeu.

« C'est vrai ? Vous avez trouvé l'Épée ? »

LES MAÎTRES DU JEU

Sylvain tourna la tête vers le D^r Mothe qui arborait en silence un sourire énigmatique.

« M'sieur, on peut lui montrer ? »

– Elle ne le mérite guère, répondit Mothe. Mais enfin... »

Sans plus attendre, Sylvain se baissa, retira de sous la maquette une boîte oblongue en bois verni, la déposa sur le rebord et en souleva le couvercle avant d'annoncer glorieusement :

« Excalibur ! »

L'orage se calmait et l'on n'entendait plus que le bruit clapotant de la pluie finissante. Marie eut un « Oh ! » de ravissement.

L'épée étincelante reposait sur un fond de velours gris. Les garçons firent cercle. Ils savaient bien, tous, qu'il s'agissait d'une imitation vague, un simili d'étain, de cuivre et de verroterie, du toc, en somme, mais l'émotion les habitait tout de même. Dans la vieille bastide isolée, au milieu de ces représentations murales stupéfiantes, la réalité de l'épée d'Arthur semblait irrécusable. Ils avaient joué et gagné. Ils avaient conquis Excalibur et leur groupe méritait plus que jamais le titre de Joyeuse Garde qu'ils s'étaient donné.

« Alors, demanda Marie, alors, l'enragé... ? »

– L'enragé, dit Bastien, c'était bien le Raby, comme nous l'avions pressenti, mais là où il crache, ça n'était pas à sa source...

– On est pourtant montés jusque là-haut par Cadenières et Fontouroi, expliqua Sylvain volubile, ses grosses joues rougies par l'excitation. Ça grimpe, je te jure, ça grimpe dur, mais une fois à la source du Raby... que dalle !

– Au-dessus ! observa Marie. L'énigme disait : "Au-dessus du lieu où crache l'enragé" !

LES MAÎTRES DU JEU

– Eh bien, dit Thomas, on a continué à monter par le jas de la Basse jusqu'à l'oratoire de Notre-Dame-des-Anges ! Mais ça ne correspondait pas à l'énigme...

– *Au-dessus du lieu où crache l'enragé, se remémora Marie, sur la tête de la lointaine, pointe le glaive vers le chef mitré.*

– Voilà ! Le chef mitré ! approuva Bastien sur le ton de l'évidence. Et quand on est arrivés à l'oratoire, on l'a vu, le chef mitré ! Il nous a sauté aux yeux, malgré son éloignement ! Si on avait un peu mieux étudié la maquette, on n'aurait pas fait tous ces kilomètres pour rien.

– Le chef mitré ! insista Thomas (à deux mains, il faisait comiquement le geste de poser une coiffure sur son crâne crépu). La tête mitrée, Marie !

– La Tête-de-l'Évêque ! cria Marie soudain éclairée. La hauteur au sud de Signes !

– Parfaitement ! confirma Bastien. On la voit très bien, plein sud, en bordure du plateau de Siou-Blanc !

– Mais alors, vous vous étiez complètement gourés ?

– Quand même pas ! Parce que, plus près de nous, on voyait les ruines de Château-Vieux et aussi... et aussi... »

Marie attendait, suspendue à ses lèvres. Bastien pointa son index vers un point précis de la maquette :

« Et aussi la chapelle de Notre-Dame-de-l'Éloignée !

– L'Éloignée ! La lointaine ! (Marie était surexcitée.) "Sur la tête de la lointaine pointe le glaive..."

– On est donc redescendus jusqu'à la chapelle,

LES MAÎTRES DU JEU

on a grimpé sur son vieux toit et là, dans une gouttière orientée au sud... »

Bastien s'empara de l'épée factice et la souleva sur ses deux paumes ouvertes d'un air à la fois fanfaron et pas dupe.

« Tsin, tsin, tsin, ta la la, tsin tsin ! chanta glorieusement Sylvain sur les premières mesures de la musique d'*Indiana Jones*.

– C'est nous les meilleurs ! conclut Thomas, sérieux comme un pape.

– Le piège, enchaîna Bastien en coulant un regard entendu vers le D^r Mothe impassible, c'était "le lieu où crache l'enragé". Il ne crache pas à sa source, qui est une source captée. Il crache beaucoup plus bas, à la cascade, c'est-à-dire en aval des ruines de Château-Vieux, et non en amont.

– C'est comme le scarabée dans l'œil de la tête de mort, observa doctement le petit Sylvain. Si tu le laisses tomber du haut de l'arbre par l'œil droit au lieu du gauche, ça fout en l'air toute la trigonométrie... »

Il remarqua l'air effaré dont les autres le considéraient et haussa noblement les épaules.

« Ben quoi, vous avez jamais lu Edgar Poe ? »

Une volée d'éclats de rire submergea sa jeune dignité.

Rassemblés autour de la grande maquette, les jeunes gens continuaient à discuter avec animation des péripéties du Grand Jeu et de son avenir. Le D^r Mothe s'était retiré au fond de la grande salle, avait ouvert son vieux bureau à cylindre et s'absorbait dans ses paperasses. C'était sa stra-

LES MAÎTRES DU JEU

tégie de ne pas sembler se mêler de leurs collectives cogitations. Il était indispensable qu'ils se croient libres, qu'ils ne sentent pas peser sur eux le moindre soupçon de surveillance.

La maquette était superbe. Ils l'avaient édifiée en commun sous les directives de leur mentor. C'était un ensemble imposant de trois mètres sur deux reproduisant, en un saisissant relief, toute la région de la Sainte-Baume, de Rougiers au plateau de Siou-Blanc, de Gemenos à Méounes. Ils avaient modelé sommets et dépressions dans le plâtre avec un soin de miniaturiste. Pas un détail ne manquait. Les zones montagneuses étaient finement ciselées dans de la glaise durcie, les secteurs boisés figurés par du coton teinté et de la fausse mousse verte collés sur le flanc des collines peintes en brun. Villages, fermes et bastides étaient sculptés au cutter dans des cubes de bois tendre tandis que les monuments plus complexes, tels que monastères ou châteaux ruinés, étaient modelés dans du mastic polychrome. Ponts et ouvrages d'art étaient constitués d'un assemblage d'allumettes minutieusement taillées.

Ce paysage à vol d'oiseau, figurant une zone d'environ trente kilomètres sur vingt, était piqueté çà et là de petits fanions rigides indiquant le nom et l'altitude des sommets, les lieudits les moins connus, les cours d'eau les plus modestes. C'était un travail remarquable et séduisant, toujours en cours de perfectionnement. Au dos d'un panneau voisin, à portée de regard, était en effet punaisée une carte IGN au 1/25 000 à laquelle ils se référaient chaque fois que s'imposait un additif à la maquette.

Bastien achevait justement de figoler à la

LES MAÎTRES DU JEU

pointe de son Laguiole un semblant de tour ébréchée dont il se mit à chercher l'emplacement dans le paysage en réduction.

« C'est quoi, ça ? demanda Sylvain.

- C'est Pivaut. Tu reconnais pas ?

- La Glacière ?

- Ben oui ! On a déjà placé les glaciers de Font-Frège, celles de La Mauringuière, on a oublié celle-là ! »

Bastien se penchait sur la maquette, bras tendu. Marie, en face de lui, de l'autre côté de l'ouvrage, tendit la main.

« Donne ! Je sais où elle va, pas loin de la route de Mazaugues ! »

Quand leurs doigts se frôlèrent, Marie eut comme un frémissement. Elle ne l'avouerait jamais, elle le garderait enfoui, mais chaque léger contact avec Bastien provoquait en elle le même frisson troublant et douloureux. Il aurait ri s'il l'avait su, certainement. C'était un « grand ». Elle garderait cela dans le fond de son cœur.

Tandis qu'elle plaçait la tour Pivaut en bordure de la départementale, Bastien la considérait de son air sérieux. Il se méprit sur son trouble.

« Au fait, Marie, tu ne nous as pas dit pourquoi tu n'étais pas au rendez-vous ! On t'a attendue ce matin, à l'autocar. »

C'était la coutume. Quand le D^r Mothe ne les emmenait pas dans son Espace Renault, ils se retrouvaient au départ de l'autocar, place Albert-I^{er}, devant la gare de Toulon.

Marie rougit et balbutia :

« Ma mère m'a retenue... Mes devoirs qu'étaient pas faits !

LES MAÎTRES DU JEU

– Bah ? D'habitude, elle ne s'en soucie pas trop, hein ?

– Eh bien, là, elle l'a fait ! »

Elle avait répondu d'un ton très sec, mise au supplice par le secret intime qu'elle ne voulait pas dévoiler. D'autant moins que, en cet instant, ce secret lui semblait ridicule et sujet à rire. La Pythie, la Sibylle... Non, merci, elle ne se prêterait pas aux railleries des garçons.

« Et Frédéric ? relança Thomas avec un sourire narquois. Il n'y était pas non plus, à l'autocar, Frédéric ! Et tu sais ce qu'on s'est dit ? Que tous les deux, vous aviez fait une fugue !

– Ils ont fait une fugueu ! Ils ont fait une fugueu ! » chantonna le petit Sylvain en sautillant d'un pied sur l'autre sur ses mollets dodus.

Marie s'empourpra de plus belle et, pour cacher son désarroi, explosa : « Ah ! Foutez-moi la paix, vous autres ! », avant de tourner les talons et d'aller bouder dans un coin.

Les trois garçons échangèrent un regard dépité et fataliste qui signifiait banalement : « Ah ! Les filles ! »

Apparemment plongé dans ses dossiers, le D^r Jean-Baptiste Mothe était resté en fait à l'écoute de ses jeunes hôtes. Ils étaient sa chose. Depuis que leurs parents les lui avaient confiés, le neuropsychiatre savait qu'il les mènerait là où il voulait.

« Ils sont intelligents, supérieurement doués, mais ils ne découvriront jamais la vérité, la raison de notre association. Ils n'en ont pas les moyens... » Une certitude qui s'était imposée à lui

LES MAÎTRES DU JEU

parce qu'il avait du génie, parce qu'il avait eu la vision révélatrice des avantages à tirer des jeux de rôle ; parce qu'il était détenteur de secrets psychiatriques, parce qu'il croyait à l'innovation, à l'intrépidité du chercheur, et aussi à son étoile.

Maintes fois, lors de ses séjours à la base 307, creusée sous les soubassements de la vieille commanderie de Malavosc, à la bordure du plateau du Larzac, il en avait débattu avec le D^r Verlac ou le colonel Labarthe, maîtres des lieux. Car le D^r Mothe, s'il était officiellement établi dans son cabinet de la rue d'Alger, à Toulon, travaillait aussi à des recherches clandestines pour le compte des services les plus secrets, en dehors de toute autorité constituée.

Le D^r Verlac le lui avait dit et il en était bien d'accord : « Tous ces hypocrites qui nous gouvernent, mon cher Mothe, n'ont pas encore compris que la science avance toujours plus vite que la morale. C'est pourquoi les recherches heu... non autorisées se poursuivront tant que la Défense et la Santé prétendront nous fixer des limites. »

Ces jeunes gens intelligents qu'il avait choisis étaient aussi des êtres crédules. Il saurait les conduire à son but. Et dans quelques mois, quelques années – il ne savait pas encore au juste –, le dernier fusible qui les reliait à la réalité grillerait. Ce jour-là, l'expérience s'achèverait et il serait le premier psychiatre à avoir converti des sujets sains en schizophrènes. Trois quarts de siècle après la découverte du concept de démence précoce, le diagnostic de schizophrénie reposerait non plus sur des critères exclusivement cliniques, mais sur une expérience de laboratoire unique en son genre. Il y aurait l'avant et l'après Mothe. Il

LES MAÎTRES DU JEU

ignorait cependant la raison pour laquelle l'armée subventionnait ses travaux, soupçonnant que ce n'était pas dans un souci philanthropique.

Pourtant, il envisageait très froidement le naufrage programmé de ses jeunes cobayes. Il existe un terme allemand, *Schadenfreude*, la joie maligne, le plaisir de contempler la dégradation d'autrui. Pharaon d'un nouvel âge, il regardait d'un œil de pierre ces jeunes têtes bientôt fêlées. Leur personnalité se dédoublerait définitivement, ce serait l'extase la plus violente de leur vie et son triomphe à lui. Quant à l'utilisation qu'en feraient ses secrets commanditaires...

Il n'en était pas encore là. Le Grand Jeu ne représentait qu'un aspect de sa démarche, mais il était capital. L'étonnant était qu'il eût fallu cette rencontre fortuite au Salon des jeux de rôle et du modélisme, à la porte de Versailles, quelques mois auparavant, pour que l'idée prît forme. L'homme s'appelait Anton Pavel. Il était grand, légèrement voûté. Il paraissait jeune, mais son regard triste portait tous les stigmates du temps, un regard d'octogénaire dans un visage long et blême aux lèvres finement dessinées, presque féminines. Il tenait dans le hall 3 un stand de figurines destinées à tous les jeux de rôle possibles, Moyen Âge, fantastique, épouvante, science-fiction, et Mothe avait été impressionné par la qualité des produits moulés dans une matière qu'il n'avait pu identifier. Mais Anton Pavel affectait de les considérer avec indifférence.

« Ce ne sont, disait-il, que des simulacres à manipuler autour d'une table, comme pour le classique Donjons et Dragons. Mais le vrai, le Grand Jeu de rôle ne peut se laisser contenir dans

LES MAÎTRES DU JEU

un lieu clos. Il doit s'inscrire dans tout un paysage, toute une région... »

Il avait eu un sourire étrange, ni gai ni triste, juste un peu las, pour ajouter :

« Mieux encore ! La terre entière, le globe terrestre dans toute sa surface et ses profondeurs, voilà l'espace idéal pour un véritable jeu de rôle. Quand je dis la terre... Imaginez un jeu UNIVERSEL... à travers le champ des étoiles, à travers les galaxies ! »

Le D^r Mothe, frappé, n'avait pu que se rendre à l'évidence. Un jeu de rôle grandeur nature, c'était une idée qu'il aurait pu, qu'il aurait dû, avoir lui-même. Et qu'il avait faite sienne aussitôt.

À l'autre bout de la grande salle s'élevaient des bruits de faïences qu'on entrechoque. Sur une longue table de bois verni, Marie, Bastien et Thomas disposaient des couverts.

« On dîne ! » claironna Sylvain en apparaissant, les bras chargés d'un plateau, sur le seuil du corridor menant à l'office.

Dès leur premier séjour à la Roudelière, le petit Sylvain avait accaparé la cuisine et s'était révélé expert en fours à micro-ondes. Manger, il détestait, comme il détestait ses rondeurs, son ridicule embonpoint. Mais préparer des plats pour les autres le mettait en joie.

« Pizzas, beignets et glaces, ça vous dit ? »

Ils s'installèrent avec un murmure de satisfaction tandis que le D^r Mothe venait prendre place au haut bout de la table sur sa lourde chaise à cathèdre. Ainsi le voulait le rituel. Ils avaient tous le droit de l'appeler familièrement J. B. mais il n'en était pas moins le Maître de Jeu.

Tandis qu'ils mangeaient avec l'appétit de leur

*Composition P.C.A.
Bouguenais 44340*

*Impression réalisée sur CAMERON par
BRODARD ET TAUPIN
La Flèche*

*pour le compte des Éditions Ramsay
en août 1997*

*Imprimé en France
Dépôt légal : août 1997
N° d'impression : 6148S-5
ISBN : 2-84114-302-3
50-0960-0
RAR 652*

JEAN-MICHEL THIBAUX • CLAUDE VEILLOT

Les maîtres du jeu

Un jeu de rôle se met en place entre deux équipes opposées d'adolescents, lancés sur la piste d'un Graal de fiction. En entrant dans la peau de personnages fictifs ou historiques, ils doivent se soumettre aux règles et aux épreuves, parfois périlleuses – et même mortelles, comme l'a démontré l'actualité –, imaginées par des maîtres de jeu.

Mais, à mesure que les jeunes héros avancent dans la résolution des énigmes, on s'aperçoit qu'ils sont manipulés par leurs maîtres de jeu. L'un les utilise comme cobayes dans ses recherches psychiatriques pour des services secrets, l'autre cherche à développer chez eux une idéologie néofasciste.

Cependant, tous reçoivent des avertissements de plus en plus menaçants pour les dissuader de poursuivre leurs recherches. Des forces mystérieuses et considérables semblent se mettre en action. Le vrai Graal ne se cacherait-il pas sous la montagne de la Sainte-Baume, près de Marseille ?

Dans l'esprit de Stephen King, proche de la série *X-Files*. *Au-delà du réel*, ce roman développe une intrigue remarquablement structurée et pleine de suspense, alimentée par plusieurs réseaux d'interprétation et par la remise en œuvre de vieilles légendes... De quoi réjouir le public d'adolescents et d'adultes mordus de fantastique et de jeux de rôle.

Jean-Michel Thibaux a écrit de nombreux romans dont Les Tentations de l'abbé Saunières et L'Or du diable. Ses derniers, La Bastide blanche et Le Secret de Magali, ont été adaptés pour France 2.

Claude Veillot a écrit Cent Mille Dollars au soleil. Scénariste, il a travaillé entre autres sur Le Vieux Fusil, La Femme Flic... Les auteurs ont déjà coécrit une histoire fantastique d'espionnage, L'enfant qui venait du froid.

50 - 0960 - 0
97 . VIII
129,00 FF TTC

G. de La Tour, *Les joueurs de dés*.
Preston Hall Museum, Stockholm.
Photo : Bridgeman - Giraudon.
Iconographie : Jérôme da Cunha, Sélection Images.



BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE



3 7531 00068890 4