



ENDGAME

L'APPEL

JAMES FREY

ET

NILS JOHNSON-SHELTON

GALLIMARD



Ce livre contient une grande énigme.
Si vous avez envie de la résoudre, vous pouvez participer au jeu
en décryptant les indices qui se cachent dans ses pages.
Ils conduisent à une clé dissimulée quelque part sur [Terre](#)ⁱ.

Déchiffrez, décodez et interprétez.

Cherchez et recherchez.

Le premier d'entre vous qui trouvera la clé et la remettra
à sa vraie place sera récompensé par de [l'or](#)ⁱⁱ.

[Des monceaux d'or](#)ⁱⁱⁱ.

\$\$\$ Ένα εκατομμύριο δολάρια του χρυσού. [\\$.](#)^{iv}



JAMES FREY

ET

NILS JOHNSON-SHELTON



ENDGAME

1. L'APPEL

*Traduit de l'anglais (États-Unis)
par Jean Esch*

GALLIMARD



Le concours de la chasse au trésor commencera à 9:00 du matin EST (soit 14:00 GMT) le 7 octobre 2014 et se terminera quand l'énigme aura été résolue ou le 7 octobre 2016 si elle n'a pas été résolue avant cette date.

La valeur approximative du prix est de 500 000 \$.

Ce concours est organisé par Third Floor Fun LLC, 25 Old Kings Hwy, Ste 13, PO Box n° 254, Darien, CT 06820-4608, États-Unis.

Retrouvez les détails du concours, la description du prix, le règlement officiel et les conditions de participation sur le site www.endgamerules.com

AUCUN ACHAT NÉCESSAIRE.

Titre original : *Endgame : The Calling*

Initialement publié par HarperCollins Children's Books,
filiale de HarperCollins Publishers, New York.

© Third Floor Fun, LLC, 2014

© Gallimard Jeunesse, 2014, pour la traduction française

Extrait de « Ballad for Gloom », d'Ezra Pound, page 245, tiré de *Collected Early Poems*,

© The Ezra Pound Literary Property Trust, 1926, 1935, 1954, 1965, 1967, 1976.

Reproduit avec l'autorisation de New Directions Publishing Corp.

Chasse au trésor par Futurruption LLC

Icônes des personnages par John Taylor Dismukes Assoc.,
un département de Capstone Studios, Inc.

Tous les concours liés à Endgame sont conçus, gérés et sponsorisés par Third Floor Fun, LLC,
qui est seul responsable de leurs contenus et de leurs fonctionnements.

Tous droits réservés. Aucun extrait de ce livre ne peut être utilisé ou reproduit d'aucune manière
sans accord écrit sauf dans le cas de brèves citations incluses dans des articles et critiques.

Logo et design de couverture : Rodrigo Corral Design
Autres logos et icônes : John Dismukes

Ce livre est essentiellement une œuvre de fiction, mais la plupart des informations qu'il contient sont réelles. Endgame est réel. Et Endgame approche.

Tout, tout le temps, chaque mot, nom, chiffre, lieu, distance, couleur, heure, chaque lettre de chaque page, tout, toujours. Ainsi est-il dit, ainsi a-t-il été dit et ainsi sera-t-il dit encore. Tout.

·È^v 12 12 12^{vi}

Endgame a commencé. Notre avenir n'est pas écrit. Notre avenir est le vôtre. Ce qui sera, sera.

Chacun croit à sa version pour expliquer comment nous sommes arrivés ici. Dieu nous a créés. Des aliens nous ont télétransportés. Un éclair nous a recrachés ou des portails nous ont déposés. En définitive, le *comment* importe peu. Nous avons cette planète, ce monde, cette Terre. Nous sommes venus ici, nous avons vécu ici et nous sommes ici maintenant. Vous, moi, nous, toute l'humanité. Ce qui s'est passé selon vous au début n'est pas important. La fin, si.

C'est Endgame. La fin de la partie.

Nous sommes 12. Jeunes de corps, mais issus de peuples anciens. Nos lignées ont été choisies il y a des milliers d'années. Depuis, nous nous préparons chaque jour. À partir du moment où le jeu commence, nous devons délibérer et déchiffrer, bouger et assassiner. Certains d'entre nous sont moins prêts que d'autres, et ce seront les premiers à mourir. Endgame est très simple en ce sens. Ce qui l'est moins, c'est que la mort de l'un de nous entraînera la mort d'innombrables personnes. L'Épreuve, et ce qui suit, y veillera. Vous êtes les milliards de victimes qui l'ignorent. Vous êtes les passants innocents. Vous êtes les perdants chanceux ou les gagnants malchanceux. Vous êtes les spectateurs d'une pièce qui déterminera votre destin.

Nous sommes les Joueurs. Vos Joueurs. Nous devons Jouer. Nous devons avoir plus de 13 ans et moins de 20. C'est la règle et il en a toujours été ainsi. Nous ne possédons pas de pouvoirs surnaturels. Aucun de nous ne peut voler, ni transformer le plomb en or, ni se guérir. Quand la mort survient, c'est fini.

Nous sommes mortels. Humains. Nous sommes les héritiers de la Terre. À nous de résoudre la Grande Énigme du Salut, et l'un de nous doit y parvenir, ou bien nous sommes tous perdus. Réunis, nous sommes tout : forts, bons, impitoyables, loyaux, intelligents, stupides, laids, avides, méchants, inconstants, beaux, calculateurs, paresseux, exubérants, faibles.

Nous sommes le bien et le mal.

Comme vous.

Comme tout.

Mais nous ne sommes pas réunis. Nous ne sommes pas amis. Nous ne nous téléphonons pas, nous n'échangeons pas de textos. Nous ne tchattons pas sur Internet, nous ne nous retrouvons pas pour boire un café. Nous sommes séparés et éparpillés, disséminés à travers le monde. Depuis la naissance nous avons été élevés et entraînés pour être méfiants et habiles, rusés et trompeurs, cruels et sans pitié. Nous ne reculerons devant rien pour trouver la clé de la Grande Énigme. Nous ne pouvons pas échouer. L'échec, c'est la mort. L'échec, c'est la Fin de Tout, la Fin de Chaque Chose.

L'exubérance vaincra-t-elle la force ? La bêtise surpassera-t-elle la gentillesse ? La paresse saura-t-elle contrecarrer la beauté ? Le gagnant sera-t-il le bien ou le mal ? Il n'y a qu'une seule façon de le savoir.

Jouer.

Survivre.

Résoudre.

Notre avenir n'est pas écrit. Notre avenir est le vôtre. Ce qui sera, sera.

Alors, écoutez.

Suivez.

Acclamez.

Espérez.

Priez.

L'APPEL

Priez de toutes vos forces, si vous croyez.

Nous sommes les Joueurs. Vos Joueurs. Nous Jouons pour
vous.

Venez Jouer avec nous.

Peuple de la Terre.

Endgame a commencé.

MARCUS LOXIAS MEGALOS

Hafız Alipaşa Sk, Aziz Mahmut Hüdayi Mh, Istanbul, Turquie



Marcus Loxias Megalos s'ennuie. Il ne se souvient pas d'un temps d'avant l'ennui. L'école est ennuyeuse. Les filles sont ennuyeuses. Le football est ennuyeux. Surtout quand son équipe, son équipe préférée, Fenerbahçe, perd, comme maintenant, face à Manisaspur.

Marcus ricane devant sa télé dans sa petite chambre nue. Il est affalé dans un luxueux fauteuil en cuir noir qui lui colle à la peau chaque fois qu'il se redresse. Il fait nuit, mais Marcus n'a pas allumé la lumière. La fenêtre est ouverte. La chaleur s'y engouffre comme un fantôme oppressant, tandis que les bruits du Bosphore – les longs appels sourds des bateaux, les sonnettes des balises – gémissent et tintent au-dessus d'Istanbul.

Marcus porte un short de sport noir ample et rien d'autre. On voit ses 24 côtes à travers sa peau hâlée. Ses bras sont musclés et durs. Sa respiration est régulière. Son ventre est plat, ses cheveux noirs sont coupés ras et ses yeux sont verts. Une goutte de sueur tombe du bout de son nez. Tout le monde à Istanbul est en ébullition ce soir et Marcus ne fait pas exception.

Un livre est ouvert sur ses genoux, un livre ancien, relié cuir. Les mots imprimés sur les pages sont grecs. Marcus a écrit quelque chose en anglais sur un bout de papier posé en travers du livre. *Né dans la vaste Crète, je déclare être le descendant d'une lignée, le fils d'un homme riche.* Il a lu et relu ce vieux livre. C'est une histoire de guerre, d'exploration, de trahison, d'amour et de mort. Elle le fait toujours sourire.

Ce qu'il ne donnerait pas pour voyager lui aussi, pour échapper à la chaleur écrasante de cette ville terne. Il imagine une mer infinie qui s'étend devant lui ; le vent frais sur sa peau, les aventures et les ennemis déployés à l'horizon.

Marcus soupire et caresse le bout de papier. Dans son autre main, il tient un couteau vieux de 9 000 ans, fait d'une seule pièce de bronze forgée dans les feux de Cnossos. Il fait glisser la lame sur son corps et laisse le fil reposer sur son avant-bras droit. Il l'appuie contre sa peau, mais pas trop fort. Il connaît les limites de ce couteau. Il s'entraîne avec depuis qu'il est en âge de le tenir. Il dort avec sous son oreiller depuis qu'il a six ans. Il s'en est servi pour tuer des poules, des rats, des chiens, des chats, des cochons, des chevaux, des faucons et des agneaux. Et 11 personnes. Il a 16 ans, la fleur de l'âge pour Jouer. À 20 ans, il sera inéligible. Il veut Jouer. Plutôt mourir que d'être inéligible.

Mais ses chances sont quasiment nulles et il le sait. Contrairement à ce qui se passe dans l'*Odyssee*, la guerre ne trouvera jamais Marcus. Il n'y aura pas de grand voyage.

Sa lignée attend depuis 9 000 ans. Depuis le jour où ce couteau a été forgé. Autant qu'il puisse en juger, sa lignée attendra encore 9 000 ans, longtemps après qu'il aura disparu et que les pages de son livre se seront désintégrées.

Alors, Marcus s'ennuie.

À la télé, la foule exulte, et il détache les yeux de son couteau. Le goal de Fenerbahçe a envoyé un long dégagement sur le côté droit, le ballon trouve la tête d'un solide milieu de terrain. Le ballon bondit vers l'avant, par-dessus une ligne de défenseurs, près des deux derniers joueurs avant le gardien de Manisapor. Les joueurs foncent vers le ballon et l'avant est le premier à s'en saisir, à 20 mètres du but qui n'est plus protégé. Le goal se prépare.

Marcus se penche en avant. On en est à 83:34 de match. Fenerbahçe n'a toujours pas marqué et inscrire un but de façon

aussi remarquable permettrait de sauver la face. Le vieux livre glisse sur le sol. Le bout de papier s'en échappe et flotte un instant comme une feuille morte. Dans le stade, la foule se lève. Soudain, le ciel s'éclaire, comme si les dieux, les Dieux du Ciel eux-mêmes, descendaient pour apporter leur aide. Le goal recule. L'avant se concentre et tire. Le ballon jaillit.

Au moment où il percute le filet, le stade s'illumine et la foule hurle, de joie tout d'abord, à cause du but, mais de terreur et de confusion immédiatement après, une terreur et une confusion profondes, authentiques et intenses. Une boule de feu gigantesque, une énorme météorite enflammée, explose au-dessus de la foule et traverse le terrain, éliminant la défense de Fenerbahçe et creusant un trou à une extrémité de la tribune.

Les yeux de Marcus s'écarquillent. Il assiste à un carnage absolu. C'est une boucherie digne des films catastrophe américains. La moitié du stade, des dizaines de milliers de personnes sont mortes ou en train de brûler.

Il n'a jamais rien vu d'aussi beau.

Il a du mal à respirer. La sueur coule sur son front. Dans la rue, des gens crient, hurlent. Dans le café en bas, une femme gémit. Des sirènes retentissent dans toute la vieille ville construite sur le Bosphore, entre la mer de Marmara et la mer Noire.

À la télé, le stade est inondé de flammes. Des joueurs, des policiers, des spectateurs et des entraîneurs en feu courent dans tous les sens, telles des allumettes devenues folles. Les commentateurs appellent au secours et implorant Dieu car ils ne comprennent pas. Ceux qui ne sont pas morts, ou sont sur le point de mourir, se piétinent pour essayer de fuir. Une autre explosion se produit et l'écran devient noir.

Le cœur de Marcus veut sortir de sa poitrine. Son cerveau est aussi brûlant que le terrain de football. Son estomac est rempli de pierres et d'acide. Ses paumes sont chaudes et collantes. Il baisse les yeux et découvre qu'il s'est planté le vieux couteau dans

ENDGAME

l'avant-bras. Un filet de sang coule de sa main, sur le fauteuil, sur le livre. Le livre est fichu, mais ça n'a pas d'importance, il n'en aura plus besoin. Car maintenant, Marcus aura son Odyssée. Il se retourne vers l'écran noir du téléviseur. Il sait que quelque chose l'attend là-bas, au milieu de ces décombres. Il doit le trouver.

Une pièce unique.

Pour lui, pour sa lignée.

Il sourit. Il s'est entraîné toute sa vie en vue de cet instant. Quand il ne s'entraînait pas, il rêvait à l'Appel. Toutes les visions de destruction nées de son esprit d'adolescent ne peuvent rivaliser avec ce qu'il a vu ce soir. Une météorite qui détruit un stade de football et tue 38 676 personnes. Les légendes parlaient d'une annonce grandiose. Pour une fois, les légendes sont devenues une belle réalité.

Toute sa vie Marcus a désiré, attendu, il s'est préparé pour Endgame. Il ne s'ennuie plus, et il ne s'ennuiera plus jamais, jusqu'à ce qu'il gagne ou qu'il meure.

C'est arrivé.

Il le sait.

C'est arrivé.



CHIYOKO TAKEDA

22B Hateshinai torii, Naha, Okinawa, Japon



Les trois carillons d'une petite cloche en étain tirent Chiyoko Takeda du sommeil. Sa tête roule sur le côté. Son réveil à affichage digital indique 5:24. Elle en prend note. Ce sont des chiffres importants maintenant. Significatifs. Elle imagine qu'il en va de même pour ceux qui accordent une signification aux chiffres comme 11:03 ou 9:11 ou 7:07. Toute sa vie elle verra ces chiffres 5:24, et toute sa vie ils seront chargés d'importance, de sens, de signification.

Chiyoko tourne le dos au réveil posé sur la table de chevet et contemple l'obscurité. Elle est couchée sur les draps, nue. Elle passe sa langue sur ses lèvres pleines. Elle scrute les ombres au plafond comme si un message allait apparaître.

La cloche n'aurait pas dû sonner. Pas pour elle.

Depuis sa naissance on lui parle d'Endgame et de ses ancêtres étranges et fantastiques. Avant que la cloche sonne, c'était une fille de 17 ans, une paria scolarisée à domicile, une excellente navigatrice, une jardinière de talent, une grimpeuse agile. Douée pour les symboles, les langues et les mots. Une déchiffreuse de signes. Une tueuse qui savait manier le *wakizashi*, le *hojo* et le *shuriken*. Maintenant que la cloche a sonné, elle a l'impression d'avoir 100 ans. D'avoir 1 000 ans. D'avoir 10 000 ans, et de vieillir à chaque seconde. Le lourd fardeau des siècles pèse sur elle.

Chiyoko ferme les yeux. L'obscurité revient. Elle a envie d'être ailleurs. Dans une caverne. Sous l'eau. Dans la plus vieille

forêt du monde. Mais elle est ici et elle doit s'y habituer. Bientôt, l'obscurité sera partout, et tout le monde le saura. Elle doit la maîtriser. La prendre en amitié. L'aimer. Elle s'y est préparée pendant 17 ans et elle est prête, même si elle ne l'avait pas voulu et ne s'y attendait pas. L'obscurité. Ce sera comme un silence affectueux, ce qui ne pose pas de problème pour Chiyoko. Le silence fait partie de son identité.

Car si elle entend, elle n'a jamais parlé.

Elle regarde par la fenêtre ouverte et respire. Il a plu cette nuit, elle sent l'humidité dans son nez, sa gorge, sa poitrine. L'air sent bon.

On frappe tout doucement à la porte coulissante de sa chambre. Chiyoko s'assoit dans son lit à l'occidentale, son dos frêle face à la porte. Elle tape deux fois du pied. Deux fois pour dire *Entrez*.

Le bruit du bois qui glisse sur le bois. Le silence du panneau qui s'arrête. Le léger frottement des pieds.

– J'ai sonné, dit son oncle, tête baissée vers le sol pour accorder à la jeune Joueuse la plus haute marque de respect, comme le veut la coutume, la règle.

– Il le fallait, ajoute-t-il. Ils arrivent. Tous.

Chiyoko hoche la tête.

Son oncle garde le regard baissé.

– Je suis désolé. C'est l'heure.

Chiyoko tape cinq fois du pied, sur un rythme saccadé. *OK. Un verre d'eau.*

– Oui, bien sûr.

Son oncle ressort à reculons et s'en va sans bruit.

Chiyoko se lève, hume l'air de nouveau et se dirige vers la fenêtre. La faible lueur des lumières de la ville enveloppe sa peau pâle. Elle regarde Naha. Il y a le parc. L'hôpital. Le port. Il y a la mer, noire, vaste et calme. Il y a la brise. Les palmiers sous sa fenêtre murmurent. Les nuages gris et bas commencent à s'éclairer, comme si un vaisseau spatial venait en visite. *Les personnes*

âgées doivent être réveillées, pense-t-elle. Les personnes âgées se lèvent tôt. Elles boivent du thé, mangent du riz et des radis en saumure. Des œufs, du poisson, avec du lait chaud. Certaines se souviendront de la guerre. Le feu descendu du ciel qui a tout détruit et décimé. Et a permis une renaissance. Ce qui est sur le point de se produire leur rappellera cette époque. Mais une renaissance? Leur survie et leur avenir dépendent entièrement de Chiyoko.

Un chien se met à aboyer comme un forcené.

Des oiseaux chantent.

Une alarme de voiture se déclenche.

Le ciel s'illumine, les nuages se brisent et s'effondrent, tandis qu'une énorme boule de feu explose au-dessus de la périphérie de la ville. Elle hurle, se consume et s'écrase sur la marina. Une gigantesque explosion et un tourbillon de vapeur bouillante éclairent le petit matin. Une pluie de poussière, de pierre, de plastique et de métal s'abat sur Naha. Des arbres meurent. Des poissons meurent. Des enfants, des rêves et des destins meurent. Les plus chanceux sont balayés dans leur sommeil. Les malchanceux sont brûlés ou estropiés.

Tout d'abord, on croira à un tremblement de terre.

Puis ils verront.

Ce n'est que le début.

Les débris pleuvent sur la ville. Chiyoko sent venir le morceau qui lui est destiné. Elle s'éloigne de la fenêtre, d'un grand pas, et une braise éclatante en forme de maquereau tombe sur son plancher, creusant un trou dans le tatami.

Son oncle revient frapper à la porte. Chiyoko tape deux fois du pied. *Entrez.* La porte est restée ouverte. Son oncle garde la tête baissée lorsqu'il s'arrête près d'elle et lui tend, d'abord, un kimono en soie bleue tout simple, qu'elle enfle, puis un verre d'eau très froide.

Elle verse l'eau sur la braise. Celle-ci grésille, crachote et

JOUER.
SURVIVRE.
RÉSOUTRE.
ENDGAME A COMMENCÉ.

[Prolongez l'expérience Endgame.](#)

Déchiffrez, décidez, interprétez.

Cherchez et recherchez.

Cherchez et recherchez.

Cherchez et recherchez.

Pour consulter les règles et la réglementation,
rendez-vous sur
www.endgamerules.com

L'or d'Endgame est exposé
au Caesars Palace
3570 S Las Vegas Blvd, Las Vegas, NV 89109, États-Unis

www.endgamegold.com

Le concours de la chasse au trésor commencera à 9:00 du matin EST
(soit 14:00 GMT) le 7 octobre 2014 et se terminera quand l'énigme aura été résolue
ou le 7 octobre 2016 si elle n'a pas été résolue avant cette date.

La valeur approximative du prix est de 500 000 \$.

Ce concours est organisé par Third Floor Fun LLC, 25 Old Kings Hwy, Ste 13,
PO Box n° 254, Darien, CT 06820-4608, États-Unis.

Retrouvez les détails du concours, la description du prix, le règlement officiel
et les conditions de participation sur le site www.endgamerules.com

AUCUN ACHAT NÉCESSAIRE.