

Christian Lehmann

NO PASARÁN, LE JEU



Le livre

Thierry et Eric n'avaient jamais fait attention à cet insigne sur le blouson de leur copain Andreas, une décoration métallique parmi beaucoup d'autres. Jusqu'au jour où, dans une boutique de jeux, le vendeur avait pointé l'index vers l'insigne et s'était mis en colère. C'était un vieil homme. Il s'était mis à crier, il était livide. Ensuite, il leur avait donné le jeu. En fait, il leur avait ordonné d'y jouer. Il n'y avait rien sur la boîte. À l'intérieur, une simple disquette, même pas un CD-Rom. Et pourtant, ce qu'ils voyaient sur l'écran de l'ordinateur ne ressemblait à rien de ce qu'ils auraient osé imaginer. « Choisissez votre mode de jeu », dit la voix. Mais il ne s'agissait pas vraiment d'un jeu. Il s'agissait plutôt d'un passeport pour l'enfer.

La suite de leurs aventures dans : *Andreas, le retour* et *No pasarán Endgame*.

L'auteur

Christian Lehmann est né le 15 août 1958 à Paris. Médecin généraliste, il publie des romans, des essais sur la politique et la santé, des livres pour la jeunesse dont le célèbre *No pasarán*. Il est aussi journaliste et travaille occasionnellement pour le cinéma et la télévision. Son rêve d'écrivain est d'être un écrivain pour tous.

Christian Lehmann

No pasarán, le jeu

Médium

l'école des loisirs

11, rue de Sèvres, Paris 6^e

*À Didier Daeninckx,
À la mémoire de Bernard Baudot,*

Ils n'auraient jamais dû trouver la boutique. Thierry avait mal recopié l'adresse, griffonnant quelques lignes presque illisibles sur le dos d'un ticket du métro londonien, sans savoir qu'arrivés à destination le préposé au guichet le leur confisquerait. À la sortie de l'escalator, ils s'étaient retrouvés coincés tous les trois dans la foule agglutinée devant le portillon :

– Il faut donner le ticket ! avait crié Andreas. Je t'avais bien dit de le noter ailleurs ! T'es vraiment trop con !

Tandis qu'Andreas insultait Thierry, Éric en avait profité pour mémoriser l'adresse : GAMES FRENZY ! 125, Upper Tollington Court Road.

GAMES FRENZY ! clamait l'affichette artisanale plaquée sur un poster annonçant le dernier film d'action de Bruce Willis.

– FRÉNÉSIE DU JEU ! traduisit immédiatement Éric. Regardez ça...

Andreas et Thierry, qui le précédaient de quelques pas, firent demi-tour, s'immobilisèrent dans le flux des passagers sur le quai. Éric jeta un coup d'œil à ses camarades pour s'assurer qu'ils l'avaient bien entendu, se colla contre le mur pour laisser passer la foule.

Tandis que Thierry s'effaçait pour éviter de gêner une dame portant un enfant dans ses bras, Andreas marcha droit devant lui, bousculant deux ou trois personnes sans s'excuser. À dix-sept ans, il avait l'air d'un véritable colosse, et dépassait d'une tête rasée la plupart des passagers. L'un d'entre eux, un homme d'une quarantaine d'années, se retourna pour protester, mais se ravisa quand son regard croisa celui d'Andreas.

– Qu'est-ce que tu as déniché, nabot ? dit ce dernier en se plantant devant Éric.

– Une publicité ! une publicité pour un magasin de jeux qui a l'air absolument génial !

– Ah ouais...

Andreas toisait l'affichette, plissant les yeux d'un air intéressé. Il était nul en anglais, comme dans la plupart des matières d'ailleurs, et pour éviter de lui faire ressentir son infériorité Éric improvisa une traduction française :

– « FRÉNÉSIE DU JEU »... c'est le nom du magasin... « À quelques minutes du métro, en plein cœur de Londres, la boutique dont vous avez toujours rêvé!... Tous les jeux, pour tous les formats, aux meilleurs prix! De la Gameboy à la Playstation en passant par le CD-Rom, nous avons tout en stock! À des prix super compétitifs! Arrivages quotidiens d'Europe et d'Amérique! En cadeau pour tout achat dépassant 20 livres, un CD-Rom original des meilleurs niveaux de *Doom!* »

– *Doooooooooooo*... murmura Andreas, les yeux révulsés.

– Ne comptez pas sur moi pour vous suivre là-bas, coupa Thierry. Vu l'affiche, ça doit être une boutique de seconde zone. Je parie qu'ils ne vendent que des produits piratés. C'est interdit par la loi, et on risque jusqu'à cinq ans de prison...

– *Doooooooooooo*... répéta Andreas, un ton au-dessous, en lançant des mains crochues vers la gorge de Thierry.

– Arrêtez vos conneries! On va se faire remarquer...

Le quai était désert, mais Éric était fatigué, après une journée de marche à travers Londres, des blagues d'Andreas et des plaintes constantes de

Thierry. Il pensa un moment à Elena, restée au prieuré avec le groupe bleu, et se demanda où elle était à présent. C'était leur deuxième et avant-dernier jour dans la capitale. Hier, ils avaient visité Tower Bridge, et la Tour de Londres, et le musée de cires de Mme Tussaud. Andreas avait particulièrement apprécié la salle des horreurs, et Éric lui-même n'avait pu se défaire d'une certaine fascination en arpentant la reconstitution des ruelles autrefois hantées par Jack l'Éventreur. Mais le programme d'aujourd'hui était d'un tout autre ordre, et, profitant de la répartition de la classe en deux groupes, Andreas et Éric avaient réussi à échapper à la vigilance de leurs professeurs et à éviter la visite de Westminster ou du Parlement britannique.

Au moment où leurs compagnons montaient dans les deux autobus affrétés par le lycée, Andreas avait kidnappé Thierry, l'avait entraîné dans les toilettes tandis qu'Éric faisait le guet.

– Tu viens avec nous ! On va se promener dans Londres toute la journée, tranquillement, sans les profs...

– Mais vous êtes fous ! Ça va se remarquer... Et j'ai envie de voir... Aïe !

Andreas frotta rapidement ses phalanges sur le haut du crâne de Thierry, juste à l'endroit où cela faisait le plus mal, puis caressa son front d'une main consolatrice :

– Tu devrais nous remercier, mon rat ! Grâce à nous, tu vas vivre la plus belle journée de ta triste vie !

– Mais j'ai promis à ma mère de lui rapporter des cartes postales de Westminster Abbey, et puis...

– Allez, allez, tu ne vas pas te mettre à chialer, en plus !

Andreas le relâcha d'un air dégoûté :

– Tes deux meilleurs amis essaient de t'associer à une virée unique dans l'histoire du lycée, et tu voudrais les laisser tomber. Tant pis pour toi, mon rat ! On ne va pas jeter des diamants aux pourceaux...

Thierry leva un regard suppliant vers Éric, tentant de convaincre son camarade de la folie de leur entreprise, mais celui-ci, planqué dans l'entrebâillement de la porte des toilettes, détourna les yeux.

C'est alors, au bout du couloir, qu'Éric vit Elena, découpée en ombre chinoise dans un rayon de soleil. Quelque chose explosa dans sa poitrine,

et ses genoux mollirent brutalement. Elle disparut à l'extérieur. Il sentit confusément que Thierry le tirait par la manche, se retourna :

– Dis-lui que c'est une ânerie ! Si un prof remarque notre absence...

– Andreas a raturé nos noms sur les deux listes hier soir, expliqua Éric calmement. Chacun croira que nous sommes dans l'autre groupe.

– Et ce soir ? demanda Thierry en remettant ses lunettes en place d'un geste fébrile, vous y avez pensé à ce soir ? Si les profs parlent entre eux et...

– Ah, c'est pas vrai, maugréa Andreas. Fais-moi plaisir... Plonge la tête dans les toilettes et tire la chasse, tu m'épuises...

Éric s'effaça, ouvrant la porte pour laisser le passage à son camarade. Le désarroi de Thierry était comique à voir.

– Comprenez-moi, les gars. Ce n'est pas que je n'apprécie pas l'idée... mais si jamais quelqu'un s'en aperçoit, ou si on nous cafte...

Andreas renifla. Sa bouche se tordit sur un sourire sardonique :

– Me cafter, moi... Tu connais beaucoup de candidats au suicide dans la classe ?

Au-dehors, le moteur de l'autobus ronfla. Ils

entendirent distinctement le chuintement de la porte qui se refermait.

Thierry fit quelques pas en avant, se retourna vers eux comme pour une dernière excuse... Ses lèvres tremblaient.

Éric eut pitié de lui, faillit lui dire que ce n'était pas grave, qu'il ne lui en voulait pas. Mais Thierry arrachait soudain sa casquette et son écharpe, les jetait à terre en criant :

– Bon, bon, d'accord ! Je viens avec vous ! Je n'en ai rien à faire des cartes postales de Westminster Abbey !

Andreas lui tapa affectueusement sur l'épaule :

– Ben tu vois, mon rat ! Quand tu veux, tu peux...

La foule les entraînait vers le guichet de sortie du métro. 125, Upper Tollington Court Road... Éric tentait de mémoriser l'adresse. L'idée d'avoir fait tout le chemin jusqu'ici et d'échouer si près du but le rendait fébrile. Le contrôleur les délesta de leurs tickets sans même un geste de reconnaissance, et Éric sentit remonter en lui ce sentiment de rage et d'impuissance que lui inspirait souvent le monde des adultes. Ils gravirent un escalier inter-

minable – Éric songea que le métro londonien était sans doute par endroits suffisamment profond pour côtoyer les faubourgs de l'enfer – et débouchèrent enfin à l'air libre, sous un ciel sombre. En l'espace d'une demi-heure, le temps de leur trajet vers Sainsbury Park, au nord de Londres, le soleil de l'après-midi s'était caché pour laisser place à un couvercle obscur.

– Oh là là... gémit Thierry. On ne sera jamais rentrés à temps.

Andreas l'empoigna par le col, le poussa délicatement en avant. Les pieds de Thierry touchaient à peine le sol.

– On y est presque. Ce serait idiot de faire demi-tour maintenant.

– Il a raison, dit Éric. C'est à deux pas... à deux pas du métro.

Sa voix tremblait d'excitation. Sa bouche était sèche. Il croisa le regard de ses camarades, et vit qu'eux aussi, même Thierry, partageaient son impatience. Une nouvelle boutique, aux trésors insoupçonnés ! Au fond de lui-même, Éric s'attendait à éprouver une déception. La boutique, malgré les promesses de l'affiche, ne recèlerait sans doute que quelques jeux dépareillés en fin de stock. Mais

pour l'instant tout était encore possible, tout faisait encore partie du domaine du merveilleux, et ils se sentaient tous trois, au beau milieu de leur adolescence, transportés en arrière dans le temps, vers ces fébriles matins de Noël où, brusquement éveillés dans la maison silencieuse, ils avaient dû faire un effort pour ne pas crier de joie. Avec les années, ces petites épiphanies s'étaient faites moins fréquentes, et, observant son frère Gilles et sa mère, Éric avait eu l'intuition amère que cela n'irait qu'en empirant.

Avec l'âge, ces moments de bonheur pur se raréfieraient, pour un jour disparaître. *Alors*, se disait-il dans ses moments de cafard, *je serai devenu adulte*. Cette perspective le rebutait.

Ils parcoururent d'un pas vif les environs du métro, gravissant une rue en pente raide, jetant un œil dans des ruelles. Les rares boutiques qu'ils croisaient laminaient leur courage. Épiceries de produits exotiques vantant les mérites de lotions capillaires miracle, magasins d'électronique entassant sur le trottoir des carcasses d'électrophones surmontées de pancartes mal orthographiées, bureaux de poste minables aux vitres crasseuses. Ils avaient quadrillé le

secteur depuis vingt minutes, étaient maintenant couverts de sueur, mais ne s'étaient pas résolus à demander de l'aide à un passant, par esprit de contradiction, bien sûr, mais aussi parce que aucun d'entre eux ne se sentait capable d'énoncer une adresse aussi complexe. Si seulement cette boutique avait pu se nicher dans Dog Street, ou Milk Road, et pas dans...

– Lower Tollington Court Road... dit Thierry en levant la main vers un petit écriteau mangé par la vigne vierge.

– Et alors ? maugréa Andreas. C'est pas l'adresse qu'on recherche...

– Non, non, attends. Lower, ça veut dire plus bas... Upper, ça veut dire plus haut... On est sûrement tout près.

– On est peut-être tout près, mais il est six heures moins le quart. Je te parie qu'on va trouver porte close...

Avec l'énergie du désespoir, ils se mirent à courir au milieu de la chaussée dans Lower Tollington Court Road, s'arrêtant à chaque embranchement pour repartir, déçus. Ils avaient parcouru un bon kilomètre en demi-cercle quand, se dirigeant au hasard, Éric marcha sur un prospectus qui colla à

sa chaussure. Il faillit déraper sur l'asphalte poisseux, se pencha le temps d'arracher le papier. Un instant, comme dans un dessin animé, ses yeux se figèrent sur les quelques lettres encore visibles sous la trace de sa chaussure boueuse : GAMES FR... et sur l'ébauche d'un plan du quartier.

– Je l'ai, je l'ai, dit-il, mais le vent arracha le prospectus, et Andreas dut retenir Éric pour l'empêcher de s'affaler à terre.

– Le papier ! Le papier ! hurla Éric, tandis que ses compagnons, médusés, le regardaient s'agiter.

Une bourrasque emporta la feuille souillée, l'éleva dans les airs. Éric, le nez au ciel, mit un pied sur la chaussée. Une voiture le frôla, faisant gicler dans ses chaussures l'eau glacée du caniveau. Il n'y prêta pas attention, traversa la rue comme un zombie, suivi par ses deux camarades. Le prospectus s'accrocha aux branches d'un arbre, glissa vers le sol pour filer entre deux voitures en stationnement et s'engouffrer dans une ruelle. Ils tournèrent au coin de la rue, balbutiant des insultes incohérentes.

Deux entrepôts abandonnés flanquaient de part et d'autre la boutique. Le prospectus vint se coller un instant à la porte de verre, puis continua sa

course dans l'obscurité. Muets de stupeur, Éric, Andreas et Thierry avancèrent comme des automates vers la façade illuminée. Dans la vitrine, les boîtes de jeu aux couleurs vives, les posters somptueux accrochaient leur regard. Ici, sous le logo *Mechwarrior 2*, un robot désintégrateur haut comme un immeuble de dix étages émergeait d'un océan de flammes et d'explosions. Là, un guerrier du chaos vêtu d'un simple pagne, le corps zébré de griffures sanglantes, fendait d'un revers d'épée à deux mains les crânes difformes d'une demi-douzaine d'orcs aux gueules luisantes de bave. Ici encore, deux adorables créatures loufoques à chevelure verte, animées par un ressort invisible, montaient et descendaient le long de la vitrine, agrippées à un parapluie multicolore.

– C'est trop géant... gémit Andreas d'une voix d'enfant. En général, c'est à ce moment-là que je me réveille.

Ce n'était pas un rêve. La poignée était solide, résista même une seconde. Éric poussa de tout son poids, et la porte céda enfin. Il reconnut l'odeur de la boutique, inexplicablement. L'odeur des matins de Noël, des emballages en cellophane luisant sous le papier cadeau déchiré, des paquets ouverts exha-

lant le propre et le neuf, l'inconnu. Ils restèrent groupés sur le seuil un instant, comme hésitant à rompre la magie de l'endroit. Puis se séparèrent, timidement. Thierry ôta sa casquette, son écharpe. Du coin de l'œil, Éric le vit faire, songea que c'était probablement à cause de la chaleur. L'effet évoquait plus sûrement un croyant pénétrant dans une église. Il se concentra sur l'étalage devant lui, leva lentement la main vers une boîte de jeu, repoussant l'instant du contact. *C'est idiot*, songea-t-il un instant, *ce ne sont que des jeux sur ordinateur, pas le Saint-Graal...* Mais cette pensée ne fit que traverser son esprit, et il glissa la boîte hors de son logement avec précaution, presque avec révérence. À l'intérieur de la boutique, le temps alors n'eut plus cours.

– Regarde ça... chuchota Thierry.

Tiré de sa contemplation, Éric se tourna vers son camarade. Ils étaient les trois seuls clients.

– *Fall of Stalingrad*. Un jeu de stratégie révolutionnaire, basé sur le siège de la ville par les Allemands en 1942. Avec une simulation hyperréaliste des conditions météorologiques, une revue encyclopédique de tous les blindés disponibles des deux côtés, et un indice hyperréaliste de découragement

et de famine des assiégés. Je ne savais même pas qu'il était sorti... Et toi, qu'est-ce que tu as trouvé ?

– C'est la suite de *Flashback*, tu sais, les aventures de Conrad Hart. Il a été capturé par les Morphs du mal, à la fin de l'épisode précédent, mais il est délivré par la fille du chef des Résistants du bien...

Éric traduisait l'anglais à voix basse, fébrilement.

– Ça s'appelle *Fade to Black*, et ça contient énormément d'améliorations techniques. L'ancien jeu de plate-forme cède maintenant la place à une aventure inouïe sur plus de quatorze niveaux, en trois dimensions, avec modification des angles de prise de vues lors des confrontations avec les guerriers de l'espace !

– Ça a l'air extra, commenta Thierry.

Éric fit la moue.

– Qu'est-ce qu'il y a ?

– Tu as vu les prix ? demanda Éric.

Thierry retourna la boîte, en inspecta la tranche, en vain.

– Les prix ne sont pas marqués...

– Oui. Mais je vais te dire une chose... Tout

ce que tu vois autour de toi, c'est du matériel neuf, hyperneuf. Il n'y a pas de bourse d'échange, ni de matériel d'occasion, ni même d'anciens jeux décotés. Uniquement des nouveautés, dont certaines ne sont même pas censées être encore sorties en Europe. Regarde... dit-il en montrant les boîtes d'*Ultima XII* et de *Quake II*. Ça doit être importé directement des États-Unis. Je ne savais pas que ces jeux étaient disponibles. J'ai beau éplucher toutes les revues françaises et anglaises que je dénêche, je ne savais pas que certains de ces jeux existaient, ni même qu'ils étaient en production. Alors crois-moi, on doit être dans une boutique hyperspécialisée, et si les prix ne sont pas marqués sur les boîtes, c'est parce que...

Éric mimait un coup de marteau sur sa propre tête.

— Écoute, coupa Thierry... il n'y a qu'à demander...

Éric hocha la tête.

— Ça te plairait de jouer avec moi à *Fall of Stalingrad*?

— Pourquoi pas...

— Mais tu n'as pas assez pour ton jeu ?

— Je n'ai que vingt livres, avoua enfin Éric.

Il allait reposer la boîte sur son présentoir, mais Thierry s'en saisit.

– Demande d'abord le prix... Et puis si tu es un peu léger...

Il fit demi-tour vers le comptoir, laissant Éric en plan avec ses remerciements.

Andreas, accroupi devant un présentoir, semblait les avoir oubliés. Incapable de lire l'anglais, il fixait les illustrations de couverture, retournait les boîtes pour mieux détailler les petites captures d'écran, tentant d'imaginer ce que les scènes de carnage qu'il affectionnait particulièrement donneraient sur son écran géant de 17 pouces. Une nouvelle réglementation était née depuis 1994, importée des USA, qui attribuait à chaque jeu une codification selon son niveau de violence. Elle avait été rapidement détournée par les éditeurs des jeux les plus brutaux, qui s'enorgueillissaient aujourd'hui de proposer une gamme de programmes tous plus bestiaux les uns que les autres. Les publicités dans les magazines de jeux abusaient de ce procédé, vantant chaque nouveau dépassement dans le gore comme une avancée libératrice. Tout en feignant de respecter la législation, certains

Du même auteur à *l'école des loisirs*

Collection MÉDIUM

La Citadelle des cauchemars

La nature du mal

Tant pis pour le Sud

Andreas, le retour

En grand format

No pasarán, le jeu suivi de Andreas, le retour

No pasarán, endgame

© 1996, l'école des loisirs, Paris, pour l'édition papier
© 2013, l'école des loisirs, Paris, pour l'édition numérique
Loi n° 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications
destinées à la jeunesse : septembre 1996

ISBN 978-2-211-21283-0