

TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE

# PHENIX MAG

## LES JOUETS

**JEAN-MICHEL CALVEZ**

**JEAN EFFER**

**FRANCK FERRIC**

**MATHIEU FORTIN**

**CLAIRE LEGER**

**ASTRID MELITE**

**RICHARD MESPLEDE**

**CHRISTIAN PERROT**

**GUILLAUME THIBERGE**

+

*Un scénario inédit de*

***Jeu de Rôles***

*par l'équipe de*

***Imaginez.net***

**PHENIX MAG LES JOUETS  
NOVEMBRE 2007 - 6 EUROS**



# SOMMAIRE

- Astrid Mélite**  
La Pension des poupées  
5
- Christian Perrot**  
Déferlante asiatique  
9
- Franck Ferric**  
Intrasppection  
Illustré par Fabien Fernandez  
15
- Claire Léger**  
Nuit indienne  
19
- Imaginez.net**  
Le Coffre à jouets  
23
- Jean-Michel Calvez**  
Piles-Poils  
35
- Guillaume Thiberge**  
Chocolat de Noël  
43
- Richard Mesplede**  
Les Crasseux  
Illustré par Michèle Bigot  
47
- Jean Effer**  
Hors-Jeux  
51
- Mathieu Fortin**  
La rencontre de Georges  
le Curieux et du Capitaine  
Jack  
57

# EDITO

Les jouets ont toujours accompagné la vie des hommes. Depuis la nuit des temps. Ils ont changé, évolué, sont devenus virtuels aussi aujourd'hui. Leur côté ludique peut parfois cacher un aspect maléfique. Les écrivains de ce numéro spécial l'ont bien compris et sont allés explorer de différentes manières. Des poupées, des petits soldats, des jeux plus modernes, tout y passe pour vous raconter des histoires où l'aspect machaivélique a pris le pas sur le côté onirique. Notre prochain numéro sera un numéro sans thème et qui comptera de la SF, du fantastique et de la fantasy. Un choix vaste pour vous ravir.

## LE PROCHAIN NUMERO

### N°7

Philippe Auffert  
Nicolas Benard  
William Blanc  
Véronique Cabon d'Angelo  
Catherine Garry  
Rachel Gibert  
Sylvain Lasjulliaris  
Patrick S. Vast

Phénix Mag Hors Série Les Jouets, Novembre 2007. 3, rue des champs - 4287 Racour - Belgique.

<http://www.phenixweb.net> - [bailly.phenix@skynet.be](mailto:bailly.phenix@skynet.be).

Directeur de publication et rédacteur en chef : Marc Bailly

Ont collaboré : Marc Bailly, Michèle Bigot, Jean-Michel Calvez, Véronique De Laet, Jean Effer, Fabien Fernandez, Franck

Ferric, Mathieu Fortin, Imaginez.net, Claire Léger, Astrid Mélite, Richard Mesplède, Christian Perrot, Guillaume Thiberge.

Les textes et dessins restent la propriété de leurs auteurs.



# ASTRID MÉLITE

Fantastique

## La Pension des poupées



*Astrid Mérite est née dans la deuxième moitié du dix-huitième siècle loin de toute civilisation. Elevée par les créatures de la forêt, elle est devenue trapéziste, puis a été successivement goûteuse du roi, chasseuse de prime, gratte-papier et astrologue. «La Pension de Poupées» est son premier texte publié.*

Ma mère ne voulait pas m'acheter de Barbie. Les Barbie donnent une image irréaliste de la femme, provoquent des troubles du comportement alimentaire et promeuvent un idéal de vie matérialiste et superficiel. De plus, j'avais déjà une poupée mannequin, Lili, offerte par ma tante à ma demande, et c'était bien assez. Mais j'en voulais une deuxième, pour qu'elles puissent jouer ensemble. Elles auraient pu être sœurs, ou copines, ou les deux.

Mon père était d'accord avec ma mère. M'acheter une Barbie serait contraire à leurs convictions. Si j'en voulais vraiment une, si c'était quelque chose d'important à mes yeux, je devais la payer moi-même. Il n'y avait pas d'autre solution. C'est ainsi que je me mis à travailler à la pension de poupées.

La pension de poupées apparut un beau jour au coin de la rue. Des dizaines de poupées de toutes les couleurs et de toutes les marques, petites, grandes et moyennes y observaient la rue depuis la vitrine. Des poupées à la robe déchirée, des poupées auxquelles il manquait un bras, des poupées borgnes, bref des poupées en grand besoin de soins se tenaient sous l'écriteau « Clinique-pension de poupées à adopter ». Madame Mesrahel sortit me rejoindre sur le trottoir alors que j'étudiais un poupon noir à l'unique œil bleu, qui me fixait en retour. « Il le ferme quand on le couche », lança-t-elle avant de se présenter. Je lui expliquai que je ne jouais plus avec des poupons, que maintenant je préférais les Barbie et elle me fit entrer pour me montrer les poupées mannequins au fond du magasin.

Elles vivaient toutes ensemble dans une immense maison de poupées, un vrai palace. « Mes pensionnaires sont à leur aise ici » Je repérai immédiatement parmi toutes les autres une poupée au regard sombre et aux habits chatoyants. « La Barbie brésilienne, dans son costume de samba. Je l'appelle Meninha. Elle a l'air charmante comme ça, mais mieux vaut pour toi qu'elle t'ait à la bonne. »

Madame Mesrahel et moi discutâmes encore un peu. Je lui expliquai la position de mes parents sur les poupées mannequins et comment ils voulaient m'inculquer leurs valeurs et le goût de se battre pour ses principes, pendant qu'elle me montrait le reste de la boutique, peuplée de poupées de chiffon éventrées et de Boucle d'or aux cheveux taillés.

« Ici, je récupère les poupées que la vie a malmenées. Je les remets sur pied et je leur trouve un foyer. Si tu m'aides, tu pourras en emporter une chez toi. » Je savais déjà laquelle je souhaitais emmener.

Alors je revins le lendemain et j'aidai Mme Mesrahel à prendre soin de ses pensionnaires. Il fallait les traiter avec douceur, mais fermeté. C'est qu'elles étaient capricieuses à leurs heures, mais encore effarouchées pour certaines des mauvais traitements dont elles avaient fait les frais. Je rassemblais des membres dépareillés, je cousais des yeux en boutons de culotte et je coiffais des cheveux de nylon à l'aide d'un peigne en plastique. Je regardais Meninha la Brésilienne que bientôt je pourrais ramener avec moi et je lui racontais comment était ma chambre et comme elle s'amuserait avec mon autre poupée. Et elle me souriait. Je n'avais pas à m'en faire ; elle m'avait à la bonne.

J'allais à la pension à la sortie de l'école et Madame Mesrahel me raccompagnait du coin de la rue jusque chez moi une heure plus tard, pour que j'aie le temps de faire mes devoirs avant de dîner. Mes parents étaient contents. Ils avaient toujours regretté que je ne connaisse pas mes grands-parents et ils aimaient bien Madame Mesrahel.

En m'appliquant, j'entendais parfois le rire des poupées, toujours d'humeur à plaisanter en échangeant des potins, mais leurs voix étaient étouffées, pas conçues pour mon oreille humaine. Ce n'était qu'un bruissement léger. Madame Mesrahel, me voyant me concentrer, sourit : « Tu essaies de connaître leurs secrets ? » Je lui répondis que je n'entendais pas très bien, à peine un murmure, mais elle hocha la tête d'un air satisfait : « Tu entends quelque chose. C'est déjà très bien. C'est important d'avoir une bonne écoute. Petit à petit, ça va devenir plus clair. » Elle m'observait du même regard que portait l'institutrice sur l'élève précoce que j'étais. Et petit à petit, sous son enseignement, cela devint plus clair.

Meninha trouva également en moi une disciple appliquée. Elle savait des choses. Elle avait vécu longtemps dans une maison où elle avait pu étudier les rites. Elle avait ensuite échangé ses connaissances avec celles d'une poupée haïtienne, elle-même employée lors de cérémonies vaudoues. Dès que je sus l'entendre parler, elle commença à m'initier. Elle m'apprit les éléments, les herbes, les esprits. Je commençai à douter qu'une fois chez moi, elle puisse s'entendre avec mon autre poupée, Lili, à laquelle je faisais deux couettes blondes et qui n'aspirait qu'à faire du shopping et des randonnées. Meninha m'assura qu'elle saurait s'adapter. Elle se doutait bien, la rusée, qu'elle n'aurait aucun mal à s'imposer comme meneuse face à Lili, naïve et bonne pâte. Après tout, elle s'était imposée à moi quand bien même je la tenais dans mon poing. Elle m'apprit les dieux, les déesses et les transes. J'absorbais tout sans même prendre le temps de me demander ce que j'allais faire de tout ce savoir.

Sans m'en rendre compte, j'étais devenue sorcière comme celle du placard à balais, celles de Roald Dahl, Samantha Stevens ou les sœurs Halliwell, celles de Shakespeare, la marâtre de Blanche Neige, toutes mes semblables, toutes mes sœurs.

Je ramenai Meninha à la maison et elle continua à m'enseigner les mille nuances de notre art. Comment charmer, briser, relier. Comment déguiser l'aspect des choses et des êtres. Comment voir la vraie nature de ce qui est masqué. Changer de forme, infliger de la douleur. Je prenais tout sans distinction, emportée par ma seule soif de savoir toujours plus. Il était inévitable que je me mette à appliquer ma science nouvelle à des objets et des sujets concrets. Je voulais observer comment mes pouvoirs fonctionneraient placés devant un cas réel. Jeter un sort, oui, mais à qui et lequel ? Puisque aucune réponse ne venait, je me tournai vers celle qui m'avait tout appris, elle me répondit qu'en de telles circonstances, il était naturel que le hasard décide pour moi.

Je choisis donc de porter mon dévolu sur le premier être qui croiserait ma route. Le sort en était jeté. Le chat de la maison vint se frotter à mes jambes. Je ne fus pas cruelle avec ma victime. Puisque j'étais sorcière, je décidais d'en faire mon familier. Je récitai la formule, j'effectuai les gestes et il fut sous ma coupe. Toute sorcière digne de ce nom a besoin d'un animal familier pour l'assister. Les chats se prêtent très bien à cette fonction. On dit que les familiers se nourrissent de sang aux mamelons des sorcières, mais le chat continua de laper gentiment son lait. Il est vrai cependant que je ne l'avais pas obtenu de Satan. C'est moi seule qui l'avait créé et sur un mot, un geste, un regard de ma part, il accomplissait mes menues besognes. Il m'aida dès le lendemain à jeter mon deuxième sort.

C'est le facteur que je vis au matin en ouvrant la fenêtre et, lui qui ne faisait que passer de boîte aux lettres en boîte aux lettres, je me résolus à l'attacher à notre maison, à l'attacher fermement, qu'il ne puisse plus la quitter. Le chat se chargea de courir à sa poursuite et de prélever en mendiant une caresse un cheveu au revers de sa veste. Armée de ce cheveu, je n'eus aucune difficulté à agir. Je récitai quelques mots avant de nouer le cheveu au clou d'une poutre du grenier. Quelques instants plus tard, le facteur revint rôder autour de la maison.

Au bout d'une heure, il était toujours adossé à la barrière, sa sacoche à ses pieds. J'étais tout à la fois grisée et terrifiée par mes pouvoirs. Craignant soudain que mes parents ne surprennent le manège du facteur, je me précipitai au grenier pour retirer le cheveu du clou. Quand je revins à la fenêtre, le facteur n'était plus là. Plus rien ne le retenait.

Plus rien ne me retenait non plus et je me mis à enchanter tous ceux qui étaient à ma portée : les passants dans la rue, mes camarades de classe, mes parents, les pensionnaires de Madame Mesrahel.

Madame Mesrahel poussa un long soupir quand je lui tendis le poupon que j'avais aperçu le premier jour, maintenant doté de deux yeux. « Refaire ce qui a été défait, un sort facile, n'est-ce pas ? Et tu apprends si vite. J'aurais dû m'en douter quand Meninha t'a choisie, ou quand tu l'as choisie peu importe. » Elle posa le poupon sur une étagère puis se baissa à ma hauteur. « Je pense qu'il est temps que tu cesses de travailler ici. Fais bien attention à toi surtout. » Sur ce, elle se redressa, s'éloigna à l'autre bout de la boutique et reprit son travail sans m'adresser un regard. Je quittai les lieux comme un automate. Pourquoi me faisait-elle ça ? Pourquoi m'abandonnait-elle ? Craignait-elle que je sème la zizanie parmi ses protégées ? Si elle connaissait la magie, pourquoi ne l'employait-elle pas pour faire tourner sa pension. Ou peut-être le faisait-elle et je ne m'étais aperçue de rien. Elle était âgée et fatiguée. Ses mains tremblaient. Peut-être trop pour faire les gestes rituels. Peut-être aussi ne retenait-elle plus les sorts. Elle oubliait tant de choses. Alors que je marchais, la vérité m'apparut brutalement, elle avait peur que je m'attaque à elle. Elle avait peur de cette puissance dépassant la sienne qu'elle avait vue en moi. Peur de moi et peur pour moi aussi.

Je revins chez moi lèvres et poings serrés, prête à affronter Meninha. Quand j'arrivai sur elle, elle savait mais elle m'attendait résignée, comme j'attendrai résignée qu'une autre me fasse un jour subir le même sort. Je n'eus qu'un mot à dire, dans un souffle, un geste et Meninha redevint une poupée commune. C'est un lourd fardeau que d'être craint. Elle en était libérée.



## Déferlante asiatique



*Christian Perrot est né en août 1968 à Marseille.*

*Ses deux passions ont toujours été l'informatique et la lecture, dont il affectionne tout particulièrement les romans de Science-Fiction, de Fantasy et de Fantastique.*

*Sa rencontre avec les Jeux de Rôles durant ses années étudiantes a marqué un tournant dans sa vie. Tout naturellement, il est passé de l'écriture de scénarios à l'écriture de nouvelles, puis de romans. D'abord dans la Fantasy, en exploitant le monde sorti de son imagination pour les besoins des Jeux de Rôles, puis dans la Science-Fiction en développant autour d'un personnage picaresque.*

*Cousin germain du célèbre Jimmy Guieu – dont il a dévoré les romans tout au long de sa vie – Christian Perrot a profité des conseils de son illustre parent pour parfaire son style en écrivant de nombreuses nouvelles.*

*D'abord publié à trois reprises par un fanzine de Besançon, il a ensuite fondé son propre magazine de fans destiné à promouvoir de jeunes auteurs amateurs recherchant le contact avec les lecteurs pour s'améliorer. Cette aventure dura trois ans (et six numéros) durant lesquels Christian Perrot put participer à plusieurs salons du livre et autres manifestations littéraires régionales où il rencontra bon nombre d'auteurs prestigieux.*

*Délaissant durant une poignée d'années la publication de nouvelles, Christian Perrot se replongea dans l'écriture de romans. Sans cesser de travailler sur sa saga de Fantasy, il rédigea d'abord un roman de Science-Fiction, terminé fin 2004 (mais hélas refusé par une vingtaine d'éditeurs français). Connaissant pertinemment les difficultés pour se voir publié professionnellement, Christian Perrot ne s'est pas avoué vaincu en achevant, fin 2005, un autre roman dans un style différent : le Fantastique (malheureusement non encore accepté par un éditeur). En 2006, Christian Perrot a finalement terminé sa saga de Fantasy (1 860 000 signes) et, actuellement, il travaille sur son troisième roman de Science-Fiction.*

*En parallèle de ce travail de longue haleine, Christian Perrot a fait son entrée sur Internet en 2006. Tout d'abord en voyant plusieurs de ses nouvelles livrées à la lecture des internautes sur le site des Jeunes Talents Littéraires (<http://dilawrus.club.fr/jcutallit/nouvelles35.htm>) puis, récemment, sur celui de Neophyction ([http://www.neophyction.org/ecrivains/christian\\_perrot/index.php](http://www.neophyction.org/ecrivains/christian_perrot/index.php)). Plusieurs fanzines ont également retenu des textes de sa main. C'est ainsi que Christian Perrot a été au sommaire des «Phénix-Mag Spécial-Nouvelles» n°4 et n°5, de «Présence d'Esprits» n°49, d'«Aventures Oniriques» et «Compagnie» (AOC) n°5, sans oublier un bref passage au Québec dans le Hors-Série du fanzine Nocturne. Du côté des publications professionnelles, l'une des nouvelles de Christian Perrot faisait partie des dix-huit gagnantes du concours organisé par la Mairie de Chalabre qui a donné lieu à la publication d'un recueil aux Éditions Rivière Blanche.*

*Le futur s'annonce également plutôt bien car l'une des nouvelles de Christian Perrot sera au sommaire du recueil à paraître aux Éditions Malpertuis en commémoration de la mort de H.P. Lovecraft. Un autre de ses textes devrait également prendre place dans le fanzine Québécois «Brins d'Éternité».*

*Depuis début 2007, Christian Perrot a ajouté une autre corde à son arc en devenant chroniqueur jeux bénévole pour le magazine Khimaira et l'on peut lire ses articles dans les deux derniers numéros vendus en kiosque, ainsi que sur le site Internet dédié : <http://www.khimaira-magazine.com/>*

Un soir de Noël comme les autres s'étendait sur la ville. Debout dans sa cuisine, Hélène remplissait le lave-vaisselle avec des gestes lents pour ne pas faire trop de bruit. Dans le salon, Pierre, son mari, plaçait sous le sapin les nombreux cadeaux destinés à leur fils. Terrassé par la fatigue et l'heure tardive – il était proche de minuit – l'enfant dormait déjà à poings fermés dans sa chambre à l'étage. Profitant du court répit, le couple finissait de ranger avant d'aller se coucher.

Brusquement, la mère de famille entendit un bruit étrange ressemblant à un gargouillis suivi de la chute d'un corps sur le carrelage. Craignant immédiatement un malaise de son époux plus très jeune, la femme s'élança vers le salon. Pourtant, le spectacle qu'elle y trouva ne correspondait à aucune de ses peurs. L'attaque fut si rapide qu'elle n'eut même pas le temps de crier...

\*  
\* \*

A peine quelques heures plus tard, Nicolas aidait ses propres enfants à déballer les cadeaux apportés par le Père Noël.

– Super, un robot Raptor télécommandé ! hurla l'aîné en découvrant une sorte de dinosaure blanc et noir trônant dans un long paquet.

– Whouaaaa ! une tête de princesse à coiffer ! renchérit la cadette.

– Et moi, j'ai une maison Dora ! appuya la benjamine.

Sa progéniture poussait de tels cris de joie à la vue des nombreux jouets que l'homme n'entendit pas la sonnerie du téléphone. Pourtant, en voyant la grimace de sa femme lui apportant le combiné, il reconnut sans mal l'appelant avant même d'en entendre la voix.

– Commissaire Creuse ? questionna son interlocuteur.

– C'est moi Arnaud, tu peux parler, répondit Nicolas en quittant la pièce pour se rendre dans son bureau du premier étage.

– Comment m'avez-vous reconnu, Chef ? demanda la voix de son assistant.

– Personne d'autre que toi n'est capable de m'appeler à huit heures le matin de Noël ! grommela l'intéressé.

– Je suis désolé, mais je n'avais pas le choix ! Nous sommes confrontés à une série de meurtres sanglants assez... *déroutants*...

– Mais pourquoi les assassins ne font-ils pas de trêve à Noël ? souffla Nicolas.

– Je sais, c'est moche ! Pourtant, j'ai vraiment besoin de vous !

Percevant sans mal la détresse dans la voix de son assistant, le Commissaire capitula :

– OK ! Je vais essayer d'expliquer cela à Charlotte.

Peu de temps après, Nicolas arrivait sur les lieux du premier crime. Visiblement impatient, son assistant l'attendait sur le trottoir en dansant d'un pied sur l'autre.

– Commissaire, heureux de vous voir !

– Tu pourrais peut-être le dire à Charlotte... répliqua Nicolas Creuse en claquant la portière de sa voiture. J'ai bien peur qu'elle ne demande le divorce.

– Allons, cela fait partie de votre travail.

– Pas le jour de Noël, Arnaud. Surtout pas aujourd'hui...

– Enfin, ça va *creuser* !

Cette remarque venait d'un inspecteur – défendant l'entrée de la maison – qui accueillit le duo en souriant. Habitué à cette plaisanterie sur son nom depuis son entrée dans la police, Nicolas préféra ne pas répondre.

– Alors, qu'est ce qu'on a ? questionna le Commissaire en suivant Arnaud à l'intérieur.

– Un triple homicide, expliqua son assistant. On a trouvé un couple et un enfant décapités. Vers minuit, le gamin nous a téléphoné en disant que *quelque chose tuait ses parents* ! Hélas, il n'y avait plus que des corps sans vie à notre arrivée.

Ses sourcils broussailleux froncés, Nicolas balaya des yeux le salon. En dehors d'un désordre indescriptible dans les paquets de Noël, il ne voyait pratiquement pas trace de sang.

– Décapités, tu dis !? Vous avez déjà fait le ménage ?

– Même pas ! avoua Arnaud. En fait, ils semblent avoir été tués avec une arme chauffée à blanc. Leurs blessures sont comme... *cautérisées*.

– Et quel assassin utilise une telle arme ? questionna le Commissaire.

– Dark Vador peut-être ! proposa un inspecteur occupé à rassembler les indices.

– Très drôle ! grommela Creuse en se tournant vers le plaisantin. Qu'est ce qu'il a ce paquet ?

Le policier glissait en effet des lambeaux de papier brûlés dans un sac.

– C'est le seul dans cet état, expliqua l'homme en présentant les débris à son supérieur. Les autres cadeaux se trouvant plus ou moins intacts, mis à part ceux écrasés par la chute des corps, celui-ci devient suspect.

– Le couple a été trouvé dans cette pièce ?

– Oui, Commissaire. Assez proches l'un de l'autre, comme si la femme avait tenté de venir en aide à son mari. A première vue, elle se trouvait dans la cuisine lorsque l'assassin a frappé la première fois.

– Et il aurait incinéré un cadeau de Noël avant de partir ? s'étonna Nicolas.

L'inspecteur haussa des épaules en une réponse évidente.

– Et le gosse ?

– Trouvé à l'étage, Chef ! répondit Arnaud. Il devait se cacher sous le lit lorsqu'il a été attaqué.

– Pourquoi cette supposition ?

– Un des pieds de son lit a été tranché net en même temps que le cou du gamin.

– Dark Vador, je vous dis, affirma l'inspecteur en se redressant.

– Faites-moi analyser ce paquet au plus vite ! ordonna le Commissaire. Il faut savoir ce qu'il contenait.

- La seule certitude, pour l'instant, c'est sa provenance.
- C'est à dire ?
- La seule étiquette encore lisible indique : *Made in Taiwan* !
- Génial, la plupart des choses viennent de là-bas, marmonna Arnaud.
- Allons à l'étage, proposa Nicolas.

Parvenus dans la chambre de l'enfant, le duo y fit un tour rapide durant lequel Creuse put constater la coupe franche du pied du lit. Comme l'avait dit son assistant, le bois paraissait avoir reçu un coup porté avec un objet chauffé à très haute température.

- Et pour quitter les lieux, le tueur a découpé un pan de mur avec son *sabre laser* ? soupira le Commissaire.
- C'est que... hésita Arnaud. On ne sait pas encore par où est parti l'assassin.
- Tiens donc ! Et pourquoi cela ?
- L'équipe d'intervention a dû enfoncer la porte pour entrer, elle se trouvait fermée de l'intérieur.
- Par une fenêtre ?
- Non, non, aucune n'était brisée et on ne peut pas les refermer de l'extérieur.
- Un soupirail, un velux ou autre chose ?
- Rien du tout ! En dehors d'une chatière dans la porte du jardin. Soit notre homme est contorsionniste, soit il s'est téléporté.
- Tu te trompes de film de science-fiction, mon vieux... Tu ferais mieux de me conduire sur les autres lieux !

La matinée touchait à sa fin lorsque le Commissaire et son assistant retournèrent dans les bureaux de la police. Moralement lassé, Nicolas se laissa tomber dans son fauteuil en passant sa main le long de son visage. Son assistant vint s'asseoir en déposant deux gobelets de café entre lui et son supérieur.

- Merci, commença Creuse en prenant le verre.
- De rien !
- Une sacrée affaire... J'aimerais bien que Jo soit ici.
- Qui donc ?

– Jo DesFourches, expliqua Nicolas. Un vieil ami détective privé que tu ne connais pas. Il est spécialiste dans tous les cas... disons... *inhabituels*.

Buvant une gorgée de café, il se cala en arrière dans son fauteuil avant de reprendre la parole :

– Résumons un peu les éléments à notre disposition :

« Nous avons une vingtaine de morts décapités sur les bras. Tous sont des couples mariés avec des enfants. Leurs âges, leurs situations financières ou professionnelles et le nombre de personnes dans leurs fratries sont différents. Certains vivaient en appartements, d'autres dans des maisons individuelles. Chez les uns, les cadeaux de Noël se trouvaient ouverts, chez les autres pas encore. Aucun autre paquet n'a été retrouvé calciné. De rares personnes ont lancé un ultime appel téléphonique ou par SMS. Hélas, aucune n'a donné de signalement du tueur. Aucun survivant dans chaque cas ! Le ou les assassins ont même occis des chiens. Mais pas de chat, même pour ceux qui en avaient. Quelques portes ou fenêtres brisées, voire aucune voie praticable pour laisser fuir un être humain.

« Seul point commun : l'arme assez chaude pour trancher net les cous et certains meubles. Un peu comme un de ces fameux *sabres laser* dignes de Dark Vader.

- Vous croyez à cela ? s'étonna Arnaud.
- Bien sûr que non voyons ! se récria le Commissaire en buvant une gorgée de café. J'essaie de comprendre. Que pourrait être l'arme du crime ?
- Un laser, peut-être ? hasarda l'assistant.
- Oui, pourquoi pas... Une idée intéressante... Cependant, il faudrait trimbaler une pièce entière d'appareillages en tout genre afin d'obtenir une puissance suffisante pour trancher ainsi des corps.
- Un engin miniaturisé ?
- *Made in Taiwan* ! s'écria Creuse.
- Quoi ?
- L'origine du paquet calciné chez les premières victimes ! Une nouvelle arme venue d'Asie sans doute...
- Et vous croyez que l'assassin a laissé tomber l'étiquette de son engin ? ricana Arnaud. Depuis quand les armes sont-elles munies d'une indication de leur provenance ?
- Je sais, je sais, c'est ridicule...

La sonnerie du téléphone fit l'effet d'un pavé dans une mare pour les deux hommes.

– Commissaire Creuse à l'appareil ! Quoi ? Encore ? Tant que cela ? Oui, vous avez bien fait ! Des points communs ? Bien, bien, nous arrivons.

- Des nouvelles ?
- D'autres cas signalés ! Toujours le même scénario. Seule nouveauté : il y a deux célibataires dans le lot.
- Vivants ensemble ?
- Non, non, sans aucun lien entre eux excepté des cadeaux de Noël préparés mais non ouverts, à l'exception d'un autre calciné... Une nouvelle fois, le téléphone fit sursauter le duo.

– Commissaire Creuse ! Oui... Bien ! Enfin du concret. Quoi ? Vous êtes certain ? Mon Dieu !

Sans s'expliquer, Nicolas raccrocha avec l'index avant de composer fébrilement un numéro. Complètement éberlué, Arnaud vit son supérieur se tromper plusieurs fois à cause du tremblement incontrôlable de ses doigts avant de parvenir à ses fins. N'obtenant pas son correspondant, il raccrocha en jurant.

- Vite ! ordonna-t-il en se levant avant de s'élaner vers la porte.

- Qu'est-ce qui se passe ? Où allons-nous ?
- Chez moi ! Il est arrivé malheur à ma famille !
- Comment le savez-vous ?
- Ils ont analysé le paquet brûlé, expliqua Nicolas en courant vers la sortie. C'est celui d'un jouet en vogue... Un robot pour être précis. L'un de ces robots noirs et blancs qui ont inondé le marché ses derniers temps. Il y en a de toutes les formes : animaux, dinosaures, insectes ! La plupart ne dépassent pas les trente centimètres. Ils ont dû quitter les scènes de crimes par les chatières ou d'autres ouvertures que nous avons délaissées. Ce sont eux les tueurs !
- Quel rapport avec chez vous ?
- *Mon fils en a reçu un ce matin !*

Malgré la vitesse de sa conduite, le Commissaire Creuse arriva seulement à temps pour voir les inspecteurs quitter son domicile avec des brancards. Sur chacun se trouvait un sac de plastique noir enveloppant un corps. Quatre cadavres au total, dont un seul de taille adulte.

Incapable de quitter son véhicule, Nicolas demeura prostré au volant, les yeux perdus dans le vague. Compréhensif, Arnaud alla seul aux renseignements.

A son retour, l'assistant du Commissaire eut à peine le temps de prendre place dans le siège du passager que son supérieur écrasait l'accélérateur pour démarrer en trombe.

- Quoi encore ? sursauta-t-il en bouclant sa ceinture avec difficulté.
- La radio ! expliqua Nicolas. Le phénomène s'accélère ! Un peu partout des robots noirs et blancs ont été signalés tirant sur tout ce qui bouge. Ils sont armés de lasers miniaturisés camouflés dans leurs membres. Ces saletés sont une petite armée... Ils envahissent notre pays !
- Incroyable... souffla Arnaud. Qui aurait pu croire ? Mais pourquoi diable une attaque taiwanaise ? Nous ne sommes pas en guerre contre eux ?
- Impossible à dire ! Il est parfaitement envisageable qu'un organisme terroriste soit parvenu à détourner des jouets venus d'Asie pour les trafiquer avant leur arrivée sur notre sol. Pour perturber le pays tout en brouillant les pistes en cas de représailles de notre part.
- Une nouvelle forme d'attentats alors ! Mais qu'espèrent-ils ? Croient-ils vraiment que nous allons céder face à de vulgaires jouets ?
- Cela dépend de leur nombre ! Ces derniers temps, il s'est vendu des centaines de ces jouets. Peut-être des milliers. En plus, ils ont très bien pu modifier d'autres appareils...
- A toutes les voitures ! crachota le haut-parleur de la radio accroché au tableau de bord. Un important groupe de robots converge vers la centrale nucléaire. Ordre est donné aux hommes disponibles d'essayer de les arrêter en attendant l'arrivée des militaires. Je répète...
- De pire en pire ! grogna Creuse en négociant un demi-tour serré. Je préfère ne pas imaginer ce qu'ils ont en tête...
- Chef, ce sont des machines, pas des êtres vivants !
- Qui peut connaître l'étendue de leur programmation ? Ils peuvent même se trouver dirigés à distance ! Tout est possible avec la technologie actuelle !
- Je ne parviens pas à y croire...

La réponse de l'assistant s'enrailla dans sa gorge. Au détour d'une rue, une foule humaine traversait en gesticulant, talonnée par la peur et par une vingtaine de jouets – adoptant une grande variété de formes – ne dépassant pas les trente centimètres de haut. Malgré leur taille, les robots noirs et blancs décimaient méthodiquement leurs proies en usant de rayons lasers de forte puissance. Repérant la voiture du Commissaire, un trio de dinosaures ouvrit leurs petites gueules garnies de dents en plastique. Comme des projectiles de feu, les trois tirs traversèrent la distance en un temps ridiculement court avant de frapper le pare-brise.

Perdant le contrôle de son véhicule, Nicolas eut la désagréable sensation de se retrouver en apesanteur tandis que la voiture effectuait de nombreux tonneaux avant de s'encastrer contre une borne à incendie dans un horrible bruit de métal torturé. Pour parachever l'accident, un poteau téléphonique s'abattit sur l'épave avec la force d'un marteau pilon...

La cascade d'eau jaillissant de la borne à incendie tira le Commissaire de son inconscience. Avec des gestes lents, il s'extirpa de la carcasse de son véhicule. Un simple coup d'œil à Arnaud lui fit comprendre le pire : une profonde cavité carbonisée ornait le crâne de son assistant. Se redressant en grimaçant de douleur, Nicolas avança lentement dans la rue dévastée.

Une ville en guerre s'étendait autour de lui. Dans les ruelles proches, des jouets couraient les habitants, semant la mort avec une déconcertante facilité. Même le ciel se trouvait sillonné de minuscules drones pourchassant les lourds chasseurs de l'armée de l'air. Passant sans encombre entre les mailles des filets défensifs des avions, les robots utilisaient leurs lasers pour détruire leurs adversaires humains.

Brusquement, une secousse sismique ébranla les buildings. Tournant son regard vers l'horizon, le Commissaire arrêta de respirer tandis que ses yeux s'agrandissaient d'effroi...

Un immense champignon nucléaire montait à l'assaut des nuées. L'instant suivant, le souffle brûlant dévasta la ville, calcinant les rares survivants de l'attaque robotisée, désintégrant Nicolas Creuse en une seconde...

\*  
\* \*

- Allez, fainéant, c'est Noël !
- Eveillé par le goût des lèvres sucrées de son épouse sur les siennes, Nicolas sursauta dans son lit.
- Charlotte ? Tu es vivante !
- Eh bien ! Qu'est-ce qui t'arrive ? Tu as fait un cauchemar sans doute. Tu as trop bu hier soir ! Je sais que c'était Noël mais quand même...
- Noël ? Mon Dieu ! Vite, où sont les enfants ?
- En bas, voyons ! Où tu voudrais qu'ils soient ? Ils ouvrent leurs cadeaux !
- Noooooooooon !
- Le cri du Commissaire fut couvert par le bruit caractéristique d'un triple tir de laser immédiatement suivi de la chute de petits corps au rez-de-chaussée.
- Trop tard ! sanglota-t-il en serrant sa femme dans ses bras. Cela a déjà commencé...

---

*Nouvelles du même auteur publiées dans Phénix Mag Nouvelles : «Cimetière interdit» in n°4 et «Peuple des sables» in n°5.*



# FRANCK FERRIC

Fantastique

## Intrasppection



*Né en 1979, Franck Ferric a publié dans diverses revues («Elegy», «Le Calepin Jaune»...), fanzines et anthologies (chez l'Oxymore notamment, et bientôt chez Malpertuis). Diplômé en histoire, il compte parmi ses auteurs fétiches Lovecraft, Bukowski ou Hesse. Son premier recueil de nouvelles est sorti cet automne, aux éditions Nuit d'Avril.*

*<http://perso.orange.fr/oscurantis/blackflag>*

Assise sur sa petite chaise de plastique blanc, au milieu de sa chambre aux murs blancs et aux fenêtres grillagées, elle regarde en souriant la poupée dont le tronc git, démembré et décapité, sur les genoux cagneux de ses jambes écorchées.

Devant elle, une adulte l'observe en prenant des notes sur un bloc de papier. Une infirmière. Elle a un visage de crapaud, mou et creux. Et deux yeux tout noirs et tout ronds, comme des yeux de poisson mort. Elle porte un habit tout blanc, comme le reste, et elle lui pose des questions, comme tous les jours. Pourquoi arrache-t-elle systématiquement les membres et les têtes des poupées qu'on lui donne ? Elle devrait s'estimer heureuse, qu'on veuille bien lui en apporter de nouvelles à chaque fois qu'elle en gaspille une ! *Dehors*, il y a plein de petites filles qui seraient contentes d'en avoir de pareilles. Si elle continue comme ça, on ne lui en amènera plus !

Mais elle sait que ce ne sont rien d'autre que des paroles en l'air. L'infirmière aussi le sait. Parce que sinon, elle arrête de manger, elle se mord la langue et elle se griffe le visage. Comme elle l'a déjà fait il n'y a pas si longtemps. Et comme ils ne veulent surtout pas de ça, ils lui rapporteront toujours de nouvelles poupées.

Elle lui demande à présent si elle se sent bien ici. Si elle est bien installée, si elle se sent *chez elle*. Mais qu'est-ce qu'elle peut bien en avoir à faire ? De toute façon, qu'elle lui réponde ou non, dans cinq minutes, elle la laissera toute seule dans cette grande pièce toute blanche. Et puis, elle s'inquiète uniquement parce que les médecins le lui ont demandé. Elle connaît trop bien les ruses chafouines des infirmières pour rentrer dans leur petit jeu. Alors elle ne répond pas.

Elle lui repose encore une fois la question. Pourquoi abîme-t-elle ces poupées ? Mais comprendront-ils un jour ? Elle ne les abîme pas ! Elle les rend vivantes. Quand elles sont dans leur boîte, toutes bien coiffées, avec leurs habits bien mis, souriantes comme les speakerines de la télé, elles ne valent rien. Elles sont toutes semblables. Des courges sur l'étal de l'épicier. Mais quand elle les décoiffe, qu'elle leur tord les bras, qu'elle leur retourne les yeux, elle les rend unique, elle leur donne un caractère. Parfois, leurs petits visages de plastique prennent même des expressions. De douleur, souvent, car c'est le plus facile à obtenir. De plaisir, rarement, quand elles aiment ça. Mais qu'est-ce qu'un crapaud aux yeux de poisson peut bien comprendre à ce genre de choses ?

Puis l'infirmière se lève. Elle ramasse les bras et les jambes de la défunte poupée. Elle ne retrouve pas la tête. Et elle laisse sur ses genoux une nouvelle poupée, allongée dans une boîte en carton. Pour remplacer l'autre, comme si elle était morte.

Elle s'appelait *Antoinette*.

Elle laisse aussi de l'eau dans un petit gobelet en plastique blanc, et deux bonbons bleus. Ceux qu'elle préfère. Ceux qui calment et qui rendent content.

Puis l'infirmière tourne les talons et s'en va en cadencant la porte derrière elle. Et elle disparaît comme elle est venue, avec ce petit soupir qui veut dire *au suivant* !

Elle entend la porte d'à côté s'ouvrir.

\*  
\* \*

De tous les moments, c'est la nuit qu'elle préfère. Parce que *les autres* se taisent. Ceux qui hurlent la nuit, on les descend aux étages inférieurs pour qu'ils laissent les autres dormir, alors ici, on ne les entend pas. Et puis, la nuit, jamais personne ne vient l'ennuyer avec des questions idiotes. Elle aime bien ça, le calme. Ça permet de penser plus clairement. Surtout ce soir, car elle a des choses à faire.

À la lumière de la veilleuse *Sortie de secours*, au-dessus de la porte, elle sort sa nouvelle poupée de sa boîte. C'est une jolie brune, avec deux couettes en pétard et une petite robe en fausse soie que le maigre éclairage rend verte. Elle décide de faire de celle-ci un chef-d'œuvre. Elle lui retire sa robe et lui arrache les cheveux. Elle perce un trou dans les fesses et y loge une mèche. Ça fait comme une queue de cheval. Doucement, elle lui écartèle les bras et lui ligote les jambes avec un bout de sa robe, pour en faire un Christ.

Elle s'appellera *Mary*, parce que comme ça, elle ressemble à son fils.

Mais ça ne va pas. La poupée continue de sourire stupidement, comme si de rien n'était. Et les bras ne tiennent pas, ils retombent le long du corps. Mauvais plastique. Elle s'énerve, tire plus fort, jusqu'à lui arracher une épaule. Dépitée, elle lui tronçonne le cou. Non, elle n'arrivera à rien avec celle-là.

Furieuse, elle lui ouvre le ventre en deux avec ses ongles et ses dents, pour voir comment c'est fait à l'intérieur. Elle n'y avait jamais pensé, mais peut-être que c'est là qu'est la solution de celles qu'elle n'arrive pas à rendre vivantes à l'extérieur ?

Le plastique ne résiste pas longtemps. C'est même amusant de le sentir s'allonger sous ses dents comme du vieux chewing gum, jusqu'à ce qu'il cède.

Mais non. Il n'y a rien à l'intérieur, que du plastique et du vide puant.

\*  
\* \*

Le lendemain matin, elle s'éveille un peu grognon. Elle ne mange rien au petit-déjeuner, et elle refuse de prendre les bonbons qu'on lui donne. Pour punir la poupée récalcitrante, elle l'a pendue au mur avec un lacet de chaussure, et elle a mis ses membres dans les toilettes. Arrive l'heure de l'infirmière. Assise sur sa petite chaise, elle fixe calmement la porte. Elle s'attend à la voir s'ouvrir sur le visage du batracien aux yeux de poisson mort, comme cela est le cas depuis toujours.

Pourtant ce n'est pas elle qui entre. C'est une nouvelle infirmière. Une qu'elle n'a jamais vue avant. Une grande rouquine trop maigre aux yeux trop vifs. Elle marche lentement et ouvre un bloc-notes identique à celui de sa collègue. Son visage un peu inexpressif est du même blême que celui des mannequins des vitrines, couleur pot de yaourt. Elle ferme la porte derrière elle et prend une chaise.

Mais c'est tout ce qui change. Car elle lui pose les mêmes questions, qui ne sont jamais les bonnes. Est-ce qu'elle se sent bien ici ? Est-ce qu'elle a pris ses bonbons ? Pourquoi mutile-t-elle ses poupées ? Alors non. À elle non plus, elle ne répondra pas. La fine bouche de l'infirmière esquisse des sourires froids et stupides. Elle se demande ce qui peut bien la différencier de la poupée de cette nuit.

Vient le moment où l'infirmière se lève pour poser sur ses genoux une nouvelle boîte à poupée, oblongue et sans décoration. Mais cette fois, ça suffit. Elle veut savoir. Elle veut *voir* ce qui fait qu'elle peut se prétendre vivante, et pas les poupées auxquelles elle ressemble pourtant tellement. Elle veut voir comment elle est faite, *à l'intérieur*.

Au moment où l'infirmière se penche vers elle, elle la saisit à la gorge et enfonce ses doigts si longtemps affûtés dans sa chair blanche, tendre.



Surtout ne pas faire de bruit ! Gargouillis amusant lorsqu'elle essaie de crier, jusqu'à ce que quelque chose craque, quelque part dans son cou. Ça ne fait jamais ce bruit, avec une poupée. Alors elle tombe par terre, inerte et lourde comme un sac de farine.

Elle lui arrache sa blouse et ses sous-vêtements. Petite poitrine blanche, avec de petits tétons blancs, neutres, inintéressants. Elle découvre son ventre lisse comme un savon et y enfonce ses ongles, jusqu'à percer la peau. Elle la déchire avec ses doigts, tirant de toutes ses forces pour mettre à jour *l'intérieur*. Et elle s'émerveille de ses découvertes. Des guirlandes écarlates et des boules roses et rouges. Des choses qui frémissent sous ses paumes et d'autres qui se vident sur le lino blanc cassé de la chambre. Toutes sortes de formes, de tailles et de couleurs. Toutes sortes d'odeurs, certaines fortes, tenaces et presque écoeurantes, et des parfums subtils, rassurants et chauds comme ceux de la mère qu'elle n'a jamais eue. Très certainement, l'intérieur des infirmières, c'est nettement plus intéressant que ceux des poupées.

Elle dispose ses trouvailles autour de la dépouille de l'infirmière pour en faire un tableau, avec des formes comme on en trouve dans les vitraux des églises. Elle nimbe sa tête d'une couronne rouge. Elle voit ses yeux qui sont restés ouverts. Ils pleurent. C'est la première que ses mains font pleurer.

Alors elle décide que celle-ci s'appellera *Eve*.

En sèchesant les mains sur la blouse chiffonnée, elle trouve dans la poche une poignée de bonbons bleus. Elle les mange tous, et elle s'éloigne un peu pour contempler son œuvre. Oui, celle-ci est assurément la plus belle qu'elle ait faite. Un long vaisseau pâle, flottant dans l'eau clame d'un océan pourpre. Une déesse. Oui, c'est à cela qu'elle ressemble. Elle est si belle, maintenant que son intérieur est dehors. Ça la fait rire. Elle se dit que ce serait beaucoup plus drôle, si tout le monde *souvrait* ainsi aux autres.

Et puis d'un coup, elle se pose la question.

Celle de savoir si son intérieur à elle est pareil, si c'est aussi joli. Parce que dans le miroir recouvert de plexiglas posé là-bas, contre le mur, elle se voit blanche comme un navet, avec son visage de vieille. Son reflet ressemble à une vieille infirmière à la peau laiteuse parcheminée et aux yeux blancs. C'est pour ça qu'elle ne le regarde jamais. Parce que dans sa tête, elle n'est pas comme ça.

Toute sa vie, elle l'a vécu dans cette chambre blanche, toute seule avec ses poupées. Le temps de voir à travers le grillage de la fenêtre les feuilles du cyprès tomber et renaître cinquante fois, ou peut-être plus. Elle s'interroge. Et si elle n'était remplie que du même vide puant que ses poupées ? Si son intérieur à elle n'était pas aussi intéressant que celui de la rouquine ? Pourrait-elle encore se prétendre vivante ?

Alors elle décide d'aller voir.

Elle soulève sa chemise et griffe sa chair fatiguée. Elle taillade sa peau flétrie que le temps a rendue mince comme du papier à cigarette. Elle voit du rouge, comme dans l'infirmière, mais tout est plus fragile, plus mou. Dans sa tête, le monde tourne vite. Elle n'aurait pas du manger tous ces bonbons. Elle tire sur la viande élastique qui s'étire, jusqu'à céder.

Et elle est rassurée, car sous sa chair, elle trouve les mêmes guirlandes chaudes et vermillonnées, qui s'allongent, qui s'allongent...

\*  
\* \*

Une heure est passée avant que des gens tout blancs ne viennent dans sa chambre. Ils ont fait beaucoup de bruit. Certains ont vomi, et d'autres se sont même évanouis. Ils ont ramassé ses morceaux sur le sol, mélangés à ceux de l'infirmière.

Et ils l'ont mis dans une boîte en bois, oblongue et sans décoration. Ils ont nettoyé sa figure. Maintenant, elle ressemble à une poupée à la peau toute blanche, avec sur le visage le sourire content et un peu idiot d'une speakerine de la télé.

Celle-là, elle s'appelait *Psyché*.

## L'illustrateur : FABIEN FERNANDEZ



Fabien Fernandez est né en 1976 juste après une longue canicule. Il s'est mis assez tôt à la réalisation d'images et d'illustrations en général. Afin de ne pas laisser refroidir un éventuel talent, il se lança dans des études artistiques. Il a continué à oeuvrer dans la communication visuelle via un diplôme pour pouvoir rester un peu dans ce monde réel (financièrement). Mais c'est vers l'Imaginaire qu'il se tourne pour illustrer et il a trouvé quelques petites portes pour être publié chez des éditeurs comme FFG ou autres grands noms du milieu du jeu. Aujourd'hui, il est en attente de publications un peu plus littéraires chez ACTUSF (couverture de l'anthologie « Fuite en ogre mineur ») et deux illustrations pour l'anthologie sur le thème des loups aux éditions Cheminement.

## Nuit indienne



*Claire Léger née le 30 mars 1950. Rééducatrice pour enfants en difficulté, à l'Education Nationale, en retraite.  
Mariée 2 fils et 5 petits-enfants.*

*57 ans et beaucoup d'imagination, elle a toujours aimé raconter des histoires et maintenant, à la retraite, elle a le temps de les écrire.*

**M**aureen dort sur un amas de couvertures au fond du chariot. Ses cheveux roux et bouclés se mélangent à ceux de sa poupée sur laquelle elle a posé sa tête. Leurs vêtements se confondent aussi ; deux robes vertes, cousues par Maman et taillées dans le même tissu. Un sourire identique au coin des lèvres.

Elles se ressemblent tant que Papa n'a pu résister au caprice de sa fille devant cette vitrine de New York. Jenny coûtait très cher et les O'Connors avaient un grand voyage à entreprendre et peu d'argent en poche.

Il a donc cédé, pour faire plaisir à la petite mais surtout pour calmer la colère d'une Irlandaise de cinq ans dont les cris et les trépignements avaient attiré une foule de badauds.

En échange, Maureen avait promis d'être sage et obéissante pendant la longue traversée du pays qui les attendait. Une promesse de plus...

La caravane de chariots bâchés avance depuis plus d'un mois maintenant, à travers bois, plaines et déserts. La nuit commence à tomber. C'est bientôt l'heure du bivouac.

Le bruit des sabots rythme le chant que les colons ont entonné pour rompre la monotonie du voyage. Les arbres se font de plus en plus rares et le plateau herbeux s'étend à perte de vue.

Un cri interrompt la quiétude qui s'était emparée de la petite troupe. Un hurlement plutôt. C'est l'éclaireur qui revient au grand galop.

« Les indiens ! Les indiens ! Formez le cercle ! »

Mais c'est déjà trop tard...

Maureen est réveillée par les coups de fusils, les appels, les ordres. Une odeur de poudre arrive jusqu'à elle. Les cris de sa mère

Au moment où elle voulut regarder par l'arrière du chariot, un énorme bras nu et musclé l'attrape, la soulève et elle se retrouve allongée en travers de l'encolure d'un cheval. Elle tient toujours sa poupée et la serre de toutes ses forces. Elle ne peut voir ce qui se passe autour d'elle mais elle entend les râles et les gémissements des blessés.

Elle ne comprend pas tout. Une main puissante la maintient sur la monture. Portées par le vent, les voix de ses parents qui hurlent son nom arrivent à ses oreilles comme un gémissement qui s'éteint peu à peu.

Le mustang galope maintenant, au milieu du bétail volé, transcendé par les cris de victoire poussés en cœur par la bande de Sioux.

Maureen ressent, avant toute chose, une intense colère. Elle a horreur qu'on la réveille en sursaut : ça la met de très mauvaise humeur pour toute la journée. Elle ne supporte pas non plus qu'on l'oblige à faire ce qu'elle n'a pas décidé. (« Un sale caractère d'Irlandais. » dit souvent son père, non sans fierté !)

« Il va me le payer cher celui-là ! » pense-t-elle.

La chevauchée dure longtemps mais la colère de la petite fille ne diminue pas.

Tout à coup, elle se retrouve à même la terre, au milieu d'un village de tipis. Son genou est égratigné, il saigne un peu. Elle se relève. Personne ne fait attention à elle.

Des femmes, des enfants, des vieux accueillent les guerriers avec des trilles de joie et se regroupent autour d'eux. Ils parlent un langage inconnu mais Maureen comprend qu'ils sont heureux d'avoir réalisé un exploit.

Par terre, des armes volées aux colons, des vivres, des tonneaux, des tissus...

Une petite fille aux longues nattes noires remarque sa présence. Elle s'approche...

Alors Maureen laisse enfin exploser sa colère. Elle crie, trépigne, s'allonge, se relève, insulte, grimace, tenant Jenny devant elle, comme un bouclier. Les autres membres du clan la remarquent aussi et l'entourent.

Mais la petite Irlandaise ne se calme pas. Au contraire ! Elle s'excite encore plus.

- Ramenez-moi chez moi, et plus vite que ça ! Espèces de sauvages !

Ses grands yeux verts fulminent. La poupée suit le mouvement. Elle semble être aussi animée d'une colère intense. Son éternel sourire a disparu, remplacé par un rictus qui fait ressortir les flammes lancées par son regard émeraude devenu diabolique.

La scène est hallucinante ; la nuit est éclairée par une grosse lune ronde qui envoie des rayons blafards sur la peau blanche de la petite fille et sur la porcelaine du visage de la poupée. La lueur du feu de bois incendie le roux des chevelures qui semblent phosphorescentes.

Les Sioux sont étonnés et amusés par ce spectacle insolite. Leurs petits n'ont jamais ce genre d'attitude. Ils s'attardent un moment à contempler cet étrange tableau puis s'en vont vaquer à leurs occupations en faisant quelques commentaires.

Seuls, les enfants restent. Ils s'assoient et observent avec intérêt cette petite fille blanche aux cheveux de feu et aux yeux de serpent. Mais ils regardent surtout Jenny. C'est la première fois qu'ils assistent à un tel spectacle. La fillette aux longues tresses noires s'absente un moment et revient avec Wallou, sa propre poupée, faite de tissage, de peau de daim, les nattes en crin de cheval et les yeux peints avec des colorants naturels.

Imitant Maureen, elle se met à sauter et à crier. Les autres enfants aussi, s'en vont chercher leurs jouets : poupées en bois sculpté, marottes en peau, chevaux de paille, personnages en plumes, nounours en fourrure... Et tout ce petit monde se met à gigoter, à danser, à brailler, à tourner.

Maureen comprend alors que c'est un jeu. Sa colère tombe d'un seul coup. Elle ne voit plus autour d'elle que des enfants : des amis. Et la musique mène la danse : Plume Blanche scande un rythme sur son tambour, Petit-Renard souffle de toutes ses forces dans sa

flûte en roseau, Wahani frappe dans ses mains, Keena tape deux morceaux de bois creux. Les filles font valser leurs poupées, les jettent en l'air, les rattrapent, les embrassent. Instinctivement, les enfants se mettent à tourner autour du feu de bois, les uns derrière les autres, frappant le sol de leurs pieds nus et continuant leurs gestes fous, leurs rires et leurs cris.

Les parents se sont rapprochés. En général, ils ne se mêlent jamais des jeux de leurs enfants ; ils les laissent faire seuls leurs expériences et n'interviennent qu'en cas de danger imminent. Ainsi le petit deviendra grand.

Mais, contaminés par cette allégresse, ils se lancent, eux aussi, dans la fête. Ils éventrent les tonneaux et s'enivrent joyeusement, hommes et femmes confondus.

L'ambiance dans le village devient vite hystérique.

Le sorcier jubile. Il vient de succéder à son père tué par les Longs-Couteaux et orchestre pour la première fois cette liesse impromptue. Enveloppé dans une peau de bison décorée de plumes d'aigle, il mène la sarabande. Ses yeux, bordés de noir, éblouissent. Il jette dans les flammes des herbes euphorisantes et d'autres poudres encore, dont il ne connaît pas vraiment les pouvoirs.

La poussière soulevée par les pieds des danseurs se mélange à la fumée. Un nuage odorant absorbe la petite communauté en délire.

Maureen danse et scande les mots indiens qu'elle entend et tout en brandissant sa poupée, elle se met à psalmodier : JENNY... JENNY...JENNY...

Tous les Peaux-Rouges l'imitent comme fascinés par la consonance de ces deux syllabes.

Le nom de la poupée résonne maintenant dans la plaine. Un appel fantastique qui monte au ciel, enveloppé de fumée et de poussière.

Puis les incantations diminuent peu à peu, au fur et à mesure que les participants s'effondrent à terre, ivres de fatigue ou d'alcool.

Au milieu de la nuit, tous dorment sauf...

Jenny et ses amis.

Cette étrange cérémonie a eu un effet surnaturel sur les jouets. Elle a réveillé la conscience, qui selon la croyance ancestrale des indiens, est tapie au plus profond des êtres inanimés.

Abandonnées à terre, les poupées se relèvent les unes après les autres. Étonnées et ravies d'avoir pris vie, elles se mettent à bouger, à s'étirer, à marcher mais aussi à parler dans toutes les langues.

Jenny se rapproche de Wallou, son amie aux cheveux de crin. Mani, la poupée de bois, les rejoint. Les chevaux de pailles les entourent. Les autres jouets, animés eux aussi, font de petits groupes. Ils sont si heureux d'exister !

Mais, pour combien de temps encore ?

Jenny reprend très vite ses esprits. Elle a l'intelligence de son sosie vivant. Aussi comprend-elle rapidement qu'il faut profiter de la situation pour aider Maureen.

Elle demande à Wallou : « Pourquoi les sioux enlèvent-ils les enfants ? »

- Les familles les adoptent et ils aident les squaws dans leurs rudes travaux : depuis que les Blancs ont envahis nos terres, les guerriers n'ont plus le temps de participer à la vie de tous les jours. Les femmes sont seules pour toutes les tâches : chercher la nourriture, porter l'eau, tanner les peaux, tisser, coudre les vêtements, faire la cuisine, soigner les vieillards...

- Mais Maureen a déjà un papa et une maman. Il faut qu'elle les retrouve ! Aide-nous à les rejoindre, implore Jenny.

- Je veux bien, mais comment faire ?

Sur ce, elle appelle les autres jouets et leur explique la situation. Tous se mettent alors à réfléchir...

C'est un petit faon en bois qui a la première idée : « Je connais une ferme habitée par des Blancs, il faudrait arriver à emmener Crinière-Rouge jusque là. »

- Bonne idée, mais comment faire ? rétorque Ours-Brun. C'est loin et elle est lourde...

Le silence retombe sur le petit groupe.

Cheval-de-Paille reprend alors : « Il faut la mettre sur un poney. »

Poupée-de-Plumes est chargée d'aller discuter avec les chevaux pour voir ce qui est envisageable.

Un petit poney gris accepte de les aider. Jenny ouvre l'enclos grâce à Petit-Poignard et l'animal vient s'allonger à côté de Maureen, toujours inerte.

Mais malgré les efforts de tous, les jouets n'arrivent pas à hisser la petite fille sur son dos.

Fatigués et déçus, ils songent à abandonner quand Wallou s'écrie : « Il faut la mettre sur une couverture accrochée au poney, ainsi il pourra la traîner jusqu'à la ferme. »

- Oui ! C'est génial ! C'est ça qu'il faut faire ! approuvent-ils tous d'une seule voix.

Les jouets se dispersent alors autour des tipis pour trouver des cordes, des tissus et tout le nécessaire pour la réalisation du projet.

Quelques minutes plus tard, Jenny dirige les opérations.

On pousse, on tire, on tombe, on remonte, on recommence... Et Crinière-Rouge se retrouve allongée sur une peau de bison accrochée à la queue du poney par une lanière de cuir. Pour ne pas que la petite glisse, les jouets rabattent sur elle les bords de cette couverture en fourrure et la saucissonne à l'intérieur.

Mais avec le jour qui se lève, les poupées et leurs amis sentent leurs forces décroître. Leurs membres se raidissent. Leurs paroles se saccadent.

Alors Jenny comprend que dès qu'elle verra le soleil et que le vent aura dissipé la fumée bienveillante, elle redeviendra cette belle poupée inerte fixant le vide de ses grands yeux verts.

- Vite ! Vite ! dit-elle. Explique-lui le chemin.

Bambi-de-Bois a du mal à s'exprimer, mais le poney connaît déjà la ferme qui sera le but de sa mission.

Jenny monte se blottir contre Maureen. Il était temps !

A peine a-t-elle repris sa place dans les bras de la fillette que toutes ses forces l'abandonnent.

Son corps se raidit d'un seul coup.

Après des signes d'adieu, les autres jouets, comme au ralenti, retournent s'étendre près des petits indiens. Ils sont heureux d'avoir aidé cette belle étrangère à sauver sa maman.

Tranquillement, le petit cheval suit sa route ; il ne va pas vite et fait attention aux ornières qui jalonnent le chemin. Il est fier d'accomplir cette tâche pour ses amis les jouets.

La ferme est en vue. La bête s'approche au plus près. Les volets sont clos mais les habitants ne vont pas tarder à s'éveiller. Le poney frotte sa queue contre un poteau et la fait gigoter dans tous les sens jusqu'à ce que le lien se desserre.

Libéré de son fardeau, il rentre au grand galop retrouver son enclos.

Maureen dort sur la peau de bison, ses cheveux roux et bouclés se mélangent avec ceux de sa poupée sur laquelle elle a posé sa tête.

C'est ainsi que le fermier la découvre.

## Le Coffre à jouets

Un jeu d'imaginaire collaboratif dérivé de Contes de Fées - version Junior, d'Antoine Drouart, Thomas Labreg et Thomas Lampert, disponible en téléchargement gratuit sur [www.imaginez.net](http://www.imaginez.net).  
Avec tous nos remerciements à Miss Mopi.



*«Imaginez.net est un collectif bénévole de recherche et de réflexion sur l'imaginaire populaire sous diverses formes (littéraire, musicale, graphique, audiovisuelle, orale, ludique...). Il étudie notamment l'utilité sociale d'une forme d'expression qui brouille naturellement les frontières traditionnelles entre auteur, interprète et spectateur : le jeu d'imaginaire collaboratif.»*

## IMAGINAIRE COLLABORATIF ?

Le jeu d'imaginaire collaboratif est un jeu de société qui consiste à élaborer collectivement le récit de la vie de personnages fictifs. Après accord sur le cadre de référence (civilisation historique, univers fictionnel préexistant, environnement développé de façon spécifique...), chaque joueur conçoit un personnage vivant dans ce cadre, sauf le joueur qui assume la position de meneur de jeu. Il est garant du respect de ce cadre et de la dynamique collective de la partie en animant l'ensemble des êtres et événements rencontrés par les personnages et en arbitrant les conséquences de leurs décisions.

Le jeu consiste à réagir à l'énoncé d'une situation initiale proposée par le meneur en décrivant verbalement la réaction du personnage que l'on a choisi. La situation évolue ainsi et appelle de nouvelles réactions. La situation initiale et ses évolutions probables sont regroupées au préalable par le meneur au sein d'un scénario dont le respect n'est en rien garanti. Le jeu, uniquement verbal, repose sur la visualisation mentale des événements et ne recourt jamais à leur mise en oeuvre réelle.

Si chaque partie s'interrompt après un temps fixé par les disponibilités des participants, la richesse des situations est telle qu'il est possible de continuer indéfiniment à animer les mêmes personnages au cours de parties successives.

Un système de résolution donne une base conventionnelle de description des capacités des êtres vivants, objets et événements pour favoriser une appréciation objective des conséquences des décisions des joueurs. Il ne constitue pas pour autant des règles du jeu dont le respect conditionne le succès.

En effet, puisque seuls comptent la pertinence des actions décrites et l'intérêt des situations, ce loisir, à la différence de toute autre forme de jeu, ne prévoit aucun objectif à atteindre ni aucune compétition entre participants. Il repose sur l'imagination, la capacité à faire des choix responsables et la présence d'esprit et permet de vivre des situations ou d'adopter des comportements éloignés ou non du quotidien, mais avec la sécurité d'une simulation, ce qui en fait, si on le souhaite, un outil puissant de développement personnel.

## A QUOI ON JOUE ?

### L'UNIVERS DES JOUETS

Bien qu'on vous répète le contraire depuis votre enfance, vous en êtes convaincu : les jouets vivent leur vie quand on ne les regarde pas ! Pas vraiment vivants, au sens biologique du terme, ces braves objets sont chargés, par leur forme, leur symbolique et l'imagination de ceux qui jouent avec, d'une telle vitalité qu'en secret, ils vivent leur vie, dans les coffres, les placards et l'obscurité des chambres d'enfant.

#### Substance

Cette vitalité qui anime les jouets porte, dans ce jeu, le nom de Substance. Un jouet jamais utilisé, en sortie d'atelier, sur un rayon de magasin, emballé au pied d'un sapin ou pire, laissé dans son emballage d'origine par un collectionneur, possède peu de Substance. Le peu qu'il en a résulte de sa forme et de sa destination : l'adaptation officielle du héros d'une série populaire en a davantage que sa grossière contrefaçon ; la peluche scrupuleusement anatomique et vendue au profit du WWF en a plus que le lapin rose hypoallergénique ; le jouet en bois fait à la main en a plus que le plastique moulé made in Taiwan. En revanche, le doudou usé jusqu'à la trame par des années de lutte nocturne contre l'angoisse et les cauchemars est un vétérinaire sage et expérimenté à la Substance pléthorique.

La Substance représente la compréhension qu'a le jouet de son statut, son expérience du monde humain, sa capacité à déclencher des effets spéciaux, son endurance lorsqu'il est agressé et sa capacité à s'animer. Elle s'accroît, très progressivement, lorsque le jouet progresse. Des expériences nouvelles, l'attachement de quelqu'un qui joue avec lui, facilitent ce processus. Elle décroît lorsque le jouet est intentionnellement malmené, délaissé ou lorsqu'il trahit sa nature.

#### Essence

Pour distinguer la Substance fondamentale du jouet d'un éventuel état passager de fatigue ou de démoralisation, on introduit la notion d'Essence. L'Essence est un baromètre de la forme du jouet. S'il est sûr de lui, motivé, gonflé à bloc, il a son plein d'Essence. S'il doute, renonce ou s'est beaucoup dépensé, il approche de la panne. A court d'Essence, un jouet n'est plus animé et inconscient de son environnement. Seule la récupération de son Essence lui permet de s'animer de nouveau.

L'Essence se dépense à chaque fois qu'un jouet est agressé. Il peut aussi en dépenser volontairement pour activer un effet spécial ou pour se surpasser. Elle se récupère... en jouant ! Mais attention, pas en tuant le temps avec d'autres jouets : il faut réellement que quelqu'un de vivant (pas forcément humain : les chiens jouent très bien à la balle) manipule et observe le jouet avec concentration (pas distraitemment) et en tire une satisfaction intellectuelle ou esthétique. Se remettre d'une panne d'Essence est donc long et ardu. Notons que l'éventuelle alimentation d'un jouet en piles électriques ou projectiles en plastique n'affecte que son fonctionnement normal, pas son statut de jouet animé : un jouet animé par l'Essence ne consomme pas ses piles.

#### Propriétés

Les jouets ne sont pas objets décoratifs : ils sont conçus pour être manipulés. Du fait de ce qu'ils représentent, voire de façon intégrée à leur conception, ils possèdent diverses propriétés : rebondir, donner des coups, fermer les yeux, changer de couleur, avoir les cheveux qui poussent, se déformer... Plus un jouet a de Substance, plus il est en mesure de recourir à un grand nombre de telles Propriétés.

#### Animation

Les jouets ne peuvent s'animer que si aucune personne qui en doute ne le découvre. Un seul regard noninitié et les jouets retombent inertes. Ceux qui possèdent un moteur peuvent toujours continuer mécaniquement leur mouvement (on blâmera le système d'allumage), mais, si les jouets restent conscients, ils ne peuvent bouger de leur propre initiative en présence d'un être vivant. Les seules

exceptions sont les animaux sauvages, les enfants de moins de 8 ans (approximativement selon imagination et maturité), les attardés mentaux, les fous ou les personnes sous l'emprise de l'alcool, d'un hallucinogène ou d'une crise mystique.

## ON DIT QU'ON EST QUI ? LES PERSONNAGES-JOUETS

### Concevoir un jouet

Ce jeu vous propose d'incarner ces jouets qui vivent en secret une vie d'aventure : sauver leur camarade promis à la poubelle, réparer un camarade brisé, rapporter à la boutique un nouveau jouet dangereux...

La première chose à faire est de réfléchir au jouet que vous voulez incarner. Outre les baigneurs en celluloid, les poupées mannequins pétries de clichés machistes et les action figures qui donnent des coups lorsqu'on leur appuie dans le dos, ne négligez pas les objets non humanoïdes : ballons, série de cubes en bois, tas de briques en plastique au système d'encliquetage déposé™, quilles, petites voitures, épées en plastique... Tout est permis !

### Substance

Tout jouet est avant tout défini par son score de Substance. Bois, métal, plastique, peu importe la matière dont le jouet est constitué, c'est la personnalité qui l'anime qui lui donne Substance. Par défaut, **votre jouet débute avec un score de 12 en Substance**. Les jouets qu'il rencontre peuvent avoir n'importe quel score.

Si vous le souhaitez, vous pouvez donner à votre jouet une **Faiblesse** (une seule) : c'est un trait de caractère (menteur, vantard, lâche, farceur, paresseux, jaloux, chapardeur, curieux, colérique, mélancolique, naïf, bavard...) qui doit être joué à chaque fois que les circonstances le permettent. En contrepartie, le jouet gagne **3 points de Substance** supplémentaires, ce qui l'amène à 15.

**Le score maximal d'Essence est égal à la Substance**. Si la Substance baisse ou augmente, le score actuel d'Essence est modifié du même montant.

### Propriétés

**Tout jouet possède un nombre de Propriétés égal au tiers de sa Substance** (par bonheur, la Substance est toujours divisible par 3), donc 4 (ou 5 s'il a une Faiblesse). Cette règle est absolue : toute perte de substance (3 points à la fois, donc), entraîne la perte d'une Propriété ; toute perte de Propriété détruit 3 points de Substance (avec l'impact ci-dessus sur l'Essence).

Les Propriétés peuvent être n'importe quoi qui tient soit à l'aspect, soit à la construction du jouet : une balle rebondit par construction ; une figurine de cow-boy avec un lasso moulé sur sa jambe peut utiliser son lasso. Attention, une Propriété qui n'est pas listée pour le jouet ne peut être utilisée, même si elle est cohérente avec son aspect ou sa construction ; elle pourra en revanche être acquise ultérieurement. Ainsi, une voiture avec des phares qui s'éclairent peut ne pas encore maîtriser l'art de les allumer elle-même. Un autre jouet qui comprend son fonctionnement peut l'allumer ou l'éteindre (tant qu'elle a des piles), mais elle n'est pas autonome.

Tout jouet peut parler et percevoir son environnement (même acuité sensorielle qu'un humain). Il peut se déplacer et positionner son corps d'une manière que ne permet pas son articulation mécanique : l'animation comporte une capacité de déformation minimale, suffisante pour garantir tous les mouvements du corps humain (donc une balle peut saisir un objet en repliant sa surface autour, un soldat de plomb peut marcher...), mais faire plus est une Propriété.

En revanche, les jouets ne s'usent pas (sauf perte de Substance) et n'ont besoin ni d'air, ni de sommeil ni de nourriture (sauf récupération d'Essence). Ils ne tombent jamais malades, ne vieillissent pas et ne peuvent se reproduire.

### EXEMPLES DE PROPRIETES

#### DEPLACEMENT

Saut/rebond, vol, flottaison/natation, tout-terrain, vitesse (jouets propulsés par un moteur)

#### COMBAT

Arme intégrée ou amovible, cuirasse/ bouclier, attaque à distance (à portée de vue, pas de munitions, mais voir plus bas les dépenses d'Essence), entrave (fouet, lasso, glu...), assourdissement (sirène...), soporifique (berceuse enregistrée...), fumigène (rarement lié à la construction du jouet !), venimeux

#### PERCEPTION

Vision dans le noir, flair développé, détection (électromagnétisme, radioactivité...), entendre les ultrasons

#### INFLUENCE

Attirer les câlins, avoir l'air inoffensif, répugnant, majestueux, comique, hypnotique

#### FORME

Malléable (pâte à modeler), modulaire (peut se diviser), changement de couleur, configurable (peut permuter certaines parties de son corps entre quelques possibilités), changement de taille (objets gonflables...), plusieurs formes (robots transformables...), contorsionnisme (peluches molles...)

#### UTILITAIRE

Lumière, ventriloquie (jouets qui parlent), alarme antivol, creux (peut contenir des accessoires ou d'autres jouets), musical

## COMMENT ON FAIT ? LE SYSTEME DE JEU

### Moteur de résolution

Toute activité se résout de la même façon : **on compare la Substance du jouet à une difficulté**. Plus la Substance est supérieure à la difficulté, plus le jouet atteint ses fins. Plus elle est inférieure, plus il échoue gravement.

Pour tenir compte des multiples facteurs imprévisibles ou fastidieux à modéliser susceptibles d'affecter l'issue de l'activité, **on ajoute le résultat du lancer d'un dé** à la Substance du jouet, et **on soustrait le résultat d'un autre dé**. De la sorte, le résultat est bien en moyenne égal à la Substance du jouet (et le plus souvent compris dans une fourchette de +/- 3 autour). **Quand un dé fait 6, le joueur relance le dé et ajoute le nouveau résultat au total obtenu** (si c'est le premier dé, le dé « positif », qui a fait 6) ou le retranche (si c'est le second, le dé « négatif »). Si le dé relancé fait à nouveau 6, on le relance en continuant à ajouter (ou retrancher selon le dé concerné) les résultats tant qu'il fait 6. Naturellement, si les deux dés font 6, on relance les deux.

Lorsqu'un facteur semble déterminant et individualisé (brouillard, distance, terrain glissant...), **on peut appliquer un modificateur circonstanciel à la Substance du jouet**. En tout état de cause, **si un jouet utilise des Propriétés adaptées** à l'activité qu'il entreprend, **il bénéficie en outre d'un bonus de 3 points par Propriété** (sauf si l'activité n'a pas de sens pour quelqu'un qui n'a pas la Propriété : le fait de savoir voler ne donne pas de bonus au vol, il permet de voler et ce n'est déjà pas mal).

Lorsqu'un jouet s'efforce d'en affecter un autre, **la difficulté est égale à la Substance du jouet visé** (un seul des deux fait donc un jet). **Si un jouet qui est victime d'une activité a des Propriétés qui lui permettent de se défendre, la difficulté de son adversaire augmente de 3 par Propriété**. Sinon, la difficulté est définie par l'échelle suivante :

Tâche	Difficulté
Automatique	3
Triviale	6
Facile	9
Typique	12
Ardue	15
Très difficile	18
Impressionnante	21
Formidable	24
Quasi-impossible	27

La différence entre Substance modifiée et difficulté s'appelle la **marge** (de succès ou d'échec selon le sens). Des marges extrêmes (généralement parce qu'un dé a fait une cascade de 6) peuvent avoir, selon les circonstances, des effets particulièrement spectaculaires ou imprévus.

**Un jouet peut dépenser un point d'Essence pour améliorer d'un point son jet**, autant de fois qu'il le veut, même une fois que le résultat du jet est connu, jusqu'à un niveau de succès satisfaisant... ou panne d'Essence.

En cas de conflit, on découpe le temps en **Actions**, qui est le laps de temps pendant lequel on peut réaliser une activité simple. Si, au cours d'une Action, un jouet souhaite agir avant un autre protagoniste, il doit réussir un jet contre la Substance de son adversaire. **Un jouet peut agir plusieurs fois par Action, mais subit un malus cumulatif de 3 à chaque activité supplémentaire. La difficulté des activités entreprises contre lui diminue de 3 par activité supplémentaire qu'il entreprend**. Un jouet qui attaque quelqu'un doit préciser ce qu'il essaie de faire (désarmer, faire tomber, blesser, ligoter, assommer...), ce qui modifie la difficulté de son activité mais provoque des effets divers :

Exemple	Modificateur	Effet
Blesser	0	L'adversaire perd un nombre de points d'Essence égal à la marge de succès.
Etourdir	+3	La marge de succès est un malus à toutes les activités du défenseur pendant le reste de cette Action et toute la suivante.
Désarmer	+3	L'adversaire est privé de son arme qui vole à quelques pas de lui.
Faire tomber	+6	L'adversaire tombe à terre. Il aura un malus de -3 à toutes ses activités tant qu'il ne se sera pas relevé (ce qui est une activité à part entière même si elle s'effectue sans jet de dés).
Entraver	+6	L'adversaire est gêné dans ses mouvements et subit un malus égal à la marge de réussite de l'attaque tant qu'il ne se sera pas dégagé grâce à un jet réussi contre son adversaire.

Vol plané	+6	Donne un coup si fort que la victime décolle du sol et est projetée à quelques pas. Elle perd 3 points d'Essence.
-----------	----	---

On peut traiter les activités complexes (qui prennent beaucoup de temps et se décomposent en tâches élémentaires : fabrication d'un objet, recherche dans des archives, démontage d'un appareil, composition artistique...) comme des combats : on effectue un jet par unité de temps (Action, Scène, jour... selon l'activité ; on peut aussi interrompre le projet et le reprendre plus tard) et la marge réduit un total **d'obstruction** qui représente l'objectif à atteindre. Quand ce total est amené à zéro, l'objectif est atteint.

**Substance**

**Si un jouet oublie de mettre en jeu sa Faiblesse**, il trahit sa nature profonde. **Il perd aussitôt 3 points de Substance ainsi qu'une de ses Propriétés** (à son choix).

Un jouet qui n'a plus de Substance n'est plus animé (comme en panne d'Essence) et n'a plus de Propriétés. Ce n'est plus qu'un objet, d'ailleurs sans doute en piteux état. Sa seule chance est que quelqu'un le trouve malgré tout attachant et joue avec lui. **Au bout de 3 séances de jeu décrites avec une qualité suffisante pour récupérer de l'Essence**, le jouet reprend vigueur et **retrouve 3 points de Substance, 3 points d'Essence et une Propriété** qui n'est pas forcément une de celles qu'il avait avant (cela dépend de la façon dont on a joué avec lui).

**Essence**

Outre les conflits, les jouets perdent de l'Essence lorsqu'ils sont endommagés. Selon leur composition, la chaleur peut les faire fondre ou les brûler, le froid les rendre cassants (mais, n'étant pas vivants, ils ne peuvent souffrir d'insolation ou d'hypothermie : un jouet en feu peut agir normalement), les chutes les déformer ou les briser (mais les plastiques résistent assez bien), etc. Les scénarios indiqueront les dommages potentiels des différentes agressions, à arbitrer par le meneur selon composition du jouet (les ballons ne craignent pas les chutes).

Les jouets peuvent dépenser leur Essence pour augmenter leurs jets. Ils doivent aussi en dépenser pour activer certaines Propriétés : **toute Propriété qui affecte autrui** (autres jouets, êtres vivants qui ne les regardent pas...) **coûte 3 points d'Essence à chaque utilisation**. Pour les Propriétés qui ont un effet prolongé (changement de forme, modification de l'environnement...), cette Essence ne peut pas être récupérée tant que la Propriété fait effet.

Lorsqu'un jouet tombe **en panne d'Essence**, outre qu'il perd conscience, **il perd définitivement 3 points de Substance et une de ses Propriétés** (celle qu'il veut).

Une partie se découpe en **Scènes**, qui correspondent à une unité de lieu, de temps et d'action. **Pour chaque Scène qu'un jouet consacre à être utilisé par un être vivant pour jouer avec** plutôt que de s'intéresser à la partie (bref à se comporter comme un jouet et pas comme un héros de jeu), **il peut regagner de l'Essence**. S'il mentionne distraitemment qu'il joue, il ne gagne rien. S'il décrit passionnément une scène crédible, touchante, poétique, humaine, il récupère **3 points**. Notons qu'il est seul responsable des Scènes qu'il décrit (il fait temporairement fonction de meneur) et a donc toute latitude pour s'exprimer.

Un jouet en panne d'Essence n'étant plus animé, il ne peut créer les conditions nécessaires à sa récupération (se placer sur le chemin d'un enfant, lui tomber dessus depuis une étagère...). S'il tombe en panne au fond d'une décharge publique, sa situation est quasiment sans espoir. Ses compagnons peuvent toutefois lui venir en aide en se débrouillant pour le positionner d'une manière propice à la récupération.

**Et les autres ?**

La plupart des êtres vivants sont bien trop massifs pour être comparés aux jouets. Ils font partie du décor ou des catastrophes naturelles, et ne sont pas notés comme des personnages. De plus, les interactions avec eux sont limitées (sauf récupération) puisqu'ils suspendent en général l'animation des jouets.

Des créatures de petite taille (insectes, rongeurs...) peuvent être traitées comme des jouets, avec une Substance proportionnelle à leur taille et des Propriétés qui reflètent leurs capacités naturelles.

**Progression**

A la fin de chaque partie, l'ensemble des joueurs (meneur compris) se pose 4 questions sur chaque jouet :

- a-t-il appris des choses ou fait des expériences nouvelles pour lui ?
- a-t-il été en danger, par accident ou parce qu'il a voulu prendre un risque ?
- a-t-il rencontré des nouvelles personnes (hostiles ou amicales) ?
- le joueur a-t-il fait des choses (peut-être involontaires) qui ont contribué à ce que la partie soit originale, agréable et mémorable pour les autres participants ?

**Si les autres joueurs sont tous d'accord pour lui donner au moins 3 oui sur 4, il gagne 3 points de Substance, 3 points d'Essence et une nouvelle Propriété** qui doit toujours être liée à l'aspect ou à la construction de son jouet. Il devrait naturellement devenir de plus en plus difficile au fil du temps d'obtenir 3 oui, sauf en amusant et en étonnant systématiquement et fortement les autres joueurs.

# QU'EST-CE QU'ON FAIT ? UN SCENARIO POUR LE COFFRE A JOUETS

Par Thomas Lampert avec la complicité de David Audra.

## Synopsis

Les jouets se réveillent dans une chambre de la maison. Il fait encore nuit et la maison est vide : toute la petite famille est partie en vacances. Mais tout n'est pas si calme. Avant de partir, Olivier, le fils de la famille qui habite la maison, a découvert un jouet étrange dans la cave de Papa : le *Fission Buddy*, un vieux kit de radio-chimiste pour enfants (comprenant 3 sources radioactives, un compteur Geiger-Müller à radiations, une chambre de Wilson permettant de voir le trajet des particules Alpha, un Spinthariscopie et un électroscope) datant de 1951 et qui, pour la modique somme de 59,40\$, permet de jouer à l'apprenti chercheur nucléaire. Olivier a oublié de débrancher le kit dans la cave et les radiations ont provoqué la démence d'un jouet oublié et vindicatif : le sinistre clown Rigoldingue...

## CHAPITRE I - L'enlèvement par les Petits Hommes Verts

En parcourant la maison, les jouets seront victimes ou témoins de choses étranges. En effet, certaines pièces de la maison seront piégées aux explosifs (mettez en scène le tragique destin d'un figurant pour avertir les joueurs ; ensuite, à eux de prendre leurs précautions sous peine de subir des attaques avec l'équivalent d'une Substance de 18) et, de temps à autres, de petits cris se feront entendre en provenance d'autres pièces. Lorsqu'ils se rendront sur les lieux, ils ne verront pas grand-chose à part une forme blanche et translucide qui les apercevra, poussera un cri et disparaîtra dans le sol, cherchant à éviter tout contact.

**Fantômax le fantôme** est en plastique. Il sert principalement d'espion au Chevalier Noir, capitaine général de Rigoldingue, qui le charge de surveiller des heures durant certains lieux stratégiques. Substance : 9. Propriétés : vol (Déplacement), passe-muraille (Déplacement), cri d'alarme (Utilitaire). Il a été chargé de localiser l'un des jouets (à votre choix, Rigoldingue en a besoin pour une expérience) pour le compte des Petits Soldats Verts, qu'il avertira grâce à son cri caractéristique dès qu'il l'aura repéré.

De plus, tôt ou tard, au cours de la découverte des différentes pièces de la maison, les jouets finiront par se faire agresser par des soldats en plastique vert à moitié fondus, ou par être témoins d'une telle tentative de kidnapping d'un autre jouet non consentant.

## LES PETITS SOLDATS VERTS

Ces petits soldats en plastique vert de la guerre de 39-45 (américains ou allemands) se déplacent de façon groupée (par paquets de 5, chacun d'entre eux ayant une des 5 Propriétés du groupe). Ils suivent aveuglément les ordres du Chevalier Noir. Ils sont à moitié fondus par les radiations.

Substance	15
Essence	15

Propriétés	Coûts en Essence	Effets
Pan, t'es mort ! (Combat)	3	Le soldat possède une arme à feu.
Roger. Do you copy ? (Utilitaire)	0	Le soldat est équipé d'une radio lui permettant de communiquer à distance avec les autres troupes pour conduire une attaque coordonnée.
Kabooooom ! (Combat)	3	Le soldat est équipé d'un canon, d'un bazooka, de grenades ou d'explosifs lui permettant de provoquer des explosions qui peuvent être particulièrement dangereuses. Ce sont eux qui piègent certaines pièces de la maison.
Il faut bombarder Pearl Harbor (Déplacement)	0	Le soldat est un pilote. Il possède donc un véhicule (avion, hélicoptère, cheval, voiture, petit train électrique...) lui permettant de se déplacer plus rapidement ou de voler.
Il faut sauver le soldat Ryan (Utilitaire)	0	Le soldat possède un kit de premiers secours qui lui permet théoriquement de soigner les unités blessées. Il ne s'en sert que pour torturer ou faire muter des jouets et fait partie des assistants personnels de Rigoldingue.

**Faiblesse**

Cerveau fondu. Sous les radiations et les expériences de Rigoldingue, ils ont perdu toute capacité de réflexion et se comportent comme des zombis aux ordres du Chevalier Noir.

**CHAPITRE II - Voyage au centre de la terre**

Qu'ils soient capturés (peut-être exprès par ruse), fassent retraite pour chercher des renforts ou défassent leurs assaillants, cette rencontre devrait conduire les jouets sur la piste du Chevalier Noir. En observant les allées et venues des soldats, notamment le trajet qu'ils imposent aux jouets kidnappés, les jouets pourront découvrir que tous les chemins mènent à la cave. Il faudra faire preuve de subtilité pour y pénétrer car la pièce a été transformée en un véritable complexe militaire autour de l'armoire normande, quartier général des opérations du Chevalier Noir, véritable centre d'entraînement et base stratégique au milieu d'une foule de cartons et d'autres objets hétéroclites.

**LE CHEVALIER NOIR, PRINCE DE PLASTIQUE**

Il s'agit d'un cavalier très *design* qui semble venir du futur. Le Chevalier Noir s'est mis au service de Rigoldingue, espérant ainsi retrouver l'amour de sa vie. Certains espions du Chevalier Noir ont été envoyés en mission de repérage dans les chambres à coucher des enfants afin de capturer de gré ou de force les jouets qui seraient les plus utiles aux noirs desseins de leurs maîtres, et de mettre à l'abri l'Amour du Chevalier Noir.

Il semble commander aux troupes mais il n'est que le chef de guerre du clown Rigoldingue et tant qu'il ne sera pas convaincu, par exemple par son Amour, de changer de camp, il se battra jusqu'à la mort pour servir son maître ou lui permettre de s'échapper. Aux jouets de retrouver son Amour et de la convaincre de faire appel aux bons sentiments du Chevalier.

Substance	12
Essence	12

Propriétés	Coûts en Essence	Effets
Fier destrier (Déplacement)	0	Le Chevalier possède une monture lui permettant de se déplacer à des allures folles.
Lance de Saint Georges (Combat)	0	La lance du Chevalier Noir est une arme redoutable, surtout quand il va à pleine vitesse sur son cheval.
Armure de Saint Michel (Combat)	0	Le Chevalier Noir est protégé par la foi en son Amour.
Chérie, tou es la plous belle (Influence)	3	Le Chevalier possède un fort accent d'Europe méditerranéenne qui ravit les cœurs les plus sensibles au charme latin.

**Faiblesse**

**Amoureux**

L'Amour du Chevalier est une figurine en pâte à modeler réalisée pour une fête des mères oubliée et qui trône sur la cheminée. Elle est difforme, mais d'une innocence désarmante et dotée d'une voix mélodieuse. Substance : 9. Propriétés : malléable (Forme), adhésive (Utilitaire), voix désarmante (Combat). Elle est gardée par une escouade de Petits Soldats Verts qu'elle s'efforce d'amener à déposer les armes.

**CHAPITRE III - Au cœur du Q.G.**

Si les jouets parviennent à saisir le motif des enlèvements et qu'ils comprennent que le Chevalier n'est pas le seul à agir, ils pourront utiliser ses conseils avisés pour découvrir où vont les autres jouets. La cave recèle une zone désertée, couverte de punaises et de barbelés : le Château Hanté, centre des expériences folles de Rigoldingue. Tenter de convaincre le Chevalier Noir est une bonne solution pour parvenir à y accéder plus aisément sans que les Petits Soldats Verts se rendent compte de rien (les secouristes risquent de dénoncer l'éventuelle trahison du Chevalier). Bien évidemment, Rigoldingue s'est aménagé une véritable base armée dans la cave, gardée par ses Petits Secouristes Verts qui obéissent aveuglement à ses ordres. Il a fait transporter le Château Hanté d'Olivier et ses créatures à la cave qui abrite le kit *Fission Buddy* et prend désormais des allures de véritable laboratoire de ce savant fou. Seuls les jouets capturés ou le matériel destiné aux expériences du Clown ont l'autorisation d'accéder au Château.

**RIGOLDINGUE, LE CLOWN DEMENT**

C'est une vieille et horrible poupée clown appelée Rigoldingue qui se trouvait dans la cave, avec tous les vieux jouets que les enfants n'aiment plus. Il cherche à se venger des mauvais traitements qu'il a subis en se créant une armée de soldats en plastique vert fondus (également mis au rebut par Papa, il y a de cela des années) et bien entendu à « dôooooominer le môooooonde ! », c'est-à-dire toute la maison.

L'isolement l'a rendu complètement dingue et, avec en plus le fait que son rire mécanique s'est complètement détraqué sous l'effet des radiations, il semble que le Clown ne parvienne plus jamais à retrouver la raison. Bien entendu, quoi qu'il arrive et surtout si les jouets parviennent à stopper ses agissements, Rigoldingue reviendra plus tard pour se venger.

Substance	21
Essence	21

Propriétés	Coûts en essence	Effets
AhOAhIHAHahIH (Combat)	3	Le rire machiavélique de Rigoldingue peut terrifier tous ceux qui l'entendent.
Glow in the dark (Utilitaire)	0	Rigoldingue peut allumer son ventre à volonté pour faire de la lumière sans source d'énergie et dans l'obscurité la plus totale.
Je reviendrai... (Combat)	0	Le squelette de Rigoldingue est fait d'un métal particulièrement résistant.
J'ai une surprise pour toi (Combat)	3	Rigoldingue possède un paquet cadeau dans lequel se trouve un gant de boxe sur ressorts. Il peut s'en servir comme arme pour assommer des adversaires ou comme propulseur pour faire des bonds énormes.
Tarentacule de fer (Utilitaire)	0	Le squelette de Rigoldingue est composé de fils de fer qui peuvent transpercer son costume, lui donnant ainsi un aspect arachnoïde et servant de bras supplémentaires : il peut en avoir jusqu'à 3 en plus de ses membres ordinaires.
Conception défectueuse (Combat)	0	L'un des membres de fil de fer peut à tout instant se transformer en vrille de fer perforante.
Discours Charismatique (Influence)	3	Rigoldingue possède un bagout indiscutable qui lui permet d'embobiner la terre entière. C'est ainsi qu'il dirige ses troupes.

**Faiblesses**

Rire strident et machiavélique.

Fou dangereux : Rigoldingue n'a plus qu'un seul objectif, prendre possession de la maison des enfants qui l'ont tant martyrisé puis lâchement abandonné à son triste sort dans la cave avec les araignées.

**LES AUTRES CREATURES DU CHATEAU**

Parmi les jouets présents dans le Château, outre les victimes des terribles opérations des Petits Secouristes Verts, il s'en trouve deux qui peuvent constituer un danger pour les jouets (les autres sont psychologiquement ou physiquement trop secoués pour être d'une quelconque utilité).

**Dévorax le Dragon** est en plastique. On l'a enfermé car il est particulièrement violent et colérique. Malheur à ceux qui, pensant bien faire, le laisseraient échapper. Substance : 9. Propriétés : vol (Déplacement), flammes (Combat), fumigènes (Utilitaire). Rigoldingue compte bien en faire une créature de destruction en lui apportant quelques modifications chirurgicales et mécaniques. Il peut toutefois servir à faire une diversion.

**Glaviox le Slime.** Cette stupide gelée phosphorescente surveille les alentours du château en restant immobile dans les douves. Il possède l'étonnante faculté de se scinder en plusieurs fragments gluants, ce qui le rend très difficile à détruire. La meilleure solution consiste à le congeler. Substance 9. Propriétés : lumière (Utilitaire), modulaire (Forme), ignifugé (Combat).

**CHAPITRE IV - Conclusion**

Le combat avec Rigoldingue est inévitable, et il faudra résister aux radiations pendant l'affrontement (jet de Substance de difficulté 3, +3 par Action successive, pour ne pas perdre 1 point d'Essence), mais les jouets seront certainement vainqueurs. Il faudra évidem-

ment éviter qu'en s'enfuyant Rigoldingue ne mette le feu au Château (Glaviox peut se révéler d'une utilité imprévue). Le Chevalier pourra vivre une histoire d'amour merveilleuse ou devenir un adversaire redoutable si son Amour est mis en danger par les jouets. D'autres créations monstrueuses de Rigoldingue sont peut-être encore vivantes. Mais surtout, il faudra que les jouets réfléchissent du destin de la *Fission Buddy* qui, après tout, est peut-être tout aussi consciente qu'eux...

## ANNEXE

### QUELQUES JOUETS PRETS A L'EMPLOI

#### Prunech, l'Hippo en Peluche

Prunech est une hippopotame femelle en peluche. Sa silhouette est anatomiquement proche des hippopotames réels, à ceci près qu'elle possède de jolis yeux verts et une toison synthétique de couleur prune (d'où son nom) à la fois douce et soyeuse. Elle fait une trentaine de centimètres de haut, possède des formes plutôt rebondies ainsi qu'une petite queue. Prunech se considère comme un membre à part entière de la famille de la maison (les enfants sont ses parents, oncles, etc.).

Substance	15
Essence	15

Propriétés	Coûts en essence	Effets
Oreilles mobiles (Perception)	0	Plus que des oreilles, il s'agit de véritables radars (elles sont gyroscopiques). Chaque bruit est analysé avec une vitesse prodigieuse, en termes de provenance, d'intensité et de fréquence. Evidemment, plus il y a de bruit autour d'elle, plus il est délicat pour elle d'isoler un son avec précision.
Le gros câlin qui fait oublier tous les chagrins (Influence)	3	Prunech sait se monter bienveillante envers les humains et jouets qui lui témoignent de la tendresse et lui parlent avec gentillesse. Elle les rend alors si tendres qu'ils oublient tous leurs soucis.
Je ne suis pas enrobée, j'ai une ossature lourde (Combat)	0	Il faut l'admettre : Prunech est plutôt ronde et bien rembourrée. Cela lui permet d'amortir les chocs et de distribuer de bonnes avoines en retour grâce à sa force prodigieuse.
Mauvais œil (Influence)	3	Quand Prunech est en colère ou inquiète, on le remarque aisément au regard qu'elle vous lance. Elle n'ouvre qu'un œil et fronce le sourcil, ce qui lui permet de paralyser immédiatement - quoique momentanément - son adversaire de frayeur.
Flair (Perception)	0	Prunech possède un gros nez (mais ne le lui dites surtout pas, elle va encore se vexer), ce qui lui confère un flair tout à fait remarquable qui lui permet de reconnaître les plus doux parfums ou de suivre une piste.

#### Faiblesse

Casse-cou. Roi des cascades en tous genres (il a été mâchouillé par différentes bestioles à plusieurs reprises, est tombé d'un toit sans jamais se fracturer, une voiture lui a roulé dessus...) il pourrait tenir l'affiche de n'importe quel film d'action cantonnais.

**Mr Bones, l'Os à Ronger**

Mister Oscar Bones est un jouet pour chiens assez réaliste. Facile à saisir et à manipuler grâce à son aspect longiligne (une vingtaine de centimètres), ce tibia est composé de caoutchouc naturel et de peinture alimentaire. Les animaux peuvent donc le mordiller sans danger. Mr Bones rit en couinant quand on lui presse le corps. Il accompagne le chien de la maison depuis des années. Ayant été fabriqué à Hong-Kong, Mr Bones garde un accent asiatique tout en empruntant son vocabulaire à l'anglais et au mandarin. Oscar possède un flegme *so british* à toute épreuve, un humour grinçant et surtout une sagesse orientale qui lui fait garder sa sérénité en toutes circonstances.

Substance	15
Essence	14

Propriétés	Coûts en Essence	Effets
Va chercher (Déplacement)	0	La matière caoutchouteuse de l'os est particulièrement élastique, ce qui lui permet de rebondir dans tous les sens en effectuant des figures spectaculaires. Evidemment, une fois cette propriété activée, il faut un certain temps avant qu'Oscar puisse s'arrêter de rebondir.
Méditation sous la cascade... de bave (Combat)	0	Mr Bones est particulièrement calme (chan). S'il était d'origine japonaise, on dirait qu'il est l'incarnation de l'esprit zen. Cette propriété lui permet de conserver son calme quoi qu'il lui arrive.
Schboooooooooing ! (Forme)	0	Mr Bones est si souple que son corps peut s'étirer sous le regard ébahi des spectateurs et pour le plaisir insatiable du genre canin. En tirant assez fort sur ses deux extrémités, il peut doubler, triple voire quadrupler sa taille et retrouver son état normal dans la seconde qui suit, dès lors qu'il est à nouveau libre de ses mouvements.
Souple comme le bambou qui ploie sous le vent (Combat)	0	Mr Bones peut être soumis à de nombreux mauvais traitements sans jamais se déformer ni se déchirer.
Norme de fabrication : ignifugé (Combat)	0	Après de nombreux accidents domestiques, l'usine de fabrication des Mr. Bones a dû se mettre en conformité avec la législation européenne. C'est pourquoi la matière utilisée pour le fabriquer est particulièrement résistante au feu.

Faiblesse
Casse-cou. Roi des cascades en tous genres (il a été mâchouillé par différentes bestioles à plusieurs reprises, est tombé d'un toit sans jamais se fracturer, une voiture lui a roulé dessus...) il pourrait tenir l'affiche de n'importe quel film d'action cantonnais.

**Leonidas Ier, le Soldat de Plomb**

Léonidas est un soldat de 10 cm. Habillé en hoplite avec casque, cuirasse, cnémide et bouclier, il est armé d'une longue lance, de javelots, d'un glaive à la ceinture et possède de nombreuses fioles en bandoulière. Il est entièrement composé de plomb et ses détails sont parfaitement soignés. Léonidas est un noble militaire spartiate, ça ne fait aucun doute. Il est persuadé d'être celui dont on parle dans les livres d'histoire, le légendaire Léonidas qui défendit le défilé des Thermopyles contre les Perses de Xerxès 1er.

Substance	15
Essence	15

Propriétés	Coûts en Essence	Effets
Saturnisme (Combat)	3	Leonidas porte en lui une véritable malédiction pour ses adversaires : il peut transmettre le saturnisme (l'empoisonnement au plomb).
Tonnerre de Zeus (Utilitaire)	0	Léonidas ne sait pas conduire que les chars. Etant donné que son corps est en plomb, il conduit assez facilement l'électricité sans que cela lui occasionne de désagréments particuliers.
C'est là que les Athéniens s'atteignirent (Influence)	3	Léonidas est plus qu'un soldat, c'est un chef-né. Son instruction militaire et sa vie de roi de Sparte lui ont donné une éloquence prodigieuse, lui permettant de remonter le moral à ses troupes dans les pires situations.
Pas le droit de retoucher son père (Combat)	3	A l'aide de ses javelots (il en possède un nombre illimité), il peut attaquer des cibles à distance en attendant de les pourfendre à l'aide de son glaive.
Egide des dieux (Combat)	0	Non seulement Léonidas est fait de plomb, mais en plus il est vêtu de nombreuses protections, ce qui le rend pratiquement invincible au combat. Bien entendu ceci ne le rend pas très mobile.

**Faiblesse**

Code de l'honneur. Léonidas semble avoir été traumatisé par la guerre et n'a recours aux armes qu'en dernière et ultime solution. Il défend un code de l'honneur et de la justice particulièrement strict qui lui vaut d'être considéré comme un brave par ses pairs.

**« Look d'Enfer » Barb**

**Histoire :** Barb la poupée star n'a presque plus de cheveux (ils ont brûlé). Barb n'a plus qu'une jambe, elle tient la deuxième dans ses mains. Barb s'est retrouvée un jour dans la chambre d'Olivier, le frère de Sarah, et il a joué à la guerre avec elle ; depuis, elle ressemble à ça. D'un autre côté, Barb aime bien son nouveau look qui permet aux autres de voir au-delà de ses apparences de bimbo qu'elle n'a jamais aimées. Maintenant, on ne la voit plus simplement comme une belle poupée, mais aussi comme un vrai jouet avec ses désirs, ses idées et pas seulement de beaux cheveux et une belle tête. De toute façon, depuis que Sarah a récupéré Barb, celle-ci reste au fond de la troisième caisse à jouets (celle que Sarah ne sort jamais de sous son lit).

Substance	15
Essence	15

Propriétés	Coûts en Essence	Effets
Mais heeeeu ! (Influence)	3	Quand Barb se met à se plaindre de son sort, il est très difficile de ne pas pleurer.

Voler jusqu'au ciel (Déplacement)	0	Même si elle n'a plus qu'une jambe, Barb peut sauter jusqu'au plafond, quelle qu'en soit la hauteur d'ailleurs.
La clâaaaaasse (Influence)	3	Même nue ou vêtue de haillons, tous ceux qui voient Barb voient en elle la femme idéale.
Attention à la fessée (Perception)	0	Barb sent ses derniers cheveux se hérissier lorsqu'un danger va la frapper.
Modulaire (Forme)	0	Barb peut envoyer sa jambe en reconnaissance autonome.

**Faiblesse**

Défaut de fabrication. Barb a un disque dans le dos, le problème c'est qu'on ne peut pas l'enlever et qu'il est rayé. De temps en temps, il se met en route et répète en boucle le refrain d'une chanson bubble-gum bien connue qui lui est consacrée.

**Bidule, le Gentil Produit Dérivé**

Animal exotique à l'aspect de nounours issu d'un vieux film dans lequel il fallait respecter 3 interdits pour éviter qu'il n'engendre malgré lui une horde de monstres miniatures et grimaçants, Bidule est la peluche préférée de Sarah. Il est toujours sur son lit. Son problème est qu'il est amoureux fou de Barb. Il sait que son temps comme peluche favorite passera et qu'il rejoindra Barb dans la troisième caisse à jouets (celle qui ne sort jamais de sous le lit).

Substance	15
Essence	15

Propriétés	Coûts en Essence	Effets
Chanter pas très bien (Influence)	3	Quand Bidule se met à chanter, tout le monde fuit tellement il chante faux, mais lui est persuadé qu'il chante bien.
Tout est bien qui finit bien (Utilitaire)	3	Bidule est une véritable encyclopédie légendaire, même celles qu'il invente se révèlent vraies. Par prudence, ses légendes finissent toujours bien.
Maman, je retrouve plus mon jouet (Utilitaire)	0	Où qu'il soit, il peut se cacher, même au vu et au su de tous.
Oui mais il est gentil quand même (Utilitaire)	0	Bidule peut se dupliquer mais doit réussir un jet de difficulté 9 pour le 1er double +3 par double supplémentaire sinon tous les doubles créés jusque là deviennent d'affreuses créatures reptiliennes et malveillantes que seule la lumière du jour peut détruire.
Vol (Déplacement)	0	En agitant ses oreilles de chauve-souris, Bidule peut voler.

**Faiblesse**

Peur de la lumière du jour, dont il croit qu'elle le brûle.

1. Note de l'auteur : lire Halloween chez Audrey in Phénix Mag Nouvelles n°3.  
2. Note de l'auteur : arme d'Okinawa, sorte de trident de métal formé d'une lame conique encadrée par les deux branches d'une large garde.

## Piles-pouls



*Ingénieur en constructions navales, né en 1961 dans le Finistère. Passionné de littérature, et de science-fiction (quatre romans publiés dans cette catégorie). Aborde aussi d'autres genres, tout en restant fidèle au registre de l'Imaginaire : polar ou roman noir, aventures ou espionnage, fantastique, roman contemporain.*

*En plus du roman, a publié environ quarante textes de fantastique ou SF, d'abord en revues ou fanzines (La Geste, Miniature, Maelstrom, Nouvelle Donne...), puis dans diverses anthologies.*

«Pffffffssssssschtttttttttttttttttt !tttttt !t...»

C'est un sifflement de baudruche molle finissant de se dégonfler, mais en plus doux.

Maman n'a rien entendu, elle a les oreilles trop près des haut-parleurs du plafond. Et maintenant, voilà que l'on y annonce une offre promotionnelle au rayon lessives, d'une durée de cinq minutes. *Top chrono* ! Laver plus blanc, laver plus fort ou plus doux, laver plus souvent sans abîmer le linge, acheter encore plus de poudre pour encore moins cher. Achetez-en plus, utilisez-en moins : où passe la différence ? Marco est sur le siège spécial du caddie, c'est lui qui conduit l'engin et ses pieds pendent, à travers la grille chromée, à la place des pédales. Coup d'accélérateur, Vroummm... Il ne s'intéresse pas à la marque de la lessive, du moment que c'est un gros baril. Pour ranger tous ses jouets, mais surtout pour construire des châteaux-forts. Il faut faire très vite, malgré tout : *Top chrono*, ils ont dit !

Le bruit recommence. Exactement le même : une expiration de caoutchouc, de ballon moribond. Ça venait d'en bas. Oui, là, juste à sa hauteur ou à peu près, c'est justement pour ça qu'il a pu l'entendre. Comme si quelqu'un l'appelait, lui, Marco, depuis le rayon des jouets...

Tout à gauche du rayon, un gros ours en peluche en costume trois-pièces oscille un peu sur son étagère, il bascule, ou presque. Et puis non, il s'est rattrapé au tout dernier moment. Puis il cligne d'un œil sous sa casquette à carreaux, tout comme ceux des poupées Barbie pour les filles, quand on les couche sur le dos. Mais ce n'est pas une poupée.

- Je veux rester ici, maman. Je veux voir les jouets.

L'œil assombri, maman considère le rayon débordant littéralement d'objets bien trop tentants, comme autant de sujets de discorde et de négociations sans issue. Elle fronce les sourcils, ennuyée. Eh bien voilà, c'est gagné, Marco va lui faire un caprice...

- Non, Marco, nous n'achetons pas d'ours en peluche, ni de lion, ni de girafe ! Tu en as déjà plein ton lit, et ton coffre, et ta chambre, et tes étagères.

Marco jette un regard d'envie vers le gros ours brun. Il a une envie folle de le toucher, de caresser son poil lustré et de lui enlever sa casquette, juste pour l'essayer. L'une de ses moustaches synthétiques frise dans un courant d'air, comme s'il allait éternuer. Et puis, il a l'air si doux malgré son gros air bougon. Il est trop drôle.

- Je veux rien acheter, je veux juste voir.

- Ne boudez pas votre plaisir ! tonitrué le message insinuant que diffusent les hauts-parleurs. Goûtez à notre chocolat cent pour cent cacao, cent pour cent plaisir. En promotion pour dix minutes, au...

- Je dois finir mes courses, Marco. Il n'est pas question de perdre du t...

- Tu peux me laisser ici tout seul, tu sais. Je ne me perdrai pas.

- Non, Marco. Il n'en est pas question...

- Maman, je vais crier, énonce le gamin d'une voix basse et flûtée qui n'en est que plus menaçante encore, par contraste avec l'intention annoncée.

Crier ? C'est qu'il en est tout à fait capable, le bougre ! Elle le connaît.

Maman hésite, flaire déjà le scandale : regards réprobateurs des clients, un tas d'ennuis avec un chef de rayon qui, évidemment, prendra le parti du gamin : *Allons, l'est bien mignon votre p'tit bonhomme, y veut juste regarder, quoi !* Marco est rusé, Marco profite de son âge et de sa faiblesse. Lorsqu'il s'énerve, il peut devenir tout rouge, brique, à croire qu'il en rajoute, et certains s'imagineront qu'elle l'a battu ou giflé, qu'elle est une mère indigne, etc.

Un scandale, à éviter à tout prix. Maman soupire, vaincue.

- Bien. Tu seras sage, Marco. Je reviens dans cinq minutes, tu m'entends. Cinq !

Marco lui rappelle de ne surtout pas oublier la lessive : « Le plus gros baril, s'il te plaît, maman, le plus gros, surtout ! » Ce qui lui fera une seconde tour de guet pour terminer l'aile nord de son château-fort, dans sa chambre. Maman a laissé Marco au bord du rayon des jouets, non sans égrener sa litanie habituelle de consignes de prudence qu'il connaît déjà par cœur, qu'il n'écoute même pas. Maman s'en va, elle s'en retourne à ses occupations du côté des produits d'entretien, des barils/châteaux-forts empilés en un mur compact, infranchissable. Il y en a des tonnes, toute une muraille en couleurs à prendre d'assaut : un vrai château.

Marco est resté, Marco est aux anges. Il mange l'ours du regard, lui caresse le poil, lui défrise d'un doigt les moustaches, inspecte la solidité de ses yeux de verre, voudrait essayer la casquette mais y a pas moyen de l'emprunter (elle est cousue !), l'attrape par l'étiquette, juste pour tâter voir si...

«Pffffffssssssschtttttttttttttttttt !tttttt !t...»

Le souffle suspect s'est à nouveau manifesté. En fait, ça ne provient évidemment pas de l'ours à moustaches, ni même du secteur des peluches mais plutôt du rayon d'à côté, qui jouxte celui des ours et autres lions de poche au pelage plus doux qu'un oreiller de soie ou que la joue d'une maman. Ça venait de là-bas, du rayon Far-West. Y a été monté un splendide tipi d'indien «super-authentique» en coton imprimé, décoré de motifs bariolés. Et voilà celui-ci qui se gonfle un peu, alors même que Marco l'observe. On croirait voir et entendre le vent dans un western, on s'y croirait, dans la plaine, s'il n'y avait cette musiquette sirupeuse qui descend à gros bouillons du plafond, entrecoupée de : « Cinq minutes d'hyperpromo sur la poêle à frire, pas-une-de-plus », d'un urgent : « Le petit Nicolas Berruchon attend sa maman à l'accueil », etc.

Marco s'approche de la tente d'indien, entrouverte mais à peine. Il tire doucement sur le galon de velcro qui retient ensemble les deux pans de tissu, afin d'en agrandir l'ouverture. Craquement sec, comme de la soie déchirée. Il écarte l'un des pans, passe la tête à l'intérieur.

On croirait une maison de poupée, là-dedans. Mal rangée. Tiède, presque moite, sous la toile qui emprisonne toute la chaleur. Et ça sent, aussi, un drôle de truc – le renfermé ? Non, pas seulement ça : autre chose encore, de fade, âcre, pas très agréable. Sur le sol de plastique, une poignée de mirlitons à rayures noires et rouges, dont la plupart sont déroulés, une petite trompette dorée, comme neuve (mais tout est neuf, forcément, dans un hypermarché), décorée de tortillons de papier crépon. Noirs, rouges. Et d'autres accessoires encore : peut-être bien des vêtements de poupée ou seulement des chiffons déchirés – et pourquoi déchirés, d'ailleurs ?

Ce n'est pas fini. Voilà aussi un lacet de chaussure, un seul (avec nœud). Puis une sorte de ballon. Non, de tête en plastique blanc, bosselée, lisse comme une tête de poupée ou de singe, sans ses cheveux mais un peu déformée. Presque rose, dans cette lueur fauve filtrée par le tissu imprimé. Et puis tout un assortiment de bâtons, pareils à des flûtes sans trous. Ce sont de longs tubes blancs et creux, à moitié rongés : on dirait des os pour les chiens, ceux qu'on leur achète pour se faire les dents, en caoutchouc dur. Sauf que celui qu'il a sous sa semelle est bien plus dur au toucher, comme de la pierre, du marbre. Ou peut-être du sucre glace. Ou... de l'os authentique, finalement ? Tout un bric-à-brac, quoi.

Et il fait trop chaud, là-dedans, la toile épaisse étouffe la respiration et les sons du dehors, les rend comme lointains, d'un autre monde. Ici, c'est une porte ouverte sur ailleurs.

- Eh, bonjour, toi. T'es bien mignon. C'est Marco ton nom, c'est ça ?

Voix un peu lente et comme alanguie, caressante. Et bourdonnante à la fois, comme si elle sortait d'une radio enrhumée envahie par les parasites. Ça vient du fond du tipi. Par là, tout au fond, sous la pile de chiffons qui remue un peu, tout à coup.

Marco ne sait pas qui a parlé. Qui ? Ou quoi ? Mais bon, ça n'empêche pas d'être poli.

- Comment savez-vous mon nom ? murmure-t-il à tout hasard, vaguement indigné.

Au fond du tipi, la pile de chiffons se défait puis éclate, tel le monticule d'une taupe. Il en sort un étroit museau à moustaches, de fouine, de musaraigne – ou de taupe, justement... Deux yeux, comme des billes d'acier bruni, et des dents. Le tout immobile. Marco a d'abord pensé à une grosse souris – un rat ? Sauf qu'il aperçoit l'étiquette de nylon réglementaire, blanche, cousue à la cuisse de la peluche brun-noir : *Conformité aux normes CE*, etc. C'est une peluche, donc, une autre. Mais que fait-elle par ici, puisque ce n'est même pas son rayon ?

- Hyperfacile, mon mignon ! répond déjà l'animal, interrompant tout net sa réflexion. Entendu ta vieille parler. Là pas l'air commode, celle-là. Hé, c'est une maman, quoi.

Marco ressent confusément l'ironie de la remarque, mais ne sait pas trop quoi en faire. Acquiescer ? Ou sinon la défendre, sa maman, juste pour sauver l'honneur de la famille ?

- Et toi, t'es qui ?

La «souris» remue un peu, s'extirpe lentement du tas de fripes avec des mouvements un brin saccadés et mécaniques, ou d'automate. Elle a l'air coincée, grippée des rouages – ou peut-être endormie ? Comme un matou qui digère, toute sa souplesse envolée pour un temps.

Marco se mord les lèvres. Tout à coup, il se demande s'il rêve et s'il est raisonnable, vraiment, de parler à une peluche-qui-parle. Mais bon, c'est pas interdit de répondre, c'est elle qui a commencé, après tout. «Ça empêche pas d'être poli», comme dirait maman.

- Tekky ? Mais non, j'suis qu'un pile-poil, poursuit l'apparition du même ton canaille, tout en se lissant consciencieusement les moustaches, comme ferait un matou repu.

- Un p... un pilpoile ? Qu'èk-sek'sa ?

- C'te question... Ça n'se voit pas de *visu* ?

Marco l'étudie de plus près. Non, il ne le connaît absolument pas, ce modèle-là. Jamais vu les spots à la télé pour ce truc-là. Est-ce une nouveauté pour Noël, même pas annoncée à l'avance ? Une vraie surprise, une dernière minute ?

- Que fais-tu ici, dans ce tipi ? Le rayon des... des peluches est à côté, si je ne m...

- Nous sommes là pour les fêtes de fin d'année, rétorque la peluche du tac au tac. Le ton est distrait et un brin insolent à la fois, comme si l'animal était en villégiature, un truc comme ça, de passage, en camping sous la tente-tipi, un opportuniste, un squatter. Ou une bête erreur de rangement du chef de rayon, qui sait, dans la fièvre des fêtes de fin d'année ?

Marco ne sait plus trop quoi dire, à nouveau. Dans le bref silence qui s'ensuit, il jette un regard circulaire et, dans ce capharnaüm, découvre un autre museau identique, là. Puis un autre encore dépassant tout juste du fouillis de vieux chiffons, masqué par cette pénombre fauve, rouge orangée, quasi crépusculaire, qui règne à l'intérieur du tipi. C'est l'effet du rayonnement cru des *spotlights*, là-dehors, au-dessus des rayons, qui accentue les ombres et les étire ainsi, comme une lame sortie. D'autres piles-poils, donc, déposés-là, couchés à même le sol du tipi. Immobiles, forcément. Peut-on aller jusqu'à dire «endormi», pour une peluche ?

- Ils... ils dorment ? s'enquiert Marco, quelque peu troublé.

Même celui qui parle semble avoir sommeil, si l'on se fie à sa voix un brin alanguie.

- Si l'on veut... Pas tout à fait. C'est, hummm... un peu plus ennuyeux que ça.

- Malades ? hasarde Marco, incrédule.

Mais il a parlé trop vite. Il sent bien que sa formule ne convient pas, pour une peluche, fût-elle aussi parlante (et même franchement bavarde) que l'est celle-là. Abîmés, alors ? Ils ne le sont pas. Ils sont tout neufs, forcément, comme l'est tout ici. Ce n'est donc pas ça non plus.

- Malades ? Que non, mon mignon ! Mais il y a quand même un peu de vrai là-dedans et c'est justement pour ça que je t'ai appelé à l'aide.

Marco se gratte l'occiput, il n'y comprend plus rien.

- Pour ça quoi... ? Appelé pour quoi ?

Fugitivement, une expression attristée traverse les yeux d'acier, comme de l'oxydation.

- Oh, un petit souci de ravitaillement. Nous faisons donc appel aux bonnes volontés.

- Nous... ?

- Oui. Nous, les piles-poils.

- Hé ! Mais combien êtes-vous, ici ?

La peluche sourit, comme au ralenti. Tiens donc, ça peut sourire, une peluche ? Est-ce conforme aux normes de l'étiquette CE, qu'elle puisse sourire comme ça ?

- Plusieurs. Tout un lot. Mais nous avons besoin de toi, pour survivre. S'il te plaît.

A cet instant précis, le pile-poil se lèche les babines avec une lenteur gourmande, à tel point que Marco s'en trouve presque gêné. Sans trop savoir pourquoi, il se sent un peu comme la souris devant un matou. Peut-être est-ce cette impression bizarre de se faire forcer la main, d'avoir cru à une simple peluche qui s'ennuie et souhaiterait juste... engager la conversation, puis de découvrir qu'elle n'est pas si désintéressée que ça – ça peut vraiment être désintéressé, ou intéressé, une peluche ? – et qu'elle attend quelque chose de vous. Qu'elle a, soi-disant, besoin de vous pour... survivre ?

- Pour... survivre, bb...bon. Et que... que puis-je faire, alors ? soupire Marco, guère réjoui par la perspective d'une corvée.

Il finira par n'avoir rien vu du rayon des jouets, s'il passe tout son temps de liberté à rendre des services, à l'intérieur de ce tipi moite à l'odeur de renfermé.

- Piles, fait l'autre aussi sec, sans ciller – mais est-ce que ça cille, une peluche ?

Pile ? Marco pense à un diminutif. Ou à un jeu, au choix. À une sorte de pile ou face. Il ne dit rien, il attend la suite.

- Eh bien oui, mon mignon. Un pile-poil a besoin de piles, quoi. Et d'où crois-tu qu'il nous vienne, notre petit nom ?

Piles ? Poils ? OK, Marco admet l'argument. Et puis, il s'en rend compte, c'est évident : toutes les peluches qui parlent, qui cillent, qui sourient, etc., ont forcément besoin de piles pour faire tout ça, bien entendu. Mais...

- Oh, je vois. Mais...

Marco réfléchit. Il y a quand même un hic, un truc, un quelque chose qui ne colle pas dans cette histoire. Tout

d'abord, il ne sait pas quoi. Puis tout s'éclaire. Non, pas tout à fait, car ça n'en devient que plus difficile à exprimer devant un pile-poil, presque gênant.

- Ne pouvez-vous pas, je veux dire... attendre d'être, enfin, d'avoir été achetés ?

Comme tout le monde ! a-t-il failli ajouter sur sa lancée. Mais il se rend compte que c'est justement là que le bât blesse. Et c'est le mot acheter, peut-être, qui ne convient pas ?

- Je ne suis paas à vennnndre !!! se défend aussitôt la peluche sur un ton offensé.

Dans le mille. Sauf que dans le même temps, la véhémence de la répartie s'est vue atténuée par un étrange phénomène, comme une radio que l'on éteint ou dont on diminuerait le volume alors que le son devient trop fort. Ou, justement, parce qu'il devenait trop fort.

- Ooooooh, et je crois que ça devient vraiment urgent..... poursuit la peluche d'un ton étrangement étranglé, ou atténué – ou serait-ce pathétique ? Mais se peut-il que l'on arrive à trouver une voix pathétique, quand c'est celle d'une peluche-qui-parle ?

- Vraiment urgent ?

- Vraiment. Ce serait... super cool de ta part, mon mignon. Ce n'est pas grand chose, pour toi, juste l'affaire de cinq minutes...

Nouveau sourire au ralenti, qui découvre brièvement les dents de la peluche, encadrant une langue cramoisie. Jamais vu une peluche avec des dents et avec une langue qui bouge, pense à nouveau Marco. A-t-elle soif ? Pour un peu, il en viendrait à se méfier, à trouver ça anormal. Mais il y a cette affaire de piles, et la peluche lui semble vraiment très mal en point, réellement. Ce ne sont que des jouets, ils ont donc besoin de piles pour fonctionner, forcément. Tous les jouets sont comme ça, de nos jours. Qu'y aurait-il donc de mal à ça, après tout ?

De mal ? Un affreux doute lui étire la gorge, tout à coup.

- Les... les piles. Mmmmais, il... il faudrait que je les... que je les vole, tu veux dire ? Maman dit que...

- Tsssssssss... Mais non, mon mignon ! Tu n'as rien compris. Des piles sont des articles en rayon. Et des articles en rayon ne se volent pas entre eux, voyons. C'est de passer la caisse avec qui cartonne si tu te fais pincer. Tout le reste, quand c'est à l'intérieur des rayons, c'est juste déplacer, c'est rendre service. C'est pas du vol, ça compte que pour du beurre.

Une lueur étrange a traversé les billes brunes. Implorante, d'espoir, ou d'urgence, mais avant tout de faiblesse intense. En plus d'être de plus en plus affaibli, le murmure bourdonnant de la voix a encore mué, il est devenu plus grave et s'est encore ralenti, comme si tout était détraqué, en peu de temps.

- C'est que... maman ne m'a laissé que cinq minutes, justement, se défend faiblement Marco, mal à l'aise. Lui aussi sent son énergie intérieure diminuer avec le temps qui s'écoule. Il aimerait bien sortir d'ici, mais il n'ose pas. Il n'ose plus.

- Z'avez rendez-vous ici, tous les deux ?

- Ici, oui, juste devant les ours en peluche. Elle est à la lessive, elle va revenir.

Le pile-poil grimace, comme si l'information le touchait personnellement – n'aime-t-il pas les ours en peluche, est-il juste jaloux de ses voisins de rayon ? Ou est-ce sa maman qui...

- En effet, fait-il, ennuyé. En effet. Ça nous laisse assez peu de temps pour nous occuper du ravitaillement...

- Nous... ? Hummm... Et... vous ne pouvez pas aller vous les chercher vous mêmes ? s'entend rétorquer Marco, ébahi par sa propre audace.

- Pas facile. Elles sont accrochées bien trop haut, on risquerait de nous voir. Et puis... La peluche laisse échapper un soupir épuisé, tout en jetant très à propos un regard de pitié vers son compagnon, endormi par terre. Nous sommes plutôt mal en point, presque en panne d'énergie, mon mignon. On a vraiment besoin de quelqu'un de super sympa comme toi pour nous les attraper, tu vois. D'un client normal, quoi.

Un client, lui ? Marco n'est pas peu flatté de la formule. Et Marco hoche la tête.

- Bon. Très bien. Je veux bien essayer, concède-t-il enfin, presque malgré lui, fasciné par la confiance que lui offre la peluche ou par cette nouvelle manière de jouer avec un jouet, si inattendue. J'accepte. Je veux bien vous aider. Mais je dois faire très vite, alors.

- Je ne te le fais pas dire...

\*

\* \*

Marco récite une fois de plus pour lui même l'énoncé de sa commande : *LR7 Energy Plus, Longue Durée* sous blister vert, on ne peut pas se tromper. Tout ce qu'il pourra ramener pour sauver les piles-poils de leur sommeil de peluches. Il est quand même un brin ennuyé. Il ne sait toujours pas si c'est bien, si c'est voler ou non, malgré ce qu'en pense la peluche. Ça le turlupine un peu mais il a promis, maintenant, et il ne peut plus revenir en arrière. D'autant plus qu'il doit forcément y revenir ici, puisqu'il y a rendez-vous avec maman, juste après.

Il a vite trouvé le rayon, en suivant les indications. Avec ses un mètre zéro sept et son allure de «client normal» tout juste un peu hésitant, il a tendu la main. Mais il s'est alors rendu compte que le modèle *LR7 Energy Plus, Longue Durée* est rangé un peu haut pour ses bras.

- Est-ce que je peux t'aider, mon mignon ? Comment t'appelles-tu ?

C'est une mamy toute courbée aux cheveux d'un rose violet de barbe-à-papa. Elle s'est adressée à lui d'une voix cassée, chevrotante. Comme usée elle aussi, ou en panne d'énergie. À s'en demander ce qu'elle vient chercher par là, du côté des piles...

- Marco, m'dame. Oui, j'veux bien un coup de main, si vous pouvez. C'est celles-là qu'y me faut, les *LR7 Energy Plus - Longue Durée*. Oui, juste celles-là, voilà...

La barbamamie fait une seconde des yeux ronds, le souffle coupé, impressionnée par le gamin et, avant tout, par sa maîtrise d'un sujet aussi technique. Puis elle s'est penchée et elle lui a attrapé l'un des blisters vert comme avec ses quatre piles-bâtons sous plastique.

- Voilà pour toi, Marco.

- Heu... Y m'en faut encore, m'dame.

- Oh... Encore plus, mon mignon ? Combien ? Deux, ça ira ?

- Ben... Marco réfléchit un instant, puis il lui sort un chiffre, un peu au hasard. Deux douzaines ça serait mieux.

La vieille tique un peu.

- Oh ! Deux douzaines, vraiment ? Et c'est pour ton train électrique ?

Nouvelle hésitation brève. Cette fois, il opte pour un demi-mensonge.

- Non, m'dame. C'est pour, euh... pour mes peluches. Elles sont presque en panne.

Un brin surprise, la vieille dame obtempère face à cet argument imparable. Elle rafle toute une rangée de blisters dans le rayon et les lui remet en mains propres, sans que quiconque alentour fasse le moindre commentaire. Personne n'y a rien vu, de toute façon.

- Tu veux aussi que je t'aide à les porter ?

- Non, ça ira. Pour ça je peux me débrouiller. Merci bien, m'dame.

Il n'est plus très sûr d'avoir dit merci comme il faut, il est trop pressé, ou trop ému.

Marco a très vite retrouvé le rayon des jouets, puis le tipi moite. Il a écarté le velcro, le cœur battant à tout rompre, comme ferait un tam-tam indien qui lance son message.

- Hep ! Vous êtes toujours là ?

Pas un bruit. Il entre. À son arrivée, le pile-poil-qui-parle n'a même pas bougé, comme s'il économisait ses dernières forces en attendant le ravitaillement.

- Tu les as trouvées ? Le blister vert ? susurre-t-il enfin, comme seule preuve qu'il ait survécu.

- Ce sont bien celles-là, n'est-ce pas ?

Marco dépose en vrac la poignée de blisters sur le sol de plastique. En ramassant un, il s'aperçoit que la drôle de tête de poupée, par terre, n'a pas d'yeux comme ceux d'une poupée de filles, mais des orbites. Creuses, noires. Marco retient à grand peine un cri de surprise. Puis tout se précipite. Soudain, il est bousculé puis se retrouve assis sur la toile plastifiée, auprès du crâne-ballon rosé qui, de ses orbites vides, semble lui décocher un sourire sinistre.

Le pile-poil s'est rué sur lui sans prononcer une parole, sans un merci, étonnamment vivace ou, peut-être, juste pressé de survivre. Il lui a littéralement arraché le blister des mains et le déchire avidement avec ses dents. Quel spectacle ! Marco en est tout retourné, car c'est la première fois qu'il voit une peluche se changer elle-même ses piles. C'est le progrès, la nouvelle génération, le jouet du futur ? Se trémoussant comme un beau diable, le pile-poil s'arrache quelque chose dans le dos avec un discret claquement métallique – une trappe ? – et il y place aussitôt les nouvelles piles.

- **Ouaaaaaaaaaaaaaahhhh !!**

Gros soupir de soulagement, un vrai rugissement en miniature. Le pile-poil semble désormais avoir retrouvé

toute sa voix. Il ouvre alors un second blister et s'occupe illico d'un autre de ses amis, couché et sans doute trop faible pour pratiquer tout seul le même exercice de premiers secours.

Marco en est tout surpris, presque tourneboulé. Pourquoi cette urgence, pourquoi cette hargne ? Trois piles-poils sont revigorés sur le champ, in extremis. L'un d'eux ouvre déjà les derniers blisters pour les glisser par dessous la toile du tipi, quelque part à l'arrière, là où ça couine et où ça remue faiblement, soudain. Et toujours pas un seul merci... Marco se lève.

- Bon, eh bien, j'espère vous avoir rendu service. Il faut que je vous quitte, maint...

- **Tsssss Tsssss. Pas question, mon mignon...**

D'un bond, le pile-poil a sauté jusqu'à l'entrée du tipi dont il a aussitôt refermé les velcros, comme à la fin d'une pièce de théâtre. Derrière les moustaches fines, le fin sourire a repris une santé presque cruelle et Marco pense à un matou, à nouveau. Non plus à un matou pendant la digestion, mais le même juste avant, à la chasse, paré au jeu du chat et de la souris.

- Hummm... C'est que maman va m'attendre, dehors, et je...

Marco se sent vraiment très mal à l'aise. Cette odeur, cette touffeur moite qui règne ici, cette tête de poupée aux yeux morts, par terre, cette rage malséante et presque malsaine, cette goujaterie... C'en est assez, c'en est trop ! Pour quoi compte-t-il, ici ? Pour du beurre ?

- Je vois... je crois que... que vous n'avez plus besoin de moi, reprend Marco d'un ton plaintif, comme pour s'excuser de devoir s'éclipser.

Les prunelles du pile-poil luisent d'un éclat métallique fauve, dans la lueur du tipi.

- **Plus besoin ? Mais pas du tout, mon mignon. Nous ne pensions même qu'à ça.**

Le pile-poil a gardé le même ton patelin et ironique qu'il avait déjà tout à l'heure. Sauf que, avec sa vigueur retrouvée, il s'y ajoute une nuance désagréable qui fait froid dans le dos.

- Je... ne comprends pas.

- **Hé, c'est que nous avons diablement *faim*, maintenant.**

- Faim ? Mmmm...mais... mais c'est impossible ! Je viens de vous apporter les... vos Energy Plus, Longue Durée, et... et ça ne vous suffit pas ? Vous êtes des... des peluches et...

- **Hep ! SVP, ne pas tout confondre, mon mignon. Les piles LR7, c'est juste pour l'énergie, c'est pour «fonctionner». Si je ne m'abuse, vous aussi, les humains, vous vous nourrissez. Parce que, tout comme nous les piles-poils, vous avez absolument besoin d'un carburant que vous retransformez ensuite en énergie vitale. N'est-il pas vrai ?**

- Ouuuuuui, mmmmais... nous n'avons jamais eu besoin de piles, nous. Vous si. Alors quoi d'autre ? Faim de quoi ? Et pourquoi faire, d'ailleurs ?

Les piles-poils lui renvoient un sourire sardonique, comme si c'était une bonne blague à laquelle il n'aurait rien compris. Celui qui l'avait envoyé chercher les piles hausse les épaules – ça hausserait donc les épaules, une peluche ? – juste avant de le mordre cruellement (ou tendrement ?) au gras de la cuisse. Cependant qu'un autre pile-poil s'approche et le reluque avec un brin d'insolence, sa fine langue rose pendant entre ses dents. Comme s'il avait soif.

- **Pourquoi ? Hé, juste pour le plaisir, tiens ! Pour le plaisir de la chair... Exactement comme vous, les humains.**



## Chocolat de Noël



*Né en 1959. Il a publié son premier poème sur la presse du CM2 (fin de l'école primaire), il était déjà anti beaucoup de choses. Il a écrit sa vraie première nouvelle en 1976, et depuis il n'a pas vraiment arrêté, même si il produit peu car salarié dans le privé, il a repris l'informatique de gestion après avoir tout plaqué en 89. Il travaille plus sans gagner plus, il est délégué du personnel et donc confronté aux réalités des licenciements et des conditions de travail, il est marié et père d'une demoiselle dont les 7 ans l'enchantent et l'épuisent tour à tour, Il a un gentil chat et les crédits nécessaires pour être un citoyen respectable...*

*Il a publié un roman et une petite vingtaine de nouvelles en 30 ans d'écriture. Il ne fréquente plus les conventions, faute de temps, et ce milieu où il a fait son trou lui manque, mais entre la famille et les travaux dans la maison, les vacances sont bien remplies. Entre deux nouvelles, il travaille sur un roman SF-Fantasy, où il va mêler allègrement la magie et la haute technologie, le tout un peu dégingué car il est très conscient d'un principe essentiel, «rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme». Il aime les grands espaces, et il aimerait pouvoir vivre sans voiture.*

- Joyeux Noël, Kevin !

Kevin n'écoutait pas. Il débarrassait ses cadeaux et il y allait de bon cœur : le papier décoré volait comme neige en hiver - hors le réchauffement climatique - et les boîtes s'ouvraient sur des trésors que l'enfant gâté dédaignait.

Une panoplie de Félin (Fantassin à Équipement et Liaison INTégré) mais bof : il n'y avait que des lunettes teintées vert pour figurer l'équipement de visée nocturne, un banal talkie walkie intégré, et le fusil faisait du bruit mais ne tirait aucun projectile. Cadeau de Tonton Paul, le Colonel.

Des programmes pour la console de jeux, mais des «éducatifs» : la tante Juliette, selon laquelle on pouvait être militaire et civilisée. Pilote d'hélicoptère, la Colonelle, une carrière exemplaire.

Un globe terrestre – ça, c'était la tata Christine, l'institut : à peu près aussi intéressant que 100 lignes.

Un livre : Histoire de l'Humanité. Des photos de vieux bouts d'os, de déserts, de campements de clochards - le tonton Jules, presque aussi vieux que les bouts d'os, celui qui ne va pas à la messe mais aux champignons.

Une paire de rollers - peinture 34, «c'est qu'il grandit ce petit». A quoi bon des rollers quand on n'habite pas dans une cité ?

Il restait enfin un grand carton que Kevin regarda en fronçant le nez. Plus c'est grand, plus c'est ringard. Lui, il aurait voulu un flash-ball à marshmallow, ou une mitraillette à air comprimé.

C'était un petit nègre.

- C'est très cher, lui expliqua doctement son père. Il faudra le nourrir, le soigner. Je compte sur toi pour en prendre soin.

Kevin approuva, prêt à tout. Il regardait l'enfant noir avec méfiance, pas certain d'être enchanté du cadeau. Immobile dans sa boîte de carton renforcé, l'enfant ne lui rendait pas son regard.

- Il ne te mordra pas, va. Il est conditionné pour.

Affalé dans son fauteuil préféré, cravate sur l'épaule, whisky en main, Georges, le père de Kevin, fit l'article auprès de la famille.

- Les Kirikous sont chers mais c'est de la bonne camelote. Les asiatiques sont moins chères, mais il est trop jeune pour s'intéresser aux filles. Et il est temps qu'il apprenne à commander.

Les militaires approuvèrent, les intellos de la famille serraient les lèvres.

- Et vous ne craignez pas ...

- Aucun risque.

Georges balaya les objections sans les écouter :

- Ils sont soigneusement programmés. On ne pourra pas le garder très longtemps, de toutes façons : à 13 ans, il faudra qu'il rentre dans son pays. Sinon ça pose des problèmes, après. On n'a pas le droit de les faire castrer.

La tante Juliette s'approcha. Silhouette mince et musclée, jamais eu le temps d'enfanter dans une carrière bien remplie.

- Oh que c'est mignon... Il est propre au moins ?

- Bien sûr. Ce sont des enfants comme les autres, et celui-là a déjà sept ans. Ils sont juste bridés selon la directive «servitude volontaire» de l'OMC.

- Comment tu t'appelles ? demanda Kevin.

- Abo.

- Abo qui ?

- Abo, monsieur.

Ce n'était pas ce qu'attendait Kevin, mais il sauta sur l'occasion :

- Pas monsieur, Chef !

- Oui, Chef !

- Bien. Viens, on va jouer. Tu seras le terroriste et moi je serais le soldat.

- Oui Chef.

Les adultes se resservirent avec des regards attendris.

- Défense de se cacher dans les chiottes, lança Tonton Paul avec un grand rire.

Le petit nègre avait été bien dressé, il savait rester à sa place. Il savait se contenter de la vieille couverture dans un coin de la remise : quand on pense à ce que ces gens-là ont vécu.

C'était un bel objet que la famille aimait à montrer aux visiteurs.

- C'est vraiment bien fait.

La jolie statuette d'ébène prenait gracieusement la pose, inconsciente des rires et des rougeurs. Ses dents suscitaient admiration et envie.

- Ils sont plus proches de la nature que nous, c'est évident.

- Cette maudite dent de sagesse m'a fait plus mal que ma balle dans le bras, c'est moi qui vous le dit !

C'était éducatif : Kevin avait planté une épingle à tête noire dans le globe terrestre, sur la terre de naissance d'Abo. La tata Christine lui avait esquissé ce pays lointain, avec une fougue géographique et une envie de désert qui en disaient bien plus sur elle que sur le bled d'Abo. Elle se mit soudain à pleurer, ce qui jeta un léger froid. C'est le problème avec l'éducation.

C'était le moment : Kevin aimait jouer hors du parc de la résidence, et sa mère s'inquiétait de ses fréquentations. L'étude du petit nègre le retint à la maison. Confronté à la machine humaine, il chercha à la faire fonctionner. Kevin apprit que le commandement est un art difficile. Abo lui donnait la réplique. Il était agile, il avait du bon sens et d'autres connaissances, il était bien plus adulte que Kevin. Même si la parole du maître était sans conteste, Abo n'était pas un automate.

C'était donc un cadeau judicieux qui enchantait la famille.

Les enfants s'attachent, et puis ils se lassent. Les enfants sont cruels. Les enfants peuvent être très méchants, des fois. Mais Kevin,

du haut de ses huit ans, prenait très au sérieux son rôle de maître :

- C'est mon nègre ! protestait-il quand des copains jaloux menaçaient de l'endommager.
- Les enfants sont curieux.
- Tu ne vas pas à l'école ?
- Non, chef.
- Veinard !

Il n'y avait pas une lueur dans le regard d'Abo, guère plus que dans celui d'une poupée. C'était parfois insupportable : il ne fallait pas attendre de lui des idées, des envies, des découvertes, toutes ces choses qui font les vrais copains. Par contre, il savait à merveille courir comme un vrai fugitif, trouver les cachettes les plus exotiques, feindre la terreur devant l'uniforme. Il savait hurler à pleine voix quand les tortures devenaient trop réalistes, et il ne se lassait jamais du rôle de victime. Dans ce lotissement cossu, Kevin était devenu indispensable. Il était tout fier de ce nouveau statut, qui réjouissait son père : Kevin serait un meneur d'homme.

- Amène ton nègre, on jouera à la chasse.

Tonton Jules mourut, au soulagement secret de tous. Lui n'avait jamais caché son désir d'en finir, mais c'est une décoction de plantes qui lui fit passer l'arme à gauche.

- Un homme véritable fait ça avec son arme de service, remarqua Tonton Paul.

Mais Tonton Jules, c'était connu, n'avait que ses livres pour se défendre. Il faisait bon, dans le cimetière. C'était une de ces premières journées de printemps qui ne vont pas tarder à tourner à la pluie. La terre sentait fort, les oiseaux braillaient comme des ânes, la famille était mal à l'aise parmi tous ces vieux qui accompagnaient le défunt. Kevin avait tenu à emmener Abo. Le petit nègre ouvrait de grands yeux devant ces funérailles citadines. La lecture, faite par un vieux barbon barbu, mit le père de Kevin en colère.

- Pourquoi ? C'était dans la bible, non ?
- Il ne faut pas tout prendre au pied de la lettre, mon fils. Il faut être prag-ma-tique.

Kevin, qui s'en moquait royalement, n'insista pas.

L'année passa. Durant l'été, Abo apprécia tellement le chalet dans les montagnes qu'il fallut organiser une battue, avec les chiens, pour le retrouver.

- C'est l'instinct, expliqua gravement le père. On ne peut pas lui en vouloir. Il nous aura fait courir, l'animal.

Revint Noël. De la neige, cette fois-ci, en quantité industrielle qui fascinait Abo. Kevin s'était fendu d'un cadeau : un beau collier en cuir gravé à son nom. Kevin débballait ses cadeaux. Une panoplie de city-cop, avec un vrai masque à gaz et un flash-ball à marshmallow - mais le laser ne générerait qu'une décharge garantie sans danger. Un livre : l'Histoire de la Civilisation, par G.W Bush. Un autre livre : «Du Feu À La Lumière» par une assemblée de théologiens. Un surf des neiges. Une mitraillette à air comprimé qui tirait de vraies petites billes de plomb.

Les adultes parlaient fort, verre en main. Le feu ronflait dans la cheminée. Kevin avait depuis longtemps compris que le père Noël passait par d'autres voies autrement plus ignifugées. Abo lapait son champomy sur une vieille couverture. Kevin fronça le sourcil. Il avait envie de faire mal, de torturer. Mais ce n'était peut-être pas souhaitable, devant tout ce monde. On lui avait bien expliqué que Noël était la grande fête de la Paix. Il endossa la panoplie de city-cop. Le masque le gênait un peu pour respirer. Il tira sans espoir la goupille de la grenade à gaz, mais rien ne vint. Des copains lui avaient parlé de grenades à gaz hilarant - c'est là qu'on aurait rigolé ! Les menottes en plastique ne lui inspiraient aucune confiance, il allait devoir conserver sa vieille ficelle. Il promena un regard maussade sur la pièce. Abo ronronnait au coin du feu, repus, indifférent aux éclats de voix - les grands parlaient politique. Kevin jeta le masque et s'enfuit en criant.

Sa mère, inquiète, monta le voir.

- Et bien quoi, tu n'es pas content ?
- Non !

Il renfonça dans l'oreiller ses boucles blondes d'aurige.

- Il y aura d'autres cadeaux, tu sais... Il y aura ton anniversaire. Qu'est-ce que tu aurais voulu ?
- Je veux un autre Abo !
- Un autre Abo ? Pourquoi faire ?

Kevin rechignait à parler, à avouer son désir. Il en avait conscience comme d'une chose étrange, un peu malade, qu'il ne fallait peut-être pas déclarer. Sa mère retenait son souffle, imaginant des choses étranges et pire encore. Kevin craignait surtout la réaction de son père, l'accusation :

- Tu gâches !

La douceur de sa mère, l'espoir d'être entendu lui fit redresser la tête, et à ses mots le visage de sa mère s'illumina, rassurée, séduite, fière de son fils :

- Je veux organiser des combats.



## Les Grasseux



*Passionné de littérature et de cinéma fantastique depuis son enfance, il a commencé à écrire ses propres histoires à l'âge de 15 ans. Aujourd'hui il en a 31, son style s'est affirmé et son besoin de créer est devenu une obsession.*

*A son actif, de nombreux poèmes, nouvelles et scénarii de jeux de rôles, et quelques chansons exploitant les thèmes qui lui sont chers : Fantasy, Science-fiction, Horreur, Western fantastique. Et un cycle de romans d'Héroïc-Fantasy, « Le Cycle d'Ouroboros » dont le premier volet « La Musique des Sphères » est achevé. Le deuxième est en cours d'écriture.*

*Récemment, il s'est également attelé à l'écriture d'une pièce de théâtre, « Le Chant des Parques », qui sera jouée en 2007.*

*Il a été publié dans quelques modestes revues et plusieurs fanzines, et remporté quelques prix suite à des concours de nouvelles, dont une seule a été publiée à ce jour. Il est également relativement présent sur Internet : on peut le trouver sur L'Alternatif, anice-fiction.com, Bonnesnouvelles.net, EpidermiQ, Black Mamba...*

Marion s'arrêta devant la vitrine du magasin d'antiquités. Les premiers flocons d'un hiver qui s'annonçait particulièrement rude descendaient en hésitant entre les toits en pente du village. Quelques uns d'entre eux se heurtèrent à la vitre, se noyant aussitôt dans le reflet de la jeune femme, qui n'y prêta guère attention.

Elle était là, perchée sur ses talons hauts, les yeux rivés sur le présentoir joliment agencé qui s'étalait de l'autre côté de la paroi de verre.

Marion avait l'habitude de se promener dans cette charmante rue piétonne. D'abord parce qu'elle y habitait, ensuite parce qu'elle adorait faire du lèche-vitrine. Ce qu'elle était d'ailleurs littéralement en train de faire, dévorant l'étalage inconnu de ses grands yeux avides !

Marion avait beau connaître toutes les boutiques du quartier sur le bout des doigts, elle n'avait jamais remarqué ce magasin...

Les nouveaux commerces étaient rares ici, et passaient rarement inaperçus, campagne publicitaire oblige. Mais elle n'avait pas reçu de prospectus dans sa boîte aux lettres, ni lu d'article dans le journal. Non. Cette fois-ci, la surprise était totale. Et quelle surprise ! Des dizaines de vieux bibelots étaient exposés dans la vitrine, avant-garde certaine d'une véritable pléthore de curiosités dignes de la caverne d'Ali Baba.

Mais bien sûr, Marion n'avait d'yeux que pour les poupées. Et des poupées, il y en avait ! En fait, la moitié de la vitrine était consacrée aux poupées. En tant que collectionneuse, Marion avait vraiment le sentiment d'être tombée sur une mine d'or.

Elle jeta un coup d'œil à l'enseigne du magasin, qui annonçait en grandes lettres multicolores :

### **LE BAZAR DES POUPEES** **Antiquités – Bibelots anciens – Poupées**

Sans plus attendre, elle poussa la porte, qui tintinnabula pour annoncer son entrée, et pénétra dans la boutique.

Deux ou trois présentoirs, ainsi que quelques étagères, croulaient sous les attrappe-poussière que constituaient les petits objets dignes d'un magasin de souvenirs pour touristes. Pour ce qui était « Antiquités » et « Bibelots anciens », c'était tout. Le reste de la boutique était rempli de poupées. A tel point que Marion ne se souvenait pas en avoir déjà vu autant. D'un seul regard elle embrassait une légion de poupées.

De toutes tailles, de tous aspects, il y en avait pour tous les goûts : poupées de porcelaine, poupées de chiffon, poupées-femmes, poupées-enfants, poupées miniatures, marionnettes, poupons, poupées russes, poupées des Andes, poupées porte-bonheur, poupées de perles, de bois, de tissu...

Machinalement, la main de Marion glissa vers son sac à main. Juste pour vérifier la présence de sa carte de crédit.

Et puis elle aperçut la vendeuse.

Celle-ci n'avait rien d'une poupée. La vieille femme se tenait derrière un comptoir antédiluvien en zinc, pièce de mobilier incongrue ici. Son visage lunaire était tartiné d'un masque de fond de teint blafard, et ses petits yeux sombres en boutons de bottine étaient cernés de noir. De rares et folles mèches de cheveux blancs auréolaient son crâne, comme un halo en toiles d'araignée. Comble du contraste qu'elle présentait au milieu de toutes ces beautés de jadis et de maintenant, elle gratifiait Marion d'un large sourire aurifié. Il y avait, pensa la jeune femme, de quoi couler un petit lingot avec son ratelier...

« Bonsoir Madame. Puis-je vous aider ? » Elle avait une voix de crécelle. Marion se garda de lui faire remarquer qu'il n'était que huit heures trente du matin, et que « Mademoiselle » aurait suffi...

« Eh bien, hum, oui. Enfin, non, hum, je jette un coup d'œil. C'est une charmante boutique que la vôtre. Pas facile de déménager tout ça, j'imagine.

- Oh, vous savez, depuis le temps que je suis installée ici... »

OK, se dit Marion. La vieille travaille un peu de la toiture. Pas étonnant, à son âge !

Elle tourna délibérément le dos à la vendeuse, afin de cacher le sourire moqueur qui fleurissait sur son visage, puis entreprit de faire le tour du magasin.

Elle savait pertinemment qu'elle n'en repartirait pas bredouille. La question était : laquelle de ces poupées allait-elle acheter ? Ou du moins, laquelle allait-elle acheter *aujourd'hui*, car d'autres viendraient : sa collection, comme toute collection qui se respecte, était et resterait perpétuellement incomplète.

La voix de crécelle retentit au bout de cinq minutes d'inspection :

« Puis-je vous aider ? Que cherchez-vous exactement ? Je crois que vous êtes intéressée par mes poupées. J'ai de très belles pièces de collection en porcelaine, savez-vous, ainsi que des poupées de chiffon venues tout droit de Russie. J'ai même une collection de poupées vaudoues ! »

Marion se retourna aussitôt :

« Je vous demande pardon ? Qu'avez-vous dit ? »

Mais la vieille devait être sourde comme un pot.

« Je ne vous le fais pas dire ! D'ailleurs, mon mari lui aussi préférait les poupées de chiffon. J'ai là, cependant, quelques pièces rares, en mousse... »

Elle commença à farfouiller sous son comptoir, un sourire large et doré éclairant toujours son visage fardé.

Marion tenta de reprendre les rênes :

« Oh, hum, non, pas vraiment. En fait, je cherche plutôt quelque chose d'exotique, comme ces poupées asiatiques, vous savez ?

- Avec plaisir. Vous êtes charmante ! Tenez, les voici ! »

La vendeuse extirpa de sous le comptoir une boîte métallique aux arêtes rouillées sur le couvercle de laquelle étaient inscrits quelques mots en lettres écaillées. Marion n'eut pas le temps de les lire : la vieille folle avait déjà ouvert le coffret.

L'intérieur de celui-ci était tapissé d'un épais velours rouge, comme pour préserver des chocs son fragile contenu.

Pourtant, les deux petites poupées de mousse qui reposaient au fond ne requéraient manifestement pas tant de précautions. D'autant qu'elles étaient horribles. A vrai dire, c'étaient les poupées les plus affreuses que Marion ait jamais vues.

Comme pour répondre à une question qu'elle n'avait pas posée, la vieille enchaîna :

« Oui ! Vous avez raison ! Ce sont des crasseux ! D'authentiques crasseux ! Tenez... Prenez-en un, et vous verrez : ce ne sont pas des faux ! Mais faites attention : ils sont très vieux et très fragiles... »

Interdite, Marion tendit machinalement la main. La vendeuse y déposa l'une des deux petites poupées.

C'était la moins abîmée des deux. Elle mesurait une dizaine de centimètres, avait une forme vaguement anthropoïde, et était dénuée de visage. Et elle était *plate*. Comme si on lui avait réglé son compte à grands coups de rouleau à pâtisserie. Combien d'années de manipulation fallait-il pour aplatir autant ce personnage de mousse ?

Comble du mauvais goût, le tissu recouvrant la mousse était marron de crasse. Le « crasseux » portait bien son nom : Marion



aurait parié qu'il n'avait jamais été lavé...

« Eh oui », reprit la vieille, « ces crasseux m'appartenaient. J'étais une toute petite fille à l'époque... et eux avaient un peu plus de volume. C'est sûr, maintenant ils sont un peu raplaplats, mais j'en ai pris soin, vous savez, pendant toutes ces années... »

- Ah ? Euh... il faudrait peut-être les laver avant de les vendre ?

- Non ! Jamais ! » l'interrompit la vieille femme en lui reprenant la poupée. « D'ailleurs, ils ne sont pas à vendre. Vous m'aviez l'air d'être une connaisseuse, alors je me suis dis, pourquoi ne pas vous les montrer ? Mais là je vois bien que je me suis trompée ; vous n'y connaissez rien.

- Euh... Je devrais peut-être vous laisser. Je reviendrai une autre fois... »

Un large sourire doré illumina soudain le visage de la vieille folle :

« Et comment ! Je vous les laisse tous les deux pour la moitié du prix. Et je vous offre même la boîte pour pouvoir les ranger. Ah, vous en avez de la chance. Vous êtes jeune, et belle, et vous me faites penser à mon arrière-petite-fille. Allez, je vous dois bien ça. Mais dépêchez-vous, car il est bientôt l'heure et je vais devoir fermer boutique. »

Marion devait se demander plus tard qu'est-ce qui lui avait pris de se laisser influencer par la vieille chouette. Mais plus elle y réfléchissait, et moins elle se souviendrait d'avoir réglé la modique somme demandée par la vendeuse. Pas plus qu'elle n'aurait souvenance d'avoir quitté le magasin...

De retour chez elle, elle s'empressa d'aller ranger la boîte contenant les crasseux sous son lit. Elle n'avait pas encore décidé si oui ou non elle les conserverait, mais était presque certaine que leur prochaine étape serait le vide-ordures de l'immeuble.

Il était 9h43.

Réveillée en sursaut, Marion ouvrit les yeux. Elle chercha à reprendre sa respiration, mais c'était comme si on lui avait enfourné du coton au fond de la gorge. Elle étouffait.

Gênée, elle tenta de se redresser pour attrapper la bouteille d'eau qu'elle gardait à portée de main, sous sa table de chevet. En vain. Elle ne parvint pas à bouger le bras d'un seul centimètre.

La gêne céda le pas à la panique. Elle voulût crier, mais aucun son ne sortit de sa bouche. Seuls ses yeux demeuraient mobiles. Elle fit glisser son regard à droite, puis à gauche.

Etrange, la faculté qu'a l'être humain parfois de s'accrocher aux moindres détails sans importance dans les pires situations : la bouteille d'eau était vide et le réveil affichait 23h42.

Elle fit abstraction de son souvenir pourtant réel de l'avoir remplie avant d'aller se coucher, se concentrant sur sa respiration. Elle commençait à suffoquer.

Elle parvint presque à inspirer une goulée d'air, lorsqu'elle les vit.

Alors la panique fut balayée par la terreur.

Les deux crasseux se traînaient le long de la couette, parodies ignobles d'hommes en miniature.

L'un d'eux avait escaladé son corps et avançait vers sa poitrine en traînant les moignons de mousse qui lui tenaient lieu de jambes, dans le but manifeste d'arriver au plus vite vers son visage.

Marion demeurait paralysée, et aucun son ne sortait de sa gorge. Elle avait mal, elle avait peur. Merde, elle était complètement terrifiée !

Les crasseux entrèrent pleinement dans son champ de vision. Ils avaient grossi, et faisaient à présent plus de cinq fois leur taille d'origine.

*Ils ont bu toute l'eau*, pensa-t-elle avant de se réfugier dans la seule échappatoire possible : tout ça n'était qu'un rêve, bien entendu. Un horrible cauchemar.

Alors, d'un seul ensemble, les deux crasseux ouvrirent une bouche irrégulière et jusque-là inexistante, et dirent d'une petite voix enfantine :

« Encore soif ».

Marion perdit connaissance bien longtemps après qu'ils aient commencé à s'abreuver. D'ici-là, elle eut largement le temps de rejeter l'hypothèse selon laquelle elle rêvait, et de sombrer pleinement dans la folie...

La vieille femme aux dents en or ouvrit le coffret en métal. Sur le couvercle était inscrit, en lettres écaillées : « Nous sommes tous des crasseux ».

Mais le client qui venait d'entrer et d'échanger quelques mots avec cette étrange mais sympathique vendeuse n'eût pas le temps de lire l'inscription.

Il jeta un coup d'œil à l'intérieur de la boîte, qui était couvert de velours rouge.

Au fond du coffret, reposaient trois horribles poupées de mousse.

« Vous avez raison ! », s'exclama la vieille. « Ce sont des crasseux ! »



## L'illustratrice : MICHELLE BIGOT

Après avoir longtemps travaillé dans l'univers gallo-romain (CNRS), renaissance dans l'enveloppe d'une «faiseuse d'images» , puis rencontre d'un jeune éditeur André-François RUAUD, «Les moutons Electriques» qui explore les littératures de l'Imaginaire, de la science-fiction et du merveilleux et qui orientera désormais le travail de Michelle Bigot vers le graphisme l'illustration, l'image...

## Hors-Jeux

*Né en 1958. Sept nouvelles publiées en trois ans, de la SF « hard science » à l'introspection fantastique : Mémoire Précoce (SF mag n°42, mars 2004), Les Grands Sentiments (l'Encrier Renversé n°52, été 2004), Bâtiment M (recueil Nouvelle au Pluriel, éditions Editinter, avril 2005), Les Petites Voyageuses (AOC / Présence d'Esprits n°2, nov.2005), La lettre de Kitty & Le Tube à géométrie variable (2000 Regards, n°s 28 et 29, janvier et avril 2007) ainsi que L'affaire de la lumière qui tue (en ligne sur le site sshf.com depuis mars 2007).*

*A paraître : In vitro et Malins plaisirs (in Les Hésitations de la Mouche) et enfin Victor Skopein n'est pas mort (dans le Codex Atlanticus, en 2008).*

Pour autant qu'il m'en souvienne... Ce devait être le premier jouet qu'on m'ait offert, dans les années 75-80, durant la Première Guerre Electrique. Il m'avait été donné tel quel, sobrement emballé au pied du sapin, à première vue sans marque distinctive ni mode d'emploi. Pourtant, les temps étaient si durs qu'un tel cadeau était déjà un luxe insolent. Il me venait de mon oncle, ou de ma tante, ou bien encore d'un lointain parent... Je ne l'ai jamais su, aucun des membres présents ne s'étant trahi par un « alors, ça t'a plu ? » inquiet, comme le voulait jadis la tradition de Noël.

Je l'ai laissé tout de suite de côté parce que je ne le trouvais pas très joli, la valeur d'un présent étant liée pour moi à son attrait. Que les enfants sont donc stupides ! Certes, il n'était pas très chatoyant mais, à la vérité, il me faisait un peu peur : c'était un drôle d'assemblage. De loin, ça pouvait passer pour une simple boîte, entr'ouverte sur l'une de ses deux plus petites faces mais, par ce côté, on pouvait voir que s'y dissimulait en réalité un conglomerat savant de carton peint, de fer émaillé, de caoutchouc et de verroteries bizarres. Le jouet, peu encombrant, était fragile d'aspect mais probablement très résistant. Je ne voyais cependant pas à quoi il pouvait me servir, ni comment l'utiliser. « C'est une surprise... » m'avait-on dit. « Un cadeau surprise ». Mon père, pensant qu'il pouvait s'agir là d'une bombe encore amorcée, dissimulée sous un aspect ludique susceptible d'attirer quelque innocente victime – et qu'un membre peu scrupuleux de sa belle-famille, l'ayant trouvée sur un champ de bataille, n'avait pas hésité à m'offrir – mon père, donc, l'avait examinée sous tous les angles ; mais il n'y avait rien trouvé d'anormal ni de préoccupant.

« C'est marrant, ce truc » avait-il seulement conclu, tandis qu'il faisait mine de se rappeler de quelque chose, en vain. Puis, personne n'en avait plus jamais parlé. Pour autant qu'il m'en souvienne...

Les semaines et les mois passèrent. Les incessants combats, que se livraient les capitales fortifiées à coups de bombes électromagnétiques lancées sur leurs dômes, s'essoufflèrent, laissant de plus en plus de répit aux provinces reculées. La guerre s'éloigna enfin, tel un mauvais souvenir, mais le cauchemar des retombées imprévisibles restait encore vif dans nos esprits. Cependant, les saisons en effaceraient les traces et notre petite ville se redresserait car, déjà, les occupations quotidiennes reprenaient le dessus et l'animaient à nouveau, comme autrefois. Peu à peu, les ruines furent déblayées et le calme régna à nouveau dans la campagne.

Vinrent les congés célébrant un armistice définitif. Puis des vacances ensoleillées, mes premiers temps de liberté savourée. J'appris à faire du vélo dans les rues, à nager dans l'étang voisin, à regarder passer les filles du pensionnat qui s'en allaient à l'église. Bref, à m'occuper l'esprit à tout un tas d'activités inutiles.

Par un bel après-midi d'été, ayant décidé de faire une pause, je restais seul tout en haut de la maison, dans ce domaine sauvage et inexploré, y déambulant avec précautions de peur de faire tomber tout un fatras en équilibre ou de voir surgir un rat solitaire. Dans la malle retrouvée des Pirates de l'Île au Trésor, je me mis à fouiner, fébrile comme l'unique survivant d'un naufrage. Inattentif aux toiles d'araignées et à ses occupantes, je me retrouvais par hasard au milieu des vestiges de mon passé, si proche et déjà si lointain. Mais était-ce bien un hasard ? J'hésitai un instant. Un parallélépipède de taille moyenne, aux couleurs sales, s'y trouvait.

Je l'extirpai machinalement mais c'est en tremblant que je le reconnus. Toutefois il ne me revint en mémoire que confusément, par bribes enfumées.

De l'objet, d'apparence banale, on ne distinguait pas grand-chose sous la couche de poussière qui le recouvrait uniformément. Pourtant, en plaquant mon visage contre le judas pratiqué sur cette boîte, je dénombrais à l'intérieur plusieurs pièces de tôle, quelques plastiques brillants, des ressorts quasiment neufs, certains rouages polis et leurs courroies intactes, ainsi qu'un fond en carton, bien net et étrangement propre. C'était bien lui.

Mais ce que je vis surtout, et que je n'avais pas curieusement remarqué au premier abord, ce fut un décor de cirque qui s'étalait, peint en trompe-l'œil sur les faces extérieures, faces que je nettoyais alors avec soin. Comment avais-je pu les oublier à ce point ? Des étoiles en or y apparurent, comme par enchantement, ainsi que du rouge et du bleu vifs. Au centre de celle qui était percée, je révélai une embrasure dotée de vraies draperies en métal articulé : on pouvait les écarter davantage encore et je découvris alors, à travers cette entrée plus large, au-delà du mécanisme du premier plan, tout un labyrinthe de verre semblable à ceux que l'on peut voir dans certaines foires mais miniaturisé à l'échelle de la boîte et saisissant de réalisme.

Le regard s'y perdait. C'était probablement là le but recherché et cet objet n'en devenait que plus fascinant. Il émanait également de ses entrailles comme la faible lumière vacillante d'une luciole. Je pensais qu'il devait y avoir là quelque reflet du soleil mais l'astre du jour avait du mal à passer dans les combles obscurs où je me trouvais. C'était donc bien l'objet lui-même qui fournissait son propre éclairage. « Où sont les piles ? » me demandai-je « et surtout comment font-elles pour marcher encore après tant d'années ? ». Mais il fallut que je me rende à l'évidence : pas de piles, nul réceptacle pour les mettre. Le mystère restait entier.

J'avais entre les mains une drôle d'invention me dissimulant sa vraie nature. Un mensonge destiné à me tromper, en quelque sorte. J'en eus la certitude lorsque je retournai le jouet à présent nettoyé et que je m'aperçus, en y regardant de plus près, que le dessin du décor festif avait changé. Oh, pas radicalement bien sûr. Mais cette étoile, ici, n'était-elle pas là tout à l'heure ? Les rideaux de métal peint étaient-ils rouge uni ou bien rouge gainé d'or comme à présent ? Et le labyrinthe ne s'était-il pas modifié à mon insu ? En fait, il s'avérait que le jouet... bougeait. Il se mouvait, se transformait intérieurement et extérieurement, sans que je puisse savoir, ni voir, comment. « C'est marrant, ce truc » avait dit mon père. N'avait-il pas dit autre chose ? Hélas, je n'arrivais pas à m'en souvenir, pas plus que je ne me rappelais à présent avoir vu ce décor à l'époque. Lorsque je réalisai la portée de ma découverte, je m'avouai à voix basse, de peur d'être entendu : « C'est diabolique, ce truc. »

Pris d'une intuition subite, je me mis à plonger à nouveau les mains dans le coffre aux souvenirs, espérant inconsciemment y dénicher une quelconque réponse. Ce que j'y découvris alors me plongea dans un abîme de perplexité.

C'était une boîte vide, celle d'un jeu qu'on avait extirpé, et dont les dimensions coïncidaient parfaitement avec celles de la palissade foraine que j'avais reçue autrefois. Comment était-il possible qu'un jouet qu'on m'ait offert ait pu être sorti de son emballage ? De quel droit ? Et dans quel but ? Je déchiffrais le couvercle. Il y était inscrit, en lettres de cirque, rouge et or, cernées de noir ; « Labyrinthum Magicum Veritas ». La règle du jeu était imprimée en violet défraîchi au fond de la boîte et les ombres projetées par ses bords n'en facilitaient pas la lecture. J'en compris cependant l'essentiel :

*Soyez le meilleur architecte du labyrinthe. Faites monter les enchères pour y pénétrer. Dominez les autres joueurs et entraînez-les à leur perte. A votre tour, percez le mystère de votre propre vérité et réalisez votre souhait le plus intime...*

Le but de la partie me paraissait obscur, cette antiquité devenait déplacée en cet endroit, à cette époque, dans ma famille. Elle prenait une allure inquiétante à tel point que je décidais de la remettre dans sa boîte, laquelle irait rejoindre les tréfonds de l'oubli, dans la malle du grenier, mémoire aux zones obscures bien pratiques finalement.

En joignant le geste à la pensée, j'entendis, ou plutôt je sentis, un dé clic se produire à l'arrière de la construction légère qui devint soudain de plus en plus lourde, au point que je dus m'en séparer afin de ne pas la laisser tomber.

Je la déposai alors sur le couvercle de la malle refermée et m'éloignai d'un bon pas. Puis je fixai l'intérieur du solide, sa gueule tournée vers moi. Le dé clic se prolongeait, on entendait maintenant un mécanisme se mettre en marche, comme un énorme ressort qui se remonterait à l'intérieur, désormais sans aucune aide, ou bien à l'aide d'une grosse clé invisible. Je ne bougeais plus durant de longues minutes, attendant que Satan sorte enfin de sa boîte.

Mon regard était comme hypnotisé par cette porte magique, cette ouverture symbolique. Inexorablement, il me sembla que mes yeux s'en allaient, se détachaient de leurs orbites sans aucune douleur, traversaient l'espace, happés comme par magie en se rapprochant de cette gorge, pour franchir enfin la limite des deux rideaux métalliques écartés...

...tandis que mon corps restait là, bien immobile, à un mètre de la malle, assis sur le plancher, les genoux repliés contre le ventre.

Le labyrinthe était subitement devenu gigantesque, m'apparaissant à l'évidence comme une antre imposante, une complexe installation aux dimensions confortables.

*J'étais à présent à l'intérieur du jouet.*

Désormais, je pouvais distinguer nettement l'accès à l'attraction principale de la fête foraine, dont j'entendais les flonflons et les bruits de la foule, venus de nulle part. Une pancarte se dressait au-dessus de ma tête, portant l'inscription « *Labyrinthus Magicum Veritas* », écrite dans une langue étrangère que je lus pourtant sans peine. Je m'apprêtais à contourner l'entrée lorsque, à cet instant précis, un vendeur tendit le cou hors de sa guérite et m'apostropha sèchement :

- Un ticket, petit ?

Grandement intimidé, terrifié par l'apparition soudaine, je ne pus répondre que oui, plus par lâcheté que par réelle volonté. Fouillant mes poches, je finis par tendre une pièce de monnaie au commerçant, preuve tangible que mon corps m'avait suivi jusque-là. Cette maigre somme ne sembla satisfaire qu'à moitié le guichetier, car celui-ci exprima sa déception par une moue méprisante et un geste de désapprobation, tout en me refusant ostensiblement le bout de carton qu'il détenait par ailleurs.

- Ce n'est pas le vrai prix des choses, me chuchota encore cette même voix, comme si le propriétaire des lieux avait la faculté de se faire entendre sans remuer les lèvres. N'as-tu pas davantage à me proposer ? Réfléchis...

Devant ma mine ahurie, il eut un mouvement d'épaules agacé et dédaigneux. Il reprit, plus menaçant cette fois :

- Regarde derrière-toi. Le moindre de tes adversaires m'en offre le centuple ! Que crois-tu donc que je vais faire ? Sacrifier un tel passe-droit pour le simple fonds de tirelire d'un jeune pisseux ou accéder au désir d'un gentleman qui connaît les valeurs de l'existence ? A mon avis, ricana-t-il en agitant sous mes yeux le ticket tant convoité, je crois que tu peux faire beaucoup mieux que ces quelques misérables centimes.

Je n'osai me retourner, dévisager des ennemis barbares ou monstrueux, au risque de passer pour plus ridicule encore car, qui sait, ce stratagème n'était peut-être qu'un leurre destiné à faire monter les enchères. Après tout, que savais-je des us et coutumes d'un jeu auquel je n'avais jamais joué de ma vie ?

Pour me laisser le temps de la réflexion, je détournai le regard vers l'ardoise apposée à la vitre de la casemate. Quelle que fût la monnaie utilisée en cet endroit, le prix me semblait exorbitant, tant il y avait de chiffres qui se suivaient, une sarabande mathématique peinte à même le petit tableau, jetée à la craie dans une frénésie sabbatique, s'allongeant à l'infini dans la lande brumeuse. Cela ne voulait rien dire.

- C'est le prix à payer, me chuchota la voix, sa voix. Tu le sais. Tu l'as toujours su.

Après tout, que m'importait cette somme ? Seul ce désir fou, qui m'arrachait à une vie jusque-là morne et tranquille, comptait à présent. Le précieux ticket obtenu, il me tarderait, je le savais, de céder à la tentation de cette distraction alléchante. Qu'avais-je donc à faire de ce qui ne me pesait pas, de cette effluve légère et insignifiante qui me causerait tant de tourments, une fois ma vie d'adulte entamée ? Je devais m'estimer heureux et privilégié de faire ce genre d'affaire alors qu'elle ne me coûtait rien. Il me resterait l'avenir, même après ce troc. J'aurais toujours le temps devant moi, l'éternité de la jeunesse, l'infinitude des rêves gratuits et nourriciers. Plus tard, ma monnaie d'échange serait plus lourde à porter, vieillie mais non cessible puisque je m'y serais piteusement attaché. Plus tard, ce serait trop tard.

Ainsi donc, c'est sans hésiter davantage que je vendis mon âme.

Aussitôt, retentirent des hurlements dans la foule : « Il a payé le prix ! Il a payé son tribut ! ». Puis des hourras, des bravos, dont je n'avais que faire.

J'avais remporté les enchères, vaincu tous mes adversaires pour lesquels je n'avais même pas un regard, pas une pensée. Je les entendais trépigner de rage contre les grilles, lacérant les barreaux de leurs griffes, bavant sur le sol, hurlant à travers leurs pustules, prisonniers de leurs vies étriquées, en attendant une nouvelle partie... Mais laquelle ?

Une fois franchi le portillon, c'est avec tous les honneurs que je marchais fièrement sur un tapis rouge, très doux, qui recouvrait une pente légèrement ascendante... et que je me cognai à la première cloison vitrée rencontrée, totalement invisible à mes yeux. J'entendis un rire moqueur (encore cette voix) et j'éprouvais comme de la honte. Se heurter aussi bêtement au premier obstacle venu alors que tout un parcours m'attendait ! Je métais presque brisé le nez mais je me savais toujours assis sur le plancher poussiéreux et plein d'échardes de mon univers normal, ce qui me rassura donc un peu.

C'était idiot, je ne devais pas avoir peur. C'était seulement un jouet, même s'il était étonnant. Un jouet ou un jeu ? Dans un jouet, il n'y avait pas de règles, dans un jeu il fallait un but à atteindre, des pions, des contraintes. Parfois, on lançait les dés, pour conjurer le hasard. Mais ici, on était livré à soi-même, abandonné à son sort dans un dédale sans raison.

C'est alors que je me rappelais de la règle, imprimée à l'encre violacée.

*Soyez le meilleur architecte du labyrinthe.*

Je compris brutalement ce qui clochait. Le labyrinthe existait déjà. Je n'avais pas eu à le construire. Pire, il s'était mis en marche (tous ces ressorts, ces rouages, ces courroies...) dès que je l'avais eu entre les mains. Il m'avait attiré !

Le jeu avait été sorti de sa boîte. A présent, tout était clair. Quelqu'un y avait joué *avant* moi. Qui donc ? Forcément un membre de ma famille ou, tout au moins, un habitué des lieux. L'ancien propriétaire ? Mon oncle ? Ma tante ? Tous les trois ? Plus encore ? Installé puis réinstallé, élément par élément, le labyrinthe était devenu, à force d'être manipulé au fil du temps, totalement inextricable. Je m'y étais à l'évidence égaré. J'aperçus encore le guichet derrière les vitres puis, très rapidement, plus rien. Il faisait noir. Le tréfonds du cube n'était même plus éclairé. Où donc était passée sa lumière ?

La partie était engagée depuis ce Noël de la dernière Guerre. J'avais de précieuses années de retard. Il me fallait rattraper le temps perdu, jouer des coups à tout prix, sans réfléchir, au risque de cumuler les erreurs. Je cherchais dans toutes les directions un signe, un indice, quelque chose qui me fasse aller de l'avant.

La lumière... Je la vis enfin, en haut du labyrinthe. Absurde à priori, car un tel endroit est généralement horizontal. Pourtant, celui-ci existait bel et bien dans l'autre direction, devenait tour de verre vertigineuse, dédales verticaux. Vite, prendre un ascenseur afin de rejoindre le dernier étage, mettre de la distance entre moi et tous ces obstacles. De là haut, je verrais les couloirs dessiner leur plan machiavélique et pourrais alors m'y frayer un chemin me permettant d'en trouver l'issue.

Hélas, de là où je me trouvais, sur cette terrasse obscure, nulle sortie. Au contraire, je découvrais un troisième labyrinthe, enchevêtré dans les deux autres, presque en diagonale, dans un autre plan, une autre dimension. Je n'y retrouverais pas mon chemin, même pas l'ascenseur, encore moins le guichet de l'entrée. L'affreux forain pouvait continuer de rire, je l'entendais s'esbaudir d'ici. Le jeu était truqué, le vainqueur connu d'avance. Seul le joueur précédent avait eu un avantage décisif. Les suivants, tous ses adversaires, moi y compris, ne pouvaient que tomber dans ses filets, et perdre ce qui leur restait. A savoir leurs vies.

« Mon âme est perdue à jamais, mon âme est perdue pour rien » répétais-je soudain avec effroi, hurlant comme si quelqu'un pouvait m'entendre. Un frisson me traversa le corps, pareil à celui que j'éprouvais lorsque j'étais fiévreux. Décidé à en finir, je mêlançai de la terrasse et tombai en montant, dans une nuit sans fin, un damier aléatoire, un néant sans espoir. Je tombais comme une bombe qui va exploser, le parachute en torche : j'étais un enfant qui se mourrait, se suicidait.

La voix de ma mère, grimpant l'escalier de bois vermoulu sans contremarche, me sauva dans ses bras, me ramenant à la réalité, à ce grenier dans lequel j'avais passé toute mon après-midi jusqu'au soir. « Charles, Charles, tu n'as rien ? Tu as crié... »

Je me souviens, maintenant...

Je suis moite, en nage, des gouttes de sueur chaude coulent sur mon front, je suis vraiment malade. Cette véritable souffrance, pourtant, me rassure : *je suis désormais à l'extérieur du jeu*. Je vais rester alité une dizaine de jours pour recouvrer la santé, échappant ainsi au grenier maléfique et à la boîte de Pandore.

Le docteur, avec sa grosse mallette noire et ses airs sévères mais ignorants a rassuré mes parents, faute de découvrir l'origine de mon mal soudain. Ce n'est rien, leur a-t-il dit, la chaleur estivale, peut-être même la puberté, à mon âge ce ne serait pas étonnant.

On voit bien qu'il n'a jamais joué au labyrinthe ensorcelé.

Ou bien... Il a fait semblant de ne pouvoir analyser mes symptômes mais il était au courant pour ce jouet, tout comme mon père – je me rappelle à présent son drôle de regard durant ce Noël fêté sous le feu ennemi, comme si ce cadeau lui évoquait un souvenir douloureux – au courant comme ma mère qui m'a retrouvé sans surprise au grenier et m'a fait redescendre sans compassion, avec juste un coup d'œil sur la malle, car elle savait. Tous savaient, ne pouvaient ignorer ce jeu infernal. C'était un complot prévu de longue date, bien plus machiavélique qu'une simple bombe à retardement oubliée. Tu l'as su, m'avait dit le forain. Je le savais, effectivement. Nous l'avons toujours su, du reste, connaissance maudite enfouie dans notre mémoire collective séculaire.

Pourquoi moi ? Pourquoi ce jouet ? Pourquoi cet été là ?

Parce que mon père avait oublié m'en avoir fait cadeau, parce que ça a été son jouet, autrefois, parce que toute sa famille se l'est légué de génération en génération en y jouant.

Mais en se le passant ainsi, d'enrichères en surenchères successives, la longue partie entamée depuis des lustres était devenue quasiment impossible à suivre ou à remporter. Dernier d'une longue dynastie de joueurs, mon père ne pouvait miser que sur une hypothétique descendance, ce qui ne l'engageait pas à grand-chose, durant son adolescence !

Il n'allait tout de même pas sacrifier son âme, ce vieux grigou, même pour son vœu le plus cher, à savoir gloire et fortune ! Il n'avait donc qu'à proposer le plus juste prix, s'engageant à moindre coût, ne pensant pas, à son âge, avoir jamais de fils unique.

C'était l'explication de son regard, lors de ce Noël ancien, un regard d'effroi tandis qu'il comprenait subitement la portée de son geste inconsidéré et que ses lèvres murmuraient en silence – à présent je les revois et je peux lire sur elles – « Mon Dieu... le jouet. J'ai parié... mon fils. Et je l'ai perdu ! »

Quand, par miracle, j'ai retrouvé ce jouet au grenier, complété et brillant comme un sou neuf, j'étais en âge de le comprendre, puis d'y jouer à mon tour. Il m'attendait.

Adulte, j'ai fini par reprendre les activités familiales, marchant dans les traces paternelles : la voie de celui qui avait bien compris que la dernière trêve ne serait que passagère, à l'instar des précédentes, celles d'après les Conflits Virtuels ou Mécaniques, et qui avait préparé le réarmement, en attendant la suite.

De fait, la Seconde Guerre Electrique, succédant à une paix illusoire et éphémère, s'est disséminée un peu partout, dopant nos ventes. A vrai dire, la Guerre n'a jamais vraiment quitté ce monde. Elle nous a juste laissé un peu de répit pour mieux renaître ici ou là, comme un feu de forêt qui couve et dévore inlassablement des hectares sans cesse reboisés. Désormais, nous exportons dans le monde entier du matériel militaire sophistiqué, à qui en paie le prix, à son tour. Somme toute, je me contente de diriger une grande entreprise aux intérêts transmis de père en fils. C'est ma sanction : responsabilité limitée. Naturellement, on me traite de marchand de canons mais c'est par ignorance car, si je ne m'acquittais pas de cette tâche, quelqu'un d'autre s'en chargerait à ma place. Et puis je ramène des devises à ma patrie. N'est-ce pas là le plus important ? En définitive, un pays qui prospère est un pays en paix, même en plein conflit. Conflit dans lequel je suis impliqué bien malgré moi.

Je contemple ma cité dominatrice, abritée de son dôme dernier cri, lequel jette des bombes, à son tour, sur les environs pas encore pacifiés. Notre paisible petit village s'est bien modernisé. Lorsque je revois le sapin, l'étang, le grenier...

Je colle le nez contre la vitre, en haut de l'une de ces hautes tours de verre qui se sont construites à la fin du siècle et se réfléchissent les unes dans les autres, créant un mirage à l'infini. Je repense souvent, comme aujourd'hui, à ce jouet qui a capturé mon âme et qui l'a envoyée dans un ailleurs sans limites. Pour elle, nul regret : devenu un être pragmatique aux occupations rémunératrices, je parviens à contrôler l'essentiel et à maîtriser toutes mes émotions inutiles. Pour lui... je suis plutôt inquiet. Je n'aurais pas dû m'en défaire lors de notre déménagement de 97. J'aimais bien ce décor fabuleusement renouvelé, ce labyrinthe mystérieux aux cloisons transparentes et aux mécanismes complexes.

Hélas, sans progéniture, le reste de ma famille disparue aux premiers jours des nouveaux affrontements, je n'en avais plus l'usage. Je ne peux plus rien miser, à présent. Mais c'est mieux ainsi. Avec moi, la malédiction s'est arrêtée et le jeu est tombé dans l'oubli.

Qu'est-il devenu ? A-t-il encore assez d'énergie pour jouer avec quelqu'un d'autre ? Je souhaite vivement qu'un oncle ou une tante l'ait trouvé puis ramassé pour son neveu ou sa nièce, et que cet enfant l'entretienne et s'aperçoive enfin de sa valeur inestimable. Avant d'en faire cadeau, à son tour, à une personne qu'il aime véritablement. Comme s'il s'agissait d'un don précieux, loin du rythme effréné des modes. Car, de nos jours, on ne produit plus de tels objets et, sans que je sache vraiment pourquoi, l'amusement même semble être devenu un luxe inabordable.

Y aura-t-il encore des guerres incendiaires, de stupides paris familiaux, de ces jouets impossibles dont on ne peut s'échapper... et quelqu'un pour les concevoir ? Au reste, qui voudrait économiquement en fabriquer, surtout pour une seule partie ? Et qui pourrait humainement les déposer, anonymes, au pied d'un sapin ?

Qui donc, je le demande, à part le Maître de tous ces jeux interdits ?



## La rencontre de Georges le Curieux et du Capitaine Jack



*Matt Allard est un jeune auteur québécois dont les premières publications ont vu le jour en 2006. Il a publié dans Brins d'éternité, Nocturne et Horrifique. Outre l'écriture d'histoires fantastiques, il pratique les sacrifices rituels de chèvres, mais seulement la nuit.*

C'était il y a une semaine. Depuis, dormant peu, je suis incapable d'écrire. Les rares moments où je dors, je m'éveille en sursaut, en nage, émergeant d'un cauchemar terrible.

J'ai perdu cinq kilos ; je n'ai plus ni appétit ni désirs.

C'est la première fois que je prends la plume depuis l'incident. Mon éditeur ne comprend pas ce qui m'arrive ; je n'ose pas le lui dire. Il me croirait fou.

J'espère que l'écriture me permettra de reprendre un rythme de vie normal.

\*  
\* \*

Je raccroche le combiné du téléphone, frustré contre moi-même. Mon éditeur vient de me dire : « J'attends la première version du manuscrit pour vendredi, Antoine. On ne peut plus attendre. » Le pire, c'est qu'il a raison. Je dois terminer cette satanée histoire de vampires au plus tôt avant de devenir fou. Je n'écris presque plus depuis un mois.

Je lève les yeux et vois l'ordinateur.

« Maudit chat ! »

Il s'est encore assis sur le clavier, bousillant ma dernière demi-heure de travail non sauvegardée. Bordel ! Je vais le tuer s'il continue ainsi.

Depuis que Capitaine Jack habite avec moi, je vis un calvaire perpétuel. Je dois m'occuper de lui : il demande une constante attention. Il est toujours collé à moi pour que je joue avec lui, change sa litière ou lui redonne à manger.

Je n'ai aucun moment libre depuis qu'il est là. En fait, je pourrais écrire, mais jouer avec le chat est beaucoup plus intéressant. Toutefois, mes finances descendent rapidement ; j'ai besoin d'un nouveau livre sur les tablettes pour renflouer les coffres. Et la seule façon de réussir, c'est d'occuper le chat pour qu'il me fiche la paix.

Je ne vois qu'une solution : trouver quelqu'un pour jouer avec le chat. Malheur ! Personne ne voudra faire une heure de route pour venir surveiller cet imbécile de chaton pendant que j'écris.

Je n'ai qu'une seule idée : Georges.

Il est dans une boîte, dans mon débarras. Je crois que je ne l'ai pas sorti depuis mon dernier déménagement, qui date déjà de huit ans, lorsque je me suis installé dans cette maison, dans le village de St-Édouard, pour écrire en paix. Mes premiers romans se vendaient bien ; l'un d'eux était traduit en anglais et sécoulait à bon rythme. L'argent m'avait permis de s'acheter cette villa à St-Édouard, près de la ville de mon enfance.

Depuis que je suis installé ici, mes ventes plafonnent ; sans ventes, point d'argent.

Je dois écrire.

J'ai fouillé le grenier, au-dessus du garage. À mon arrivée, lampe de poche à la main, j'ai entendu des petits pas ; sûrement des écureuils. Vivement que le chat soit en âge de chasser !

J'ai finalement trouvé la boîte. J'ai ouvert les quatre rabats en carton et je l'ai vu. Il était là ! Son grand sourire rouge toujours incrusté dans son visage, il me fixait de ses immenses yeux noirs tristes de n'avoir vu le soleil depuis longtemps.

J'ai posé le singe par terre avant de rempiler les boîtes dans le coin. Pendant que je rangeais les cartons, j'ai entendu un long soupir. Je me suis retourné ; j'étais seul.

Ce devait être le vent venant du lac.

Georges était encore ce bon vieux singe au faciès rassurant. Pour me faire pardonner de l'avoir remis si longtemps, je l'ai bien lavé et désinfecté, lui redonnant un lustre de jeunesse oublié. Sous mes mains, le corps de la poupée brune était étonnamment chaud ; sûrement de la chaleur accumulée qui s'échappait.

Pendant toute l'opération, Jack le chat me fixait, ses grands yeux bleus me dardant, inquisiteurs. Ce chat n'a que deux mois, mais quand il m'observe ainsi, je sens qu'il me trouve con. Peu importe : j'ai terminé de nettoyer Georges et je l'ai placé sur le divan, dans le salon. J'ai ensuite pris Jack et je l'ai posé devant la poupée. J'ai regardé, espérant que le chat allait s'intéresser au singe.

Il s'est approché, a reniflé puis a levé une patte pour frapper la poupée. Puis plus rien. Il a détourné son attention du jouet pour courir après une boule de papier qui roulait par terre, poussée par le vent.

J'avais fait tout ça pour rien, mais ce n'était que partie remise. J'ai relu le début de mon manuscrit pendant la journée, le chat sur les genoux, une main dans son poil. Ainsi, il me dérangeait moins souvent.

Le soir venu, j'ai pris la poupée et je l'ai apportée dans le lit du chat. Jack dormait déjà, comme à son habitude. J'ai placé Georges près du félin et je suis allé au lit. Quand je me suis levé pour boire de l'eau, vers 3h30, le chat était couché sur Georges, une de ses pattes sur le nez du singe.

Je me suis levé vers 5h00, en même temps que Jack. À l'extérieur, le soleil tarderait encore une bonne heure, peut-être un peu plus ; l'automne étalait son tapis de feuilles mortes partout autour de la maison. Je négligeais l'entretien de ma demeure ; je devrais y remédier bientôt. Dès que mon roman serait terminé...

J'ai préparé le café puis j'ai ouvert l'ordinateur. J'ai nourri le chat, me suis étiré un peu, puis je me suis installé. Je savais exactement comment continuer le roman que je travaillais depuis un an. J'ai relu les dernières pages pour reprendre le rythme, puis je me suis lancé.

Les mots s'enchaînaient par magie, lorsque je remarquai que Jack miaulait plus fort qu'à son habitude. Je me suis dirigé vers son petit lit, dans la chambre d'amis. Il s'y amusait avec Georges : il le poussait, le mordait, le retournait puis recommençait. Satisfait de ma ruse, je suis retourné au travail.

J'ai écrit, perdu dans ma bulle. À 8h00, j'ai pris une pause pour déjeuner. Jack jouait toujours : il n'était pas sorti de la chambre mais je l'entendais ronronner. Je suis retourné à l'ordinateur après cette intermission : je devais continuer. Ma marche du matin attendrait. J'ai relu les dernières phrases, puis mes doigts volèrent sur le clavier.

Vint un moment où je n'entendais plus le Capitaine. Sachant qu'il allait réapparaître, je suis aller le chercher.

Dans le couloir, il y avait une trainée de sang. J'ai hâté le pas. En entrant dans la chambre, je me suis arrêté. Je m'attendais à voir un animal qui saignait ; c'est bien ce que j'ai vu. Georges le curieux, de singe souriant en chandail rouge, était devenu autre chose. Toujours couché sur le dos, près du panier, il saignait des yeux, mais son visage était maintenant hideux et méchant ; un rictus haineux remplaçait son habituel sourire. Il me foutait la trouille.

Je l'ai observé sans comprendre, puis j'ai cherché Jack du regard. Le chat était dans un coin de la pièce. Il me fixait, la tête penchée sur le côté, un sourire sur ses lèvres félines.

Mon attention s'est reportée sur Georges. Le temps de mon coup d'œil sur Jack, il était redevenu le même bon vieux Georges.

Décidément, trop travailler à l'ordinateur cause des hallucinations !

Écrire du fantastique est une bien étrange façon de gagner sa vie.

J'ai pris Jack dans mes bras. Il s'est mis à ronronner et s'est collé sur moi, bougeant la tête en se frottant sur ma joue. Puis, il m'a fait rire en me léchant le nez.

J'ai joué avec le chat et j'ai replacé Georges dans le petit lit. J'allais retourner écrire quand j'ai remarqué que Georges était blessé. Sous son œil droit, il y avait un petit trou. Puis j'ai vu du sang sur mon t-shirt : Jack avait saigné sur moi. Je déduisis qu'il s'était ouvert une patte en tentant de décrocher un œil de Georges. J'amenai le Capitaine à la salle d'eau et lavai sa plaie.

Le reste de la journée fut paisible. Vers 17h00, j'ai arrêté d'écrire. Il ne me restait que la scène de la confrontation finale à taper : ce qui allait avant et après l'était déjà. Je savais exactement quel serait l'enchaînement des actions, mais j'étais trop fatigué pour l'écrire : mes mains, mon dos et mes yeux étaient douloureux. Je me suis mis en quête du chat, pour lui donner un minimum d'attention. Je ne l'ai pas trouvé ; j'ai croisé la poupée de Georges, qui me regardait de son air niais. Pensée improbable, je me suis dit que ça devait être de sa faute si je ne trouvais pas le chat : il devait être responsable de la disparition du félin.

Il faut bien être un écrivain de fantastique pour penser à des choses pareilles.

J'ai oublié le chat : après tout, je voulais qu'il me laisse tranquille. Je suis allé manger sur la terrasse de l'auberge du village, j'ai bu quelques bières en soupant, pour célébrer la presque fin de mon roman.

Je suis revenu en titubant. Mon appartement était un véritable capharnaüm. Tout était sans dessus dessous : meubles renversés, vaisselle cassée, bibliothèque vidée... J'ai rapidement fait le tour pour constater que rien ne semblait avoir disparu. Dans la chambre d'ami, le bordel était pire encore. Mais au milieu de la place, il y avait Georges, assis par terre. Près de lui, les deux billes noires formant ses yeux roulaient par terre.

Quand je l'ai vu, j'ai été pris de folie. Je ne sais pas si c'est l'alcool que j'avais bu ou la fatigue, ou peut-être l'impression étrange qui me taraudait depuis le début de la journée, mais j'ai complètement disjoncté.

J'ai mis la poupée dans un sac. J'ai pris mes clés et nous sommes partis en voiture. Je n'étais pas en état de conduire, encore moins en état de penser, mais j'ai quand même roulé dans les bois, jusqu'à la rivière Batiscan, qui relie le lac Édouard au fleuve St-Laurent, beaucoup plus au sud. Une fois arrivé, j'ai ouvert le sac et regardé la poupée une dernière fois. Puis j'ai lancé le sac le plus fort possible vers le large.

La tension s'est relâchée et l'adrénaline est redescendue. Je suis retourné chez moi et j'ai commencé à ranger, tout en pleurant. Les tâches de sang ne se sont pas incrustées dans le plancher, mais les laver fut quand même laborieux.

\*  
\* \*

Je n'ai plus revu le Capitaine Jack. Toutes les nuits, lorsque je me réveille en sueur, la dernière image que je vois est toujours celle de Georges le Curieux, la poupée. Dans mon rêve, il est toujours tel qu'il était la dernière fois que je l'ai vu, dans le sac, avant que je ne le lance dans le fleuve. Son sourire est pervers, cruel ; ce n'est pas ce qui me fait le plus peur. Chaque nuit, je revois ses yeux. Ce sont les yeux bleus de Jack.

# PHENIX

TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE

## MAG

[www.phenixweb.net](http://www.phenixweb.net)

*Notre site internet*

LE complément indispensable à

# PHENIX

TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE

## MAG

