

Nils Jacket Derrière les Barreaux

Un livre interactif écrit par JFM

Direction de projet par Mikaël Louys

Relecture, mise en page & corrections par Mikaël Louys & Muriel Leclercq-Noreve

Illustrations intérieures de Joanna Cabanes, Catherine Pham & Aline Minier

Couverture par Mylène Villeneuve

Journal d'Enquête réalisé par Christophe F. Batista

Cette édition collector est publiée en mai 2018 par Megara Entertainment SARL

www.megara-entertainment.com

Première impression

Texte copyright © JFM. Tous droits réservés.

ISBN 979-10-93943-39-8

Un grand merci aux habitués des forums RDV1 & La Taverne des Aventuriers pour leur intérêt,
leurs commentaires positifs comme négatifs, et leurs idées.

Merci aux deux témoins qui m'ont permis de résoudre ma dernière grosse affaire.
Comment aurais-je pu, sans vos preuves de cuir et de velours ?

www.nilsjacket.com

Toute ressemblance avec des personnes physiques ou morales existantes serait fortuite.

© JFM, 2007-2018, pour l'ensemble du texte. Cette œuvre est soumise à droits d'auteur.
Toute reproduction, totale ou partielle, est interdite sans l'accord de l'auteur.

Le coupable, c'est d'Armorim

Tous les regards étaient tournés vers vous. Le Ministre, Huttington, le commissaire Cardoze, les différents suspects de cette sinistre affaire. Sur leurs lèvres, une seule question :

"Qui est le coupable ?"

- Le coupable, c'est d'Armorim, annonçâtes-vous.

Tous vous regardèrent avec des yeux éberlués. Cardoze sauta presque au plafond. Ils avaient pensé à tout le monde sauf au respectable Comte d'Armorim.

- C'est impossible, il était dans la salle avec nous, déclara Mme de Beaune.

- Il s'est absenté au moment où le président du club a pris la parole, rétorquâtes-vous. Anita, la petite servante, me l'a confirmé.

- Il n'a pas d'alibi, soit, admit Mr Dubreuil-Diacond, qui était un bon ami de d'Armorim, ou du moins son partenaire de polo. Mais ça ne démontre pas qu'il a tué Verley.

- Avez-vous la preuve de ce que vous avancez, Jacket ? demanda le Ministre avec un regard suppliant.

Vous gardâtes le silence. Ce silence que vous adorez garder à chaque fois. Ce petit plaisir qu'a le détective en voyant ces mines déconcertées, avant d'asséner la phrase qui tue :

- La preuve ? C'est le savon, bien sûr.

La stupéfaction fit place à la sidération. Vous jubiliez. Vous les aviez complètement déconcertés, les pauvres. C'était tout simple, pourtant, mais une explication était un préalable nécessaire. Vous vous tournâtes vers votre ami le commissaire :

- Vous aviez constaté un fait étrange, m'avez-vous rapporté. La clef de Verley...

- Elle était savonneuse, se rappela Cardoze, en se lissant la moustache qui faisait sa célébrité à la PJ.

- C'est cela même. Et il n'y avait plus de savon dans les toilettes du club...

- D'accord, mais en quoi cela incrimine d'Armorim ? s'impatienta le Ministre.

- Suite au cambriolage à la Banque Hize, nous avons établi avec certitude que le mobile du meurtrier était de s'emparer de la clef de Verley. Or, ce dernier l'avait toujours sur lui après sa mort. Les invités ont été fouillés à la sortie, et étaient susceptibles d'être fouillés à l'entrée : le coupable ne pouvait pas prendre le risque d'avoir la clef sur lui, ni même d'avoir de quoi en faire un double. Mais il a été malin : il a coupé le savon des toilettes en deux, a imprimé la clef entre les deux moitiés, a jeté le savon par la fenêtre à un complice, puis a replacé la clef dans la poche de Verley. Il s'est essuyé les mains, mais était trop pressé pour essuyer correctement la clef. Le tour était joué.

- Mais pourquoi accusez-vous d'Armorim en particulier ?

- Anita la servante est restée toute la soirée près des toilettes, avec pour consigne de nettoyer après le passage de chaque invité. Elle a constaté que c'était après le passage d'Armorim que le savon avait disparu.

Convaincu, le Ministre ordonna l'arrestation d'Oscar d'Armorim, ce riche héritier, pour le meurtre du consul Hubert Verley.

Le crime avait eu lieu en pleine réception au Saintignon, un club privé très select, il y avait trois semaines déjà. Le problème était que Verley n'était pas que diplomate. Il était aussi espion pour le compte de votre pays. Et ce soir-là, il avait sur lui la clef d'un coffre de banque renfermant une liste secrète. La liste d'un grand nombre de nos agents à l'étranger.

Le lendemain du meurtre, un braquage avait justement eu lieu dans cette même banque, la Hize. Avant que les services secrets n'aient eu le temps d'intervenir. Les bandits avaient été arrêtés le jour suivant, ou du moins trois d'entre eux. Le quatrième, lui, avait été découvert mort dans un entrepôt, une balle dans le dos. Quant au magot, il était resté introuvable. C'était pourquoi le Ministre avait fait appel à VOUS, Nils Jacket, détective privé et consultant occasionnel auprès de ses services.

Vous le grand pro quand il faut débrouiller les pires énigmes. Vous, le dernier recours secret du gouvernement. Une fois de plus, vous vous étiez montré à la hauteur et aviez démasqué le coupable.

Mais hélas, une mauvaise nouvelle vous attendait. Ce fut Amy, votre secrétaire, qui vous l'annonça quand vous fûtes de retour à votre agence : la petite Anita avait trouvé la mort deux heures plus tôt. Dans un accident de voiture qui avait toutes les apparences d'un assassinat. Elle était votre seul témoin, et elle n'avait témoigné que face à vous. Sans elle, l'accusation ne tenait plus ; d'Armorim avait de trop bons avocats. L'infâme avait appris, on ne sait comment, ce qu'elle vous avait dit, et tenté une manœuvre désespérée. Avec succès.



Intro : "Le comte Oscar d'Armorim."

Le comte Oscar d'Armorim. Le genre d'homme qui ne recule devant rien pour parvenir à ses fins. Pendant votre enquête, vous l'aviez interrogé. Il n'avait jamais été mouillé dans aucune histoire que ce soit, et pourtant son nom était revenu dans plusieurs affaires louches, ce qui avait attiré vos soupçons sur lui.

Vous l'aviez trouvé calme, maître de lui-même. La quarantaine, le cheveu brun soyeux, il était indéniablement charismatique, bel homme même. Il avait la voix douceuse qui rend le beau sexe si indulgent envers ses caprices ou ses manières parfois brutales. Son sourire faux était le seul avertissement de sa nature mauvaise. Les costumes hors de prix qu'il portait cadraient bien avec ses goûts dépensiers. On le disait collectionneur de vieux livres et, moins courant, de jeux d'échecs anciens. Il avait le compte en banque qui permet les caprices, cela tombait bien. Mais vous saviez désormais que l'origine de sa fortune n'était pas son héritage. Vous étiez persuadé qu'une puissance étrangère le finançait.

Fou de rage contre ce suppôt de Satan, vous obtîntes une entrevue dès le lendemain matin du meurtre d'Anita. Vous faisant précéder de votre carte, vous trouvâtes d'Armorim d'une humeur triomphante.

- Que puis-je pour vous, Mr Jacket ?

Il était si fier du coup qu'il vous avait joué, si arrogant... Vous, vous n'aviez pas envie de badiner.

- Vous savez très bien pourquoi je suis là, d'Armorim. Je sais que c'est vous pour Verley. Et pour la petite Anita.

- Ne compromettez pas votre belle réputation dans pareilles calomnies. Sans preuve, vous n'avez aucune chance contre moi. La tâche serait ingrate, et pas sans danger. Je ne puis que vous conseiller d'abandonner l'affaire.

- Je ne suis pas du genre à lâcher prise si facilement, malheureusement pour vous.

- Haha ! Pardonnez mon hilarité, mais je trouve très drôle que vous vouliez encore jouer une partie d'échecs alors que votre reine est tombée.

L'allusion était une provocation. Vous serrâtes le poing de rage mais ne voulûtes point lui donner la satisfaction d'y céder. C'était un terrible adversaire. Froid comme le marbre, fascinant et mortel comme un cobra. Un dandy du crime, qui vous invite à prendre un brandy pour mieux vous poignarder sitôt que vous avez le dos tourné.

- Déclarez forfait, vous intima-t-il une dernière fois, ou cela vous portera malheur. Plusieurs l'ont expérimenté avant cette soubrette. À vous de voir si vous voulez grossir la liste. (il prit une inspiration dédaigneuse :) Sachez que le joueur d'échecs a toujours un coup d'avance, Mr Jacket. Retournez jouer à la belote.

Vous prîtes congé avec froideur et dignité. Mais en sortant, vous fulminiez. Douglas Huttington, votre officier de liaison aux services secrets, vous attendait dans sa berline. Sous l'élégance discrète de ce jeune quadra dynamique se cachait l'un des plus efficaces agents jamais sortis des rangs d'Interpol. Avec son flegme à toute épreuve, il vous demanda ce que vous alliez faire.

- Cette fois c'est la guerre totale ! déclarâtes-vous. J'aurai la peau de cette ordure, même si je dois aller en prison pour ça !



Comment mener l'enquête

Ce roman policier est particulier : VOUS en êtes le héros. C'est VOUS, lecteur ou lectrice, qui allez incarner le détective Nils Jacket et mener l'enquête.

À la fin de chaque paragraphe, le texte vous invitera à vous rendre à différents autres paragraphes en fonction de vos choix et de vos décisions. Si vous décidez d'agir de telle façon, d'accomplir telle action, de poser telle question ou d'accuser tel suspect, vous devrez directement vous rendre au paragraphe dont le numéro vous est indiqué, sans lire les paragraphes vous séparant de ce paragraphe précis.

Il est primordial que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Ne lisez pas les autres paragraphes, sinon vous risqueriez de lire par accident le nom du coupable et l'enquête perdrait son intérêt.

En fonction de vos décisions, votre enquête va progresser, vous allez glaner des indices et des informations qui vous permettront de confondre ce satané d'Armorim.

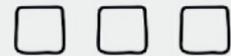
Pour cela, vous avez à disposition ce Journal d'Enquête :

Journal d'enquête

Mots-codes

Objets

Santé



Argent



Journal d'enquête

Notes & indices

Échecs

— Case **Mots-codes** : lorsque le texte vous demandera d'inscrire un mot-code sur votre Journal d'Enquête, vous inscrirez le nom dudit mot dans cette case. Les mots-codes que vous notez servent plus tard dans le courant de l'histoire. Ils correspondent à des indices que vous avez trouvés, à des événements que vous avez provoqués ou à des décisions que vous avez prises au cours de votre enquête et qui peuvent influencer sur son déroulement. Le texte vous demandera parfois de les effacer, ou de les remplacer par d'autres ("remplacer" un mot-code par un autre signifie effacer le mot-code déjà noté et inscrire à la place le nouveau mot-code). Parfois, il vous sera demandé de souligner un mot-code. Si vous avez un mot-code souligné, et si le texte vous demande si vous avez ce mot-code, sans préciser s'il est souligné ou non, vous devez considérer que oui.

— Case **Objets** : vous noterez dans cette case tous les objets dont vous disposez. Ces objets peuvent vous aider à mener à bien vos recherches en vous tirant de certaines situations. Ils peuvent être également des preuves pour confondre un éventuel coupable. Lorsque vous commencez cette histoire, vous ne possédez absolument rien, pas même des papiers d'identité. Vous allez découvrir pourquoi au paragraphe 1. Vous serez amené(e) à découvrir ou à acquérir de nombreux autres objets lors de votre enquête. Vous les noterez alors dans la Case Objets. La plupart du temps, vous transporterez vos objets sur vous, mais si le texte vous y autorise, vous pourrez en laisser certains dans un lieu précis ou entre les mains de quelqu'un. Vous devrez alors noter à côté du nom de l'objet où celui-ci se trouve. Il peut parfois être judicieux de ne pas transporter certaines preuves sur vous, par exemple, pour éviter qu'on ne vous en dépossède. Mais vous n'avez accès à ces objets que si vous vous trouvez dans le lieu où vous les avez laissés.

— Case **Santé** : dans cette enquête particulièrement dangereuse, votre santé sera menacée. Vous devrez préserver vos forces. Dans cette case Santé, vous pouvez remarquer trois carrés vierges. Lors des péripéties qui vous attendent, lorsque votre état de santé faiblira, le texte vous demandera de noircir une ou plusieurs de ces cases Santé. Plus vous avez de cases Santé noircies, pire sera votre état physique. Et moins vous aurez de chances de vous tirer de l'enfer dans lequel vous vous apprêtez à entrer.

— Case **Notes & Indices** : notez dans cette case de votre Journal d'Enquête les détails de votre enquête que vous estimez importants. Des adresses, par exemple, pour être sûr(e) de ne pas les oublier. Cette case permet également de noter d'autres informations qui n'ont pas trait à l'enquête.

— Case **Argent** : la somme d'argent dont vous disposez est inscrite dans cette case. La seule forme d'argent que vous pourrez utiliser dans cette enquête sera de la monnaie en billets et pièces. Et vous débutez sans le moindre sou vaillant en poche (0 euro (€)).

— Case **Échecs** : l'enquête qui vous attend n'est pas simple. Vous devrez faire preuve de grandes qualités de déduction et de perspicacité pour triompher du comte d'Armorim. Il est hélas fort possible que vous ne parveniez pas à résoudre le mystère dès votre première lecture, dès votre première tentative. Si, à un moment ou à un autre, vous aboutissez à un paragraphe qui ne vous propose aucun autre paragraphe où vous rendre, et que le mot FIN ne le conclut pas, cela voudra dire soit que vous aurez échoué dans votre enquête, soit que vous aurez été tué(e). Lorsque vous arriverez à un tel paragraphe, vous aurez perdu et devrez recommencer l'histoire depuis le début, en tentant de faire mieux. Vous perdez tous les objets, adresses, et mots-codes que vous aurez obtenus (vous revenez au Journal d'Enquête que vous aviez en entamant votre aventure). Néanmoins vous aurez glané pendant votre tentative un certain nombre de renseignements qui vous guideront et vous aideront à vous en sortir à la tentative suivante. À chaque échec notez une croix dans la case **Échecs** de votre Journal d'Enquête. Lorsque vous aurez terminé avec succès ce roman dont vous êtes le héros, c'est-à-dire quand vous aurez atteint le paragraphe final, qui se conclut par le mot FIN, une grille vous permettra d'évaluer votre niveau.

Si, après plusieurs tentatives, vous vous sentez complètement bloqué(e), désespéré(e), résistez à la tentation de tricher et d'aller lire directement la fin. Cela vous gâcherait tout le plaisir de résoudre l'enquête par vous-même et diminuerait l'intérêt du jeu. Rendez-vous plutôt à la fin de ce livre, dans la section "**SOS Déblocage**". La consulter vous coûtera des croix dans votre case **Échecs**, mais vous y trouverez des conseils garantis sans « spoilers » qui vous mettront sur la bonne piste et sauvegarderont le plaisir du jeu.

Lors de votre première tentative, il vous est conseillé de lire sans trop vous poser de questions, en suivant votre instinct, et en profitant de votre lecture. Vous aurez tout le temps de vous arrêter sur les détails lors de votre tentative suivante.

Ça y est, vous êtes fin prêt(e) ? Il est temps pour vous de débiter votre enquête. Soyez attentif(ive), faites preuve de psychologie et de prudence et prenez garde aux fausses pistes.

Rendez-vous au 1.



1 (Illustration)

Un lundi matin d'été. Aujourd'hui, c'est arrivée de nouveaux détenus à "la Centrale", a été prévenu Titus Canaguerr, le chef des surveillants de ce pénitencier pour criminels endurcis. L'homme a le physique de l'emploi : un torse musclé, des bras capables d'étouffer un pitbull, des yeux cruels enfoncés dans un visage buriné. Cela fait vingt ans cette année qu'il exerce ce métier, et l'expérience lui a appris une chose : nouveaux prisonniers, nouveaux ennuis. Il faut les briser d'entrée pour leur faire passer l'envie de lui casser les pieds. "Tout ça, c'est de l'engeance !" a-t-il l'habitude de dire à sa femme en parlant des hommes dont il a la charge.

Le nouvel arrivage se compose de quatre spécimens de cette "engeance". Il supervise leur descente du fourgon et leur entrée. Ses collègues se chargent de les fouiller au corps et de récupérer leurs effets personnels. Les quatre laissent leurs vêtements pour les droguets réglementaires, ces vestes en étoffe grossière qui donnent aux détenus le même aspect uniforme. Il a l'œil, Titus Canaguerr. Il a repéré deux fortes têtes, qui ne lui reviennent pas, du reste. Il a lu leurs fiches : Gary Exxel, un crâne rasé au regard fuyant, arborant une moustache blonde de deux semaines, et Nicko Sanchez, un grand brun costaud.

Son préjugé s'avère vite fondé : les deux hommes s'échauffent et sont prêts d'en venir aux mains. Après les avoir séparés, il s'apprête à leur apprendre la vie quand une voix posée intervient. Celle de Mr Duplessy, le directeur de la prison, un quinquagénaire studieux et soigné, le crâne qui commence à se dégarnir mais les cheveux teints. Scrutant la scène derrière ses larges lunettes rondes, il demande qu'on lui amène les deux énergumènes, afin qu'il leur explique les règles de l'établissement.

- Mais, Monsieur, je peux très bien m'en occuper, proteste le chef maton. Ce sont de dangereux criminels. Est-ce prudent de rester seul avec eux dans votre bureau ? Je peux venir avec vous.

- Je préfère que vous finissiez de superviser "l'emménagement" des autres arrivants. Mais je garde Lammech avec moi, soyez rassuré.

- Bien, Mr Duplessy.

Canaguerr retourne à sa tâche, encore étonné de l'attitude de son supérieur, peu coutumier des entretiens avec les nouveaux. Exxel et Sanchez n'ont pas dû lui faire bonne impression.

Duplessy referme la porte de son bureau et invite poliment les deux détenus à prendre un siège. Après s'être assuré que ni Canaguerr ni personne d'autre ne les espionnent, il se tourne vers Gary Exxel et lui lance joyeusement :

- Alors, Jacket, votre nouvelle identité vous sied-elle ?

- Je ne pensais pas me retrouver taulard un jour, souriez-vous. C'est impressionnant.

- Vous avez bien épluché la liste de mes pensionnaires ?

- Oui, aucun de ma connaissance. Mais l'un d'entre eux pourrait m'avoir aperçu dans un commissariat ou dans un prétoire. Je me suis rasé le crâne et j'ai profité de ces dernières semaines, comme je me faisais oublier, à me laisser pousser la moustache. Je n'aimerais pas qu'on me prenne pour un "mouton".¹

- Vous êtes méconnaissable.

Mû par votre désir de vaincre d'Armorim, vous avez décidé de vous faire admettre à la Centrale, la prison où sont enfermés les trois braqueurs qui ont utilisé le double de la clef de Verley. Vous n'avez pas trouvé moins périlleux comme enquête, et rien ne dit que ces malfrats vous aideront, mais c'est la seule piste qu'il vous reste, votre dernière chance de faire ravalé son orgueil à ce dandy qui ne voit en vous qu'un joueur de belote.

L'autre faux prisonnier, Nicko Sanchez, est un agent de Huttington devant vous aider en cas de bagarre. Vous ne connaissez pas son vrai nom. Duplessy sera le seul à connaître votre véritable identité en ces lieux. Avec le seul surveillant en qui il a une parfaite confiance : Olivier Lammech, ici présent, un blondinet de même pas trente ans, au visage franc et déterminé. Il travaille de jour, du lundi au vendredi ; il sera donc disponible la plupart du temps, mais vous devrez vous débrouiller la nuit, et devrez tâcher de boucler cette enquête avant le week-end. Il ne pourra pas vous faire sortir du mitard si vous vous y faites envoyer, histoire de ne pas éveiller les soupçons à votre rencontre. Les parloirs se tiennent les mercredis et samedis. Il propose de vous mettre dans la même cellule, avec Sanchez.

Votre but n'est pas de vous éterniser dans ce lieu hautement périlleux. Votre statut de détenu doit vous permettre de plus facilement interroger les braqueurs et leur faire avouer ce qu'ils savent sur d'Armorim et le casse de la banque Hize. Comment ont-ils obtenu la clef de Verley ? À qui ont-ils remis le butin ? Le fait qu'ils se soient fait prendre, ce qui ne devait pas être dans leurs projets, vous donne un angle pour les convaincre de donner leur commanditaire, ou au moins de parler sur lui. Le Ministre vous a donné la latitude de leur proposer une remise de peine contre de quoi envoyer d'Armorim à leur place. Dès que votre enquête auprès d'eux aura porté ses fruits, vous serez exfiltré en urgence.

Les trois bandits qui vous intéressent ont un casier judiciaire bien garni. Les frères Estrada, César et Ézéquier de leurs prénoms, sont fichés au grand banditisme pour une grande variété de motifs, avec une prédilection pour l'attaque à main armée et la violence. Ils n'ont pas été gâtés par la vie, il faut dire. Ils ont écumé les familles d'accueil dès l'âge de dix ans pour le plus jeune. César fut abusé par l'un de ses "pères" adoptifs, qu'il finit par tuer à quatorze ans. Ézéquier, lui, est connu pour son appartenance à divers groupuscules néonazis. Le troisième larron, Benedict Beati, s'est surtout illustré dans des casses. Spécialité : le dynamitage.

Le quatrième de la bande était un dénommé Laszlo Nemet,

¹ Mouton : en argot carcéral, espion de la police placé parmi les détenus pour surprendre leurs confidences.



1 : "Le directeur Duplessy et le chef Canaguerr."

qui faisait le chauffeur. Il a été retrouvé mort le soir même du braquage, dans un entrepôt. Lui était inconnu de la police avant cette nuit qui lui fut fatidique. D'après l'enquête en cours, tout porte à croire que ce sont ses complices qui l'ont tué. Pour quelle raison ? Cela aussi, vous devrez le découvrir. Avec un tel pedigree, pas étonnant que les trois aient échoué dans le quartier de sécurité du pénitencier, interdit aux permissions. Ce qui arrange votre plan : cela vous évitera que l'un de vos voisins de cellule ne sorte en journée et ne vous reconnaisse dans un journal, par exemple.

- Même si vous êtes bien déguisé, Jacket, ou plutôt devrais-je dire Exxel maintenant, si vous êtes dans une situation de danger grave, ne faites pas le brave ! vous exhorte Duplessy. Appelez Lammech ou moi immédiatement. Mes pensionnaires sont tout sauf des enfants de chœur ! Je collectionne les plus terrifiants criminels du pays, ici. Des meurtriers en série, des mafieux, des violeurs, ...

Vous savez ce qui vous attend. Les Estrada et Beati ont tout de même recouru à des balles barbelées contre les policiers venus les appréhender. Le genre de munitions qui laissent des séquelles à vie.

- Quelle sera votre technique d'approche ? s'enquiert le directeur.

Lui demandez-vous : ce que les braqueurs pratiquent comme activités afin de vous y inscrire ? (rendez-vous alors au **318**)
s'ils font partie de bandes spécifiques dans le but de vous y mêler lors des promenades ? (rendez-vous au **634**)
de vous installer dans la cellule de l'un d'entre eux ? (rendez-vous au **785**)
Si vous préférez ne pas vous faire remarquer d'entrée, rendez-vous au **885**.

2

Lammech vous raccompagne à votre cellule, trajet durant lequel il vous remet l'habituel petit billet de 5€ dans la main (à noter dans votre Journal d'Enquête).

- Vous ne serez pas là demain, alors ? lui demandez-vous à voix basse.

- Je ne devais pas, mais je vais voir ce que je peux faire.

À l'intérieur, vous trouvez le Rat dans une curieuse position, accroupi vers le tuyau d'évacuation des toilettes. Devant l'expression incrédule sur votre visage, il s'explique :

- Tu ne connais pas le *téléphone des détenus* ? Tu choues une petite cuillère à la cantoché, et tu donnes de petits coups sur le tuyau des chiottes. Avec la résonance, tu peux envoyer des messages en morse aux autres cellules. C'est plus discret que les chuchotements à travers les barreaux. Les matons ne peuvent pas les surprendre.

- Mais toutes les cellules y ont accès aussi. Qu'est-ce qui se dit, ce soir ?

- Si j'ai bien compris, les Arabes projettent une vengeance sur quelqu'un qu'ils appellent "le flic". C'est du code, seuls ceux

dans la confiance peuvent comprendre.

- La "vengeance" serait pour quand ?

- "Bientôt", sans plus de précisions.

C'est l'extinction des feux. Allez-vous ne dormir que d'un œil (au **678**) ou profondément (au **492**) ?

3

C'est alors que, surgi d'un néant où votre subconscient l'avait peut-être trop vite enterré, Rax apparaît devant vous. Il sort à l'instant du quartier d'isolement. Son sourire faux habituel contient mal la rage qui l'anime actuellement ; un léger tressautement de la lèvre en témoigne. Sur un ton doucereux pourtant peu équivoque, il vous promet l'enfer.

- Je peux t'assurer que je vais consacrer la moindre minute restante de ma perpétuité à préparer ta mort, Gary !

Toutefois, il ne compte pas se faire prendre pour votre meurtrier ; il se jetterait sur vous sur-le-champ, si c'était le cas. Il ne peut donc rien tenter tant que le personnel pénitentiaire est en vigilance maximum post-émeute. D'ailleurs, votre conversation est rapidement écourtée par l'intervention d'un gardien qui l'éloigne de vous.

La promenade terminée, les douches vous attendent. Comme il vous en a privé hier, Canaguerr ne pouvait guère se permettre de recommencer aujourd'hui. Conduits un par un, très surveillés, vous avez tout juste assez d'intimité. Néanmoins, le risque d'attaque, de Rax ou d'un autre, s'en trouve ainsi limité.

Vient l'heure du souper. Si vous avez le mot-code PREVEV souligné, rendez-vous au **661**.

À défaut, si vous avez le mot EQUIME, rendez-vous au **465**.

Sinon, rendez-vous au **87**.

4

Vos adversaires s'attendent à ce que vous les fuyiez, pas à ce que vous preniez l'offensive. Avec l'effet de surprise et l'arme improvisée que vous avez récupérée, vous espérez bien prendre l'avantage. Les pas se rapprochent.

Si, à l'entrée des douches, vous avez pris à gauche, rendez-vous au **834** ; à droite, rendez-vous au **797**.

5

Vous êtes le premier détenu de la journée appelé à l'infirmerie. Ce qui a le don d'agacer votre compagnon de cellule, qui demande au gardien venu vous chercher quand il pourra y passer lui aussi.

- Tu ne peux pas te passer de présence féminine, ma parole !

lui lancez-vous. (comme il ne paraît pas goûter votre pique amicale, vous le rassérez :) T'inquiète pas, je me sens bien, et ces examens me fatiguent. Je vais abrégéer.

Mlle Varga veut voir comment évoluent vos blessures ; elle n'a pas pu hier, en raison du meurtre dans la cour.

- Vous récupérez très bien, Mr Exxel, diagnostique-t-elle. Mais je vous conseille de vous ménager. De mieux vous reposer, même.

- Vous me signez un bon d'admission en thalasso, alors ?
Votre boutade la fait rire aux éclats.

- C'est vrai, je l'oublie, le lieu n'est guère propice aux convalescences... (elle se rembrunit :) Je revois encore le visage de ce pauvre homme, hier...

- Je suis étonné qu'une simple infirmière ait eu à s'occuper d'un cadavre...

- Le docteur n'était pas là. J'ai dû gérer, en attendant l'arrivée du légiste. Mais bon, la cause de la mort ne faisait que peu de doutes. Un vulgaire coup de couteau...

- On sait qui a planté ce pauvre gars ?

- D'habitude, c'est plutôt vous, les détenus, qui connaissez la réponse à ce genre de question, non ?

- Même si j'étais au courant, je peux poser la question, histoire de savoir si les autorités sont sur la trace du coupable. Pour lui dire de se méfier, par exemple.

- Vous êtes un drôle de taulard, Gary ! On dirait plutôt que vous menez l'enquête dans le but de venger votre camarade...

- Qui sait... Vous avez trouvé des indices en examinant le corps ?

- Non. Il avait juste une sorte de paille de fer dans un œil. J'ai pu lui enlever avec ceci. (elle sort une sorte de stylo de sa trousse :) C'est un aimant oculaire. Mais Mr Canaguerr m'a dit que c'était parce que le défunt travaillait sur un chantier avec l'équipe de ménage. Après, il y aura peut-être une autopsie. Mais ça ne me concerne plus. Et je préfère autant. Mon métier c'est de soigner. Ce genre d'événement a tendance à me bouleverser.

En partant, vous croisez Beati, qui a obtenu gain de cause : il n'aura pas attendu avant de passer sous l'œil expert de Mlle Varga. Les scarifications qu'il s'est infligées afin de ne pas perdre ce privilège ne sont pas le symptôme de pulsions suicidaires, plutôt d'un manque affectif, vous diriez.

Rendez-vous au **123**.

6

Vous réintégrez votre cachot en compagnie du Rat.

- Je me demande ce que Don Juan voulait à Josué Dienne..., dit ce dernier.

D'après votre compagnon de cellule, Dienne a un véritable talent pour dénicher l'impensable.

- Quoi, par exemple, au cas où je voudrais le solliciter.

- Oh, à peu près tout ce que tu peux trouver dans une prison : des clopes, du shit, un téléphone...

- Une arme ?

- Une arme.

- En cas de nouvelle empoignade, ça peut servir. Dienne est là pour quoi, au fait ?

- À ton avis ? Trafic de drogues... et d'armes, pardi !

Les frères Estrada ont encore du linge étendu sur leurs barreaux. Que tiennent-ils tant à dissimuler aux regards ? Le bon moyen de leur parler serait d'être membre de l'équipe de ménage, vous dites-vous.

C'est bientôt l'heure du repas. Quand vous arrivez au réfectoire, la table des Estrada et de Beati est pleine. Vous vous asseyez avec Sanchez, le Rat et l'Arbitre, avec qui vous devisez sympathiquement le temps d'avaler votre purée. Puis c'est l'après-midi qui commence, au **756**.

7

Beati est déjà là quand vous entrez. Une fois seul avec lui, vous lui demandez :

- Alors, t'as eu assez de temps pour appeler tout ton harem ?

- Ha ha, ouais, c'était pas facile mais j'ai réussi, une fois de plus ! On est Don Juan ou on ne l'est pas !

- Tu t'emmêles pas, des fois, avec tous les prénoms de ces filles ?

- Ha ha, si, ça m'est déjà arrivé, en plus ! Mais bon, je dois dire qu'il y en a une qui occupe mes pensées un peu plus que les autres, en ce moment...

- Oh ? Et comment s'appelle l'heureuse élue ?

- M... mmmh... C'est un secret de séducteur !

- T'inquiète ! On est en prison, je peux pas te la piquer !

Il a un sourire énigmatique, avant de vous demander à son tour :

- Et toi, Gary, il y a une belle fräulein qui attend son beau guerrier dans ton foyer ?

Conformément à la couverture que vous vous êtes établie avant incarcération, vous répondez que oui :

- Elle s'appelle Amy. Mais j'ai peur qu'elle ne veuille plus de moi maintenant que je suis en taule...

- Te bile pas trop, mon pote. Par expérience, je peux te dire que l'amour aveugle complètement les nanas à ce sujet !

Si le mot-code SUCUFL figure sur votre Journal d'Enquête, rendez-vous au **76**.

À défaut, il est temps de vous mettre au lit. Si vous ne dormez que d'un œil, rendez-vous au **726**. Si vous ne craignez pas de dormir profondément, rendez-vous au **812**.

8

Vous retrouvez Sanchez qui s'enquiert immédiatement de

vosre santé. Il ne vous pose aucune question sur votre expérience, il sait que c'est inutile. Vous vous mettez au lit, sous vos draps d'un coup bien doux, dans le but de récupérer quelque peu après cette nuit atroce. Avec la chaleur qui règne aujourd'hui, vous ne pensez pas tomber malade, néanmoins. Votre allié ne cache pas son pessimisme :

- Rax va vouloir se venger de vous. Votre sécurité est sérieusement menacée, Jacket, vous en êtes conscient ? Vous voulez vraiment continuer cette mission ?

- Plus que jamais !

- Eh bien résolvez cette enquête au plus vite, au lieu de risquer votre vie dans des problèmes qui n'ont rien à voir avec les Estrada. Comme ce foutraque de Rax.

Vous passez le reste de la matinée à scruter par vos barreaux la cellule des Estrada, toujours en vain, cachée qu'elle est par du linge.

En arrivant dans la cour pour la promenade, vous entendez que quelque fait se déroule dans un coin, au fond. Vous avez juste eu le temps de saisir un véhément "Sale voleur ! Alors c'était toi !" quand un cri déchirant éteint toutes les conversations.

Rendez-vous au **272**.

9

Les matons comprennent vite ce qu'il s'est passé. Ils envoient en isolement tous ceux de vos ennemis qui n'auront pas réussi à s'enfuir. Et ils vous conduisent auprès de Duplessy. Ce dernier, très maître de lui-même, ne laisse pas transparaître la moindre inquiétude quant à votre santé et vous demande d'un ton rêche si vous avez reconnu d'autres détenus qui vous auraient agressé.

Si vous dénoncez Rax, rendez-vous au **145**.

Si vous vous en abstenez, rendez-vous au **183**.

10

La grille se referme derrière vous. Beati est allongé sur la couchette du bas. Il y était déjà installé ce matin, vous faisant comprendre que vous deviez prendre celle du haut. Il n'a pas envie de parler ce soir ; quelque chose l'a contrarié. Vous n'en tirerez rien. L'extinction des feux arrive vite. Il ne vous reste plus qu'à dormir.

C'est votre première nuit en prison. Dans la cellule d'un de vos suspects les plus directs, qui plus est. La situation ne manque pas de danger. Si vous ne dormez que d'un œil, rendez-vous au **385**.

Si vous vous laissez aller au sommeil profond, rendez-vous au **565**.

11

Il se montre peu bavard, et ne revient pas sur la fouille de la cellule de ce matin. Vous lui parlez de Choubrac, le fou qui pose des énigmes. Il ne le connaît pas plus que cela. Il l'a déjà croisé à l'infirmerie, mais ne lui a jamais parlé.

- J'ai déjà dit à Mlle Varga de se méfier de lui, il pourrait avoir une saute d'humeur violente. Mais, d'après elle, il n'est pas dangereux.

À la simple évocation de la belle infirmière, son visage s'éclaire. Il est content qu'elle revienne demain.

- Un week-end sans jolie femme, c'est une torture pour moi, s'explique-t-il. En attendant de sortir, s'entend.

- Que feras-tu, justement, quand tu seras libéré ?

- J'irai voir des femmes ! Tout plein de gonzesses !

Le sujet est une impasse pour ce soir.

Extinction des feux. Allez-vous dormir :

un œil ouvert ? (rendez-vous au **467**)

profondément ? (rendez-vous au **70**)

12

Le repas terminé, vous regagnez votre cellule. Si vous y avez un gâteau, vous pouvez le manger, histoire de calmer votre faim. Si vous ne possédez pas de gâteau, noircissez l'une de vos cases Santé à cause de votre jeûne.

Si vous avez à la fois le mot-code COLMRA souligné et le mot MIAVIN, rendez-vous au **460**.

Si vous avez seulement le mot MIAVIN, rendez-vous au **647**.

À défaut, si vous avez les deux mots AVDOJU et PREVEV, rendez-vous au **926**.

Si vous avez juste le mot AVDOJU, rendez-vous au **346**.

À défaut, si vous avez et le mot COLMRA souligné et le mot PREVEV, rendez-vous au **460**.

Dans les autres cas, rendez-vous au **752**.

13

Vous ne savez pas où peuvent être vos braqueurs. Les recherches dureront plusieurs jours, mais ne donneront rien. Deux mois plus tard, le cadavre de Beati est retrouvé dans une rivière. D'après le légiste, il a probablement été tué la nuit même de l'évasion, peut-être le lendemain. Que s'est-il passé ?

On ne retrouvera plus les Estrada, pas plus que leur butin. D'Armorim ne sera plus inquiété et finira même, quelques temps plus tard, par mettre la main sur la liste tant convoitée. Votre mission est un échec total.

Votre excuse le calme un peu et il cesse de vous en vouloir.
Rendez-vous au **367**.

L'agent d'Interpol montre son étonnement.

- Qu'a-t-elle à voir là-dedans ?
- Elle a joué un rôle dans l'évasion, j'en suis persuadé. Dans leur plan, ils devaient passer par l'infirmerie. Et Beati en possédait la clef, sans avoir vraiment expliqué comment il se l'était procurée.
- Il a pu la voler, tout simplement ?
- Je suis sûr que non. Ça vaut le coup d'essayer.

Huttington ne peut prendre avec lui tous les effectifs de police sur votre seule intuition : les environs doivent être ratissés afin de retrouver l'ensemble des évadés, notamment Rax. Il ne veut pas courir le risque de démobiliser des troupes. Il ne prend qu'une voiture de patrouille avec lui.

Peut-être connaissez-vous déjà l'adresse de Mlle Varga. Sinon, votre ami parvient à se la procurer auprès de l'administration pénitentiaire. Finalement, quand vous parvenez à la maison mitoyenne qu'occupe la jeune femme dans une banlieue résidentielle, l'orage qui menaçait éclate. Huttington prend dans sa boîte à gant le pistolet qu'il y garde toujours en réserve et vous le donne. Puis il commande à votre escorte de se déployer autour du lotissement. Vous y allez à deux.

- Je vais sonner chez elle. Vous, Jacket, couvrez l'arrière.

Vous contournez rapidement l'ensemble de petites maisons. Elles possèdent toutes leur rez-de-jardin derrière. Vous avisez sans peine celle qui vous intéresse. Vous enjambez la haie et approchez prudemment : la porte-fenêtre est ouverte, rideaux au vent, alors que la pluie se met à tomber dru. La vitre a été brisée de l'extérieur, à en croire les éclats de verre.

Vous glissez un œil à l'intérieur : la scène est effroyable. L'infirmière et Beati gisent sur le parquet dans une mare de sang, le corps lacéré.

Vous ouvrez à Huttington qui ne peut que constater les dégâts :

- Vous aviez vu juste, Jacket. Un détenu se trouvait effectivement ici... Mais nous arrivons trop tard...

Les recherches ne donnent rien. On ne retrouvera plus les Estrada, pas plus que leur butin. D'Armorim ne sera plus inquiété et finira même, quelques temps plus tard, par mettre la main sur la liste tant convoitée. Votre mission est un échec total.

La salle de musculation n'est pas très fréquentée aujourd'hui

et, tandis que vous testez différents appareils, vous ne voyez aucune trace des frères Estrada, ni même d'un quelconque détenu digne d'être interrogé. Lammech, qui surveille l'activité cet après-midi, vous glisse discrètement que vos braqueurs sont au ménage, à cette heure.

Les sportifs n'ont pas promenade et vont directement aux douches après leurs efforts. Moment de non intimité qui commence à vous peser. Vous aimeriez tellement vous laver chez vous, dans le confort de votre salle de bains et la quiétude de votre foyer. Mais, à l'instant où vous vous sentez craquer, vous revoyez le visage de la pauvre Anita, et la morgue sur celui de ce maudit d'Armorim, et vous vous ressaisissez.

Au vestiaire, vous êtes rejoint par Nicko Sanchez. Inscrivez le mot-code "LOCOJO" dans votre Journal d'Enquête. Si vous y avez le mot COLMRA souligné, rendez-vous au **254**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **645**.

- Oh, t'étais chauffeur ? Comment tu t'es fait pincer ?

- J'ai été vendu.

Inscrivez le mot-code CHADCA dans votre Journal d'Enquête et soulignez-le. Beati se dit là pour braquage.

- Et toi, comment tu t'es fait prendre ? demandez-vous.
- Comme toi, trahi. Par... notre chauffeur, pour tout te dire.
- Ah oui ? Nous avons tous les deux de quoi détester les Judas, du coup. Au fait, t'as dit "notre chauffeur" ?
- Oui, à mes complices et moi.
- Vous étiez nombreux ?

- On était trois. Ils sont là, eux aussi. Je veux dire : à la Centrale.

Votre première prise de contact avec "Don Juan" est intéressante. Vous ne saviez pas que c'était le chauffeur qui les avait donnés. D'après ce que vous aviez lu du dossier, vous pensiez que c'était la police qui avait repéré leur véhicule. À l'aide d'un appel anonyme, il est vrai. Cela pourrait coller.

Si vous dites que vous seriez heureux qu'il vous présente ses amis, rendez-vous au **656**. Si vous vous en abstenez, rendez-vous au **751**.

- Qu'y a-t-il à cette adresse ? demande Huttington.

- C'est la maison d'enfance des Estrada.

L'agent d'Interpol la connaît, il voit où elle se trouve. Il pensait justement y envoyer des hommes.

Hélas, quand vous y arrivez en force, vous ne trouvez rien ni personne. La maison n'est plus occupée par les malfrats depuis longtemps. C'était une mauvaise piste.

Si le mot-code BEBPRI figure sur votre Journal d'Enquête,

rendez-vous au **981**. Sinon, au **13**.

19

Furieux de votre réponse, Rax se jette sur vous ! Mais la bagarre tourne court quand, soudain, une sorte de glissement feutré résonne dans tout le bâtiment : ce sont les portes automatiques qui se rouvrent. Vous ne réalisez tous deux ce qu'il se passe vraiment que lorsque des bruits de bottes se font plus pressants.

- Vingt-deux, v'là la rousse ! Cassons-nous !

Il veut s'enfuir, mais il n'en a pas le temps. Des soldats d'élite de la garde nationale sont déjà là et, leurs canons braqués sur vous, vous ordonnent à tous les deux de vous étendre contre le sol. Ils vous y aident, sans ménagements.

Ils finissent par investir tout le pénitencier. Lourdemment armés et protégés derrière leurs boucliers et leur kevlar, ils n'ont aucun mal à mater les mutins. Ceux qui cherchent la bagarre finissent tasés vite fait. Un à un, tous les détenus sont plaqués face contre terre et menottés. Cette première phase terminée, les secours peuvent évacuer les blessés les plus graves et enlever les quelques morts.

En fin de soirée, quand l'ordre est revenu à la Centrale, Canaguerr et ses hommes reprennent possession des lieux. Vous avez été autorisé à regagner votre cellule. Les blessures les plus légères sont soignées au cas par cas. Vous entendez le gardien chef se vanter que le retour au calme s'est opéré rapidement, que personne d'extérieur n'aura eu vent de l'émeute ; sans doute faudra-t-il écarter quelque journaliste trop curieux si besoin est.

Les prisonniers sont privés de douches. Les plateaux-repas sont servis directement dans les cellules.

Si votre mot PREVEV était souligné, effacez-en le soulignement. Si vous n'avez pas le mot-code COLMRA souligné, rendez-vous directement au **461**.

Si vous l'avez, souligné, avec le mot MIAVIN, rendez-vous au **708**.

À défaut, avec le mot AVDOJU, rendez-vous au **741**.

À défaut, avec le mot INFSAU souligné, rendez-vous au **965**.

Avec le mot INFSAU non souligné, rendez-vous au **430**.

20

Vous savez que Sicoud détient une pince, qui peut faire office d'arme dans une circonstance comme celle-là. En outre, vous le suspectez fort de manigancer quelque chose avec le reste de l'équipe de ménage. Et la présence des Italiens vers la cellule des Estrada n'est pas anodine. Vous tâchez de repérer Tête de Plomb dans les bagarres : il est justement en train de se frayer un chemin en direction des Estrada.

Si vous souhaitez profiter de la cohue pour l'intercepter,

faites-le au **410**.

Si vous le laissez passer et le suivez à distance, rendez-vous au **859**.

Si vous préférez attendre encore un peu à votre poste la suite des événements, rendez-vous au **420**.

21

- Pourquoi cette adresse ? questionne Huttington.

- C'est la maison d'enfance de Beati.

- Je la connais, je vois où ça se trouve. Je pensais justement y envoyer des hommes.

Vous vous y rendez en force. Malheureusement, en y arrivant, vous déchantez vite. Cela fait des années que la maison a changé de propriétaire. Vous n'y trouvez nulle trace de vos fugitifs. C'était une mauvaise piste.

Si le mot-code BEBPRI figure sur votre Journal d'Enquête, rendez-vous au **981**. Sinon, au **13**.

22

Vous lui expliquez la raison de leur comportement : l'évasion est pour ce soir. Il vous souhaite bonne chance. Avant de partir, vous lui posez la main sur l'épaule :

- T'inquiète pas, je ferai le nécessaire pour que mon escapade ne te soit pas reprochée.

Il vous regarde avec perplexité, mais votre sourire plein d'assurance le rassérène. Il vous fait confiance.

Quand arrive l'heure convenue, dès que les surveillants ont achevé leur ronde, vous vous levez en silence et glissez sous vos draps du linge et des chiffons que vous avez préparés ce soir. Histoire de faire croire à un gardien distrait que vous êtes bien là à dormir. Vous ôtez ensuite la grille d'aération de votre mur, en vous efforçant de faire le moins de bruit possible.

De l'autre côté, dans les "coulisses", Beati et Sicoud sont déjà là. Ça y est, vous y êtes. L'évasion commence !

Si vous avez à la fois les mots-codes TOLSAT et DIAUCO, rendez-vous au **970**.

Si vous avez uniquement le mot TOLSAT, rendez-vous au **916**.

Si vous n'avez que DIAUCO, rendez-vous au **34**.

Si vous ne possédez aucun de ces deux mots, rendez-vous au **937**.

23

En revanche, vous ne seriez pas contre tenter un coup avec eux, quand vous serez tous sortis de prison, lui faites-vous savoir.

- Ah, c'est dommage, mauvais timing. Nous comptions nous retirer après le casse.

- Vous avez donc gardé le butin ?

Il sourit.

- Tu ne sauras rien. Nous ne faisons plus confiance qu'à nous-mêmes, depuis que notre chauffeur a voulu nous doubler.

- Il n'a pas réussi à vous entuber ?

- Non. César se méfiait de lui.

- Que s'est-il passé ?

- Juste après le braquage, le soir-même, Laszlo s'est enfui avec la valise contenant l'oseille. Heureusement, César avait placé une balise GPS dedans. On a retrouvé le traître dans un parking souterrain. Il était avec un autre type.

- "Un autre type" ? C'était qui ?

- Aucune idée, il était dans l'ombre. César a abattu Laszlo et on a récupéré la mallette, mais l'autre gars s'est cassé. Ézékiel lui a tiré dessus, mais il ne l'a eu qu'à l'épaule.

Vous exultez intérieurement. La police scientifique qui a analysé la scène de crime a dû recueillir le sang perdu par cet individu. Si c'était d'Armorim en personne, on a peut-être son ADN comme preuve.

Non, attendez : si c'était le cas, Huttington l'aurait vite su. Et puis, le comte n'est pas du genre à s'impliquer autant. Il devait plutôt s'agir de l'un de ses hommes de main, ce Joska peut-être.

- Vous avez jamais su le nom du gus ?

- Non, on s'est fait pincer avant. Mais ce dangereux d'Ézékiel utilise des balles barbelées. Ça cause des blessures quasi irréversibles. Le mec mettra des années avant que la douleur ne parte !

- Ça fait mince, pour savoir qui c'était. Au cas où tu le recroiserais.

- Ah si, une chose : quand il a reçu la bastos, il a laissé échapper une espèce de juron dans une langue étrangère. Ézékiel a dit que c'était de l'arabe, mais César pense que non, car il connaît un peu.

- Tu te souviens pas ce qu'il a crié ? Vaguement ?

- Non. Mais quand Laszlo est mort à nos pieds, il a prononcé deux mots, et ceux-là, je m'en rappelle bien : "*josse ka*". Je sais pas ce que ça veut dire, mais il était d'origine étrangère, lui aussi. De je sais plus quel pays de l'est.

Cette fois, vous tenez enfin un lien sûr entre d'Armorim et eux. Pas encore une preuve, mais une piste sérieuse. C'est bien d'Armorim qui a commandité le braquage, par l'intermédiaire du quatrième des malfaiteurs. Vous en aviez l'intuition, c'est à présent une certitude. Et votre ennemi n'a pas pu récupérer la liste, car les Estrada ont repris la valise avant. Les pièces du puzzle sont toutes assemblées. Il n'en manque qu'une : l'endroit où est caché le butin.

Vous détenez également, désormais, une information intéressante sur Joska : il a été blessé à l'épaule. Si, d'ici la fin de cette enquête, vous rencontrez Joska dans une scène où vous seriez au corps à corps, vous pourrez lui faire mal à cette partie du corps en ôtant 10 du numéro du paragraphe

où vous vous trouverez à ce moment-là ; vous vous rendrez alors immédiatement au paragraphe dont vous aurez ainsi obtenu le numéro. Le texte ne vous donnera aucune indication ; ce sera à vous de vous rappeler de cette faiblesse chez l'ennemi.

Dans un quart d'heure, c'est le repas, et au réfectoire, vous aurez peu de chances d'éviter Neyrand. Peut-être qu'avec votre crâne rasé et votre moustache, il ne vous reconnaîtra pas. Ou du moins, pas tout de suite. Et si c'est le cas, y aura-t-il moyen de vous arranger avec lui ? Non, d'après vos souvenirs, il n'est pas du genre à parlementer avec les forces de l'ordre.

L'avertissement du destin est clair : vous devez conclure cette mission au plus vite. Dix jours en prison, la haine que vous vouez à d'Armorim est grande, mais le risque pour votre propre vie aussi.

C'est avec une certaine appréhension que vous vous laissez conduire au réfectoire.

Si vous simulez un malaise dans le but de vous faire conduire à l'infirmerie, rendez-vous au **522**.

Sinon, si vous possédez le mot-code DIAUCO, rendez-vous au **705**.

À défaut, rendez-vous au **214**.

24

- C'est Anicet qui a fait le coup, annoncez-vous.

- Le grand Noir, le pote à Dienne, celui qui a un œil crevé ?

- Celui-là même.

- Comment tu le sais ?

- Sabino, l'instant avant d'être agressé, a accusé quelqu'un d'être un "sale voleur". On peut supposer qu'il a crié ça à quelqu'un dans la cour, qui lui a donné un coup de couteau en retour.

- Je te suis, pour le moment.

- S'il a lancé cette accusation en ajoutant "Alors c'était toi !", ce n'est pas parce qu'on venait de lui dérober quelque chose, mais parce qu'il a dû retrouver sur quelqu'un un objet qu'on lui avait volé précédemment. Les clopes ou les biscuits sont des biens de conso courante. Même les téléphones...

- Sa montre ! Il se plaignait de s'être fait tirer sa toquante pendant qu'il était au foot !

- La montre qu'Anicet a au poignet, c'est celle qu'il a volée à Sabino. Voilà la preuve.

- C'est peut-être la sienne. Le modèle n'est pas unique, j'imagine.

- Dans ce cas, pourquoi il la cache avec les manches de sa veste ? C'est le seul aussi habillé par la chaleur d'enfer qu'il fait aujourd'hui.

- Et c'est l'un des rares ici à avoir le bras assez long pour attraper quelque chose sur l'étagère d'une cellule, à travers les barreaux. Car c'est là que l'avait laissée Sabino. Bien joué, Gary !

Piccolo a retrouvé le sourire. Il pose une main reconnaissante sur votre épaule.

- Je vais signaler ça à Lavagno et aux autres.

Notez le mot-code "CONFAN" dans votre Journal d'Enquête, puis rendez-vous au **721**.

25

- Dealer ? fait le Rat avec une pointe d'appréhension. Tu risques de te faire des potes par ici. À condition que t'arrives à avoir des cigarettes à fourguer.

Lui se dit là pour vol de benoîts.

- De quoi ?!

- De benoîts. Tu sais, les statues grandeur nature représentant des enfants qui traversent la route, près des écoles.

- Tu volais ça ?

- Ouais. Et même que c'est à cause de moi que maintenant, ils ne sont plus fixés au sol par des vis, mais coulés dans le goudron.

En vous amenant, Canaguerr a fait allusion à des affaires de mœurs, ce qui collerait davantage avec une incarcération dans un quartier de haute sécurité. Les pointeurs² sont généralement tabassés en règle en prison. La mine à peu près intacte de Pétitin semble dire que les autres ont dû se lasser de le cogner. Il avait l'air d'une sincérité désarmante en vous avouant ses "crimes", mais beaucoup d'individus d'apparence peu méchante s'avèrent pas tout seuls dans leurs têtes.

- Et pourquoi est-ce que tu volais des benoîts ? voulez-vous vous assurer.

Il vous regarde fixement, hébété.

- Je... je sais pas...

Si votre mot RATAVE est souligné, rendez-vous au **780**. S'il ne l'est pas, rendez-vous au **833**.

26

À peine avez-vous fait trois pas hors du réfectoire que vous vous recevez un chariot métallique de plein fouet ! Il a surgi à l'improviste des cuisines, lancé sciemment contre vous par au moins deux personnes. Vous êtes violemment projeté au sol, et une marmite pleine d'eau bouillante se renverse sur vous. Gravement brûlé au visage, vous hurlez de douleur. On met beaucoup de temps à venir vous porter secours. Vos agresseurs ont fui depuis longtemps, et vos blessures sont très sérieuses. Vous êtes évacué vers un hôpital extérieur à la prison.

Au vu de votre état et de la convalescence qu'il induit, Huttington met fin à l'opération et exfiltre également Sanchez. L'enquête identifiera vos assaillants, ainsi que le gardien qui aura laissé faire. Une bien maigre consolation : la mission est ratée, d'Armorim a gagné.

² Pointeur : délinquant sexuel, souvent un pédophile, en argot carcéral.

27

Encore soucieux après la conversation que vous venez d'avoir, vous retrouvez en cellule un Beati ombrageux. Facile de deviner pourquoi.

- T'as pu parler avec César, alors ? vous enquêtez-vous.

- Ouais. Il était pas enchanté, tu te doutes bien. Il va en discuter avec son frangin. T'as rendez-vous avec eux en début d'après-midi, si tu les vois pas au repas.

Justement, malgré le mutisme de votre codétenu, midi ne tarde pas à sonner. Quand vous arrivez au réfectoire, les tables sont bondées. À laquelle allez-vous vous mettre, maintenant que Sanchez n'est plus là ?

Si vous avez le mot-code EQUIME, rendez-vous au **162**. Sinon, au **86**.

28

Vous trouvez néanmoins un siège à quelques places d'Ézéquiél Estrada. Vous espérez qu'il sera un peu bavard, et d'une voix forte, on ne sait jamais. Mais ce n'est pas le cas, il reste muet. L'ambiance est pesante.

Si vous mangez la nourriture que l'on vous a servie, rendez-vous au **466**.

Si, méfiant, vous n'osez pas et préférez laisser votre assiette, rendez-vous au **12**.

29

Vous comprenez vite qu'un petit nouveau qui débarque aura de la peine à s'intégrer dans un groupe qui se connaît bien. Les Arabes vous disent de dégager si vous ne voulez pas avoir d'ennuis.

Si vous insistez en arguant que la cour est à tout le monde, rendez-vous au **765**.

Si vous allez plutôt vers les Italiens, ce sera au **730**.

Si vous retournez avec le Rat, ce sera au **399**.

Si vous attendez sagement la fin de la promenade, elle arrivera au **50**.

30

Il poursuit son manège une demi-heure durant, le temps pour lui de récupérer le produit de sa "lessive" dans une bouteille en plastique qu'il range avec soin. Puis il retourne se coucher.

À défaut de lumière du jour, le frémissement des néons vous apprend quand vendredi a déjà commencé.

Si le mot-code INVAOC est présent sur votre Journal d'Enquête, rendez-vous au **5**. Sinon, au **67**.

31

Vous vous agenouillez à ses pieds en signe de soumission. Lorsqu'il s'est suffisamment approché, vous tentez de lui attraper les chevilles par surprise. Mais le psychopathe n'est pas né de la dernière pluie ; il s'attendait à une entourloupe de ce genre. Il vous assène un cuisant coup de lame en plein visage. Vous vous écroulez sur le carrelage en hurlant de douleur. Il vous roue alors de coups de pied. Il n'a pas de peine à vous maintenir à terre, vous n'avez plus assez de forces pour lutter. Il commence à baisser son pantalon.

Après ce que vous allez subir, c'est le **666** qui vous attend.

32

- Tu fais comme tu veux, mon pote. Mais tu pourras pas dire que je t'ai pas prévenu.

Changeant de sujet, vous évoquez à mots couverts ce qui vous attend ce soir. Trouve-tout vous déconseille, une fois à l'extérieur, de suivre les frères Estrada :

- Va pas croire qu'ils partageront leur magot avec toi. Ils te tueront certainement.

- Et toi, tu peux m'emmener avec toi ?

- Désolé, pas un blanc.

- Et si on suivait les Estrada, pour voir où ils vont ?

- C'est une idée...

Votre ersatz de repas terminé, vous allez débarrasser votre plateau, quand vous vous retrouvez soudain nez à nez avec... Rick Neyrand. Il vous regardait déjà, d'un œil intrigué. Malgré la terreur qui vous a saisi, vous vous forcez à ne pas faire attention à lui. Cependant, quand son regard gris croise le vôtre, vous n'avez plus de doute : il vous a reconnu.

Si vous avez soit le mot-code TOLSAT non souligné, soit MEITAL, rendez-vous au **466**. Dans les autres cas, rendez-vous au **148**.

33

- C'est l'adresse de qui ? s'interroge Huttington.

- De Mlle Varga, l'infirmière.

L'agent d'Interpol montre son étonnement.

- Qu'a-t-elle à voir là-dedans ?

- Elle a joué un rôle dans l'évasion, j'en suis persuadé. Dans leur plan, ils devaient passer par l'infirmierie.

- C'est par là qu'ils sont passés ! confirme Canaguerr. Et la

serrure ne montrait aucun signe d'effraction.

- Le braqueur a pu voler la clef à cette jeune femme, tout simplement ?

- Je suis sûr que non.

Moins de vingt minutes plus tard, vous parvenez en voiture à la maison mitoyenne qu'occupe la jeune femme dans une banlieue résidentielle. Immédiatement, votre escorte policière se déploie autour du lotissement. À première vue, aucune trace des fugitifs, mais autant vous en assurer. Après trois sonneries, l'infirmière vous ouvre, en robe de chambre. Elle a un mouvement de recul en vous découvrant :

- Que faites-vous là, Mr...Mr Exxel ?!

- Police, vous n'avez rien à craindre, Mademoiselle ! la rassure Huttington en lui montrant sa plaque. L'homme qui m'accompagne est en réalité un détective au service de la Loi.

Elle se tourne vers vous, un sourire indéfinissable aux lèvres :

- Alors ça ! Vous avez bien caché votre jeu ! Je ne l'avais pas vu venir, celle-là ! Mais... dites-moi : que me vaut l'honneur de votre visite, au juste ?

Huttington lui annonce l'évasion et lui demande si elle a toujours en sa possession sa clef de l'infirmierie. Le sourcil froncé d'un air sceptique, elle va voir dans son sac. Elle laisse échapper un juron de surprise :

- Bien vu de votre part : ma clef n'est plus là. On a dû me la voler. Oh la la, je vais avoir des ennuis pour une telle négligence ! S'ils font des victimes, je m'en voudrais toujours...

Par acquit de conscience, Huttington l'emmène quand même pour un interrogatoire. Mais cela ne donnera rien. Elle sera relâchée demain.

Si le mot-code BEBPRI figure sur votre Journal d'Enquête, rendez-vous au **981**. Sinon, au **13**.

34

Diene arrive juste après vous. D'un signe de la main, Don Juan vous enjoint de le suivre ; il connaît le chemin. Ne communiquant que par gestes, c'est dans ce grand silence que vous le suivez tous jusqu'à la porte du débarras, au fond. Il en crochète la serrure avec un fil de fer et vous libère le passage dans le couloir.

Les frères Estrada, Piccolo et Lavagno sont déjà là. Ézéquiél a autour de l'épaule une longue corde faite de draps noués. César en porte une aussi, plus petite. D'un mouvement de menton impérieux, il vous ordonne à tous de prendre la direction de l'infirmierie.

Si le mot-code SOUCAN figure sur votre Journal d'Enquête, rendez-vous au **714**. Sinon, au **980**.

Revenu en cellule avec vous, Beati ne cache pas une certaine morosité. Un effet de la pluie, d'après lui. Il se terre pourtant dans un mutisme curieusement amer lorsque vous essayez de creuser.

À midi, vous repassez à nouveau par la case "réfectoire". Si le mot-code EQUIME figure sur votre Journal d'Enquête, rendez-vous au **863**. Sinon, au **151**.

36

Il y en verse tout le contenu. Quand Canaguerr et compagnie débarquent, le bruit de la chasse tirée n'a pas échappé au chef des gardiens, mais que peut-il faire maintenant ? Il jette un regard dur à Beati, mais ne dit rien. Leur fouille n'ayant rien donné, ils repartent bredouilles. Le braqueur peut souffler. Il se justifie alors auprès de vous :

- Tu sais, cette bouteille, c'était pas grand-chose, hé hé. Juste un produit illicite pour fabriquer de la dope. C'était histoire de me faire un peu de blé.

Si vous avez le mot NIBENU et souhaitez parler à votre compagnon de cellule du contenu de sa bouteille, rendez-vous au **493**.

Sinon, rendez-vous alors au **871**.

37

Comme vous commencez à faire le tour des groupes dans la cour pour appâter le chaland, un groupe de Noirs surgit soudain autour de vous et vous balance par terre. L'attaque est brusque et rapide. Avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, ils vous ont bourré de coups de pied, tandis que leur chef, un petit gros qu'ils appellent Jail, vous détrousse de vos cigarettes et de votre argent.

- Ça t'apprendra à marcher sur nos plates-bandes, le blanco ! Ils ont déjà filé et se sont dispersés dans la cour quand Sanchez accourt.

Effacez toutes vos cigarettes et tout votre argent de votre Journal d'Enquête, et noircissez l'une de vos cases Santé. Si vos 3 cases le sont désormais, et si vous avez le mot-code INVAOC, rendez-vous au **555**.

Si vos 3 cases Santé sont noircies, mais si vous ne possédez pas ce mot, rendez-vous au **735**.

S'il vous reste au moins une case blanche, rendez-vous au **774**.

38

Le reste de la matinée, de la promenade jusqu'à midi, ne s'avère guère emballant, à l'exception des exploits de Rosalie,

brillamment coachée par un Pétitin retrouvé. Il vous fait toutefois part de son inquiétude : Rax risque de bientôt vous chercher noise.

- Il trouvera à qui parler ! vous chassez-vous cette préoccupation de la tête.

Vous ne comptez pas demeurer dans cette ignoble prison plus longtemps, et vous êtes décidé à ne plus vous laisser intimider par ces criminels.

Midi sonne finalement, vous allez prendre votre repas au réfectoire. Si le mot-code EQUIME est présent dans votre Journal d'Enquête, rendez-vous au **340**. Sinon, au **401**.

39

À votre retour en cellule, vous retrouvez un Beati renfrogné, qui ne veut pas parler. Pourtant, comme vous l'a fait comprendre Sanchez, il est temps que vous fassiez se confesser vos suspects. Si cette mission à la Centrale ne donne rien, il faudra songer à une autre manière de confondre d'Armorim. Ce serait dommage, car les braqueurs sont votre meilleure piste.

Si vous interrogez votre compagnon de cellule un peu plus directement, rendez-vous au **288**.

Si vous craignez d'éveiller ses soupçons et préférez vous taire, il est l'heure de vous coucher. Pour vous abandonner au sommeil, rendez-vous au **153** ; pour ne dormir que d'un œil, rendez-vous au **331**.

40

Surpris par votre cadeau, il s'en empare sans délicatesse et l'avale goulûment, comme s'il n'avait rien mangé depuis trois jours. Il vous a pourtant semblé, au réfectoire, qu'il avait fini son assiette. Sans doute sa constitution de colosse le rend-elle gourmand en apports nutritionnels ? Avec un sourire idiot, il vous adresse quelques mots en suédois qui sonnent comme des remerciements. Vous ne comprenez pas cette langue ; difficile de dire si vous vous êtes fait un ami. Au moins vous aurez réussi à le faire s'exprimer.

Si, dans le doute, vous ne dormez que d'un œil cette nuit, rendez-vous au **135**.

Si vous êtes certain qu'il ne vous fera pas de mal et dormez profondément, rendez-vous au **685**.

41

Seul dans une cour survoltée, qui rumine sa colère, vous vous asseyez sur un rebord, en cherchant des yeux les Estrada. Larouï vient alors à votre rencontre. Vous évoquez les derniers événements et le tour de vis promis par Canaguerr.

- T'as pas peur que ça pète ? sollicitez-vous son expérience de la prison.

- Oh que si ! Et je pourrai pas retenir les miens, le moment venu. Quand ça commencera, mets-toi vite à l'abri, t'auras que ça à faire.

- Merci du conseil.

Sonne la fin de la promenade. Si vous avez le mot INVAOC, ou si vos 3 cases Santé sont noircies, rendez-vous au **421**.

À défaut, si vous avez le mot MIAVIN souligné, rendez-vous au **663**.

Si vous avez ce mot, mais non souligné, rendez-vous au **404**.

À défaut, si vous avez le mot PREVEV mais pas le mot NIBENU souligné, rendez-vous au **27**.

À défaut, le mot AVDOJU, rendez-vous au **845**.

Si vous avez plutôt le mot TRALRA, rendez-vous au **649**.

Si vous n'êtes dans aucun de ces cas, rendez-vous au **323**.

42

Les Italiens en restent là avec vous. Lavagno donne l'ordre de vous laisser partir. Si jamais vous avez joué au football avec eux, vous êtes exclu de l'activité ; notez que vous ne pouvez plus pratiquer ce sport. En sortant de la remise, vous vous faites attraper par Pigno-Pignal.

- Alors comme ça, on traîne seul dans les couloirs, Exxel ? Je te ramène en cellule.

Vous auriez pu vous en douter avant, vous savez maintenant que ce gardien est corrompu, à la solde de la mafia.

Si vous êtes inscrit aux activités sportives et souhaitez faire de la musculation (à défaut de football), rendez-vous au **398**, sauf si vous avez été déclaré inapte.

Sinon, si vous avez le mot MIAVIN souligné, rendez-vous au **414**.

Si vous avez le mot MIAVIN, mais non souligné, rendez-vous au **587**.

À défaut, si vous avez AVDOJU, rendez-vous au **163**.

Si vous avez plutôt le mot RATAVE, rendez-vous au **547**.

Sinon, rendez-vous au **365**.

43

- T'es un receleur ? C'est marrant, moi je suis là pour braquage. On aurait pu te refiler notre came.

Vous voilà dans le vif du sujet.

- Ça dépend, faites-vous. Quel genre de came ?

- Des bijoux.

Il a dit cela très naturellement, comme si cela allait de soi. Étrange.

- La police a repris le butin ? insistez-vous.

Il ne répond que par un sourire énigmatique.

Rendez-vous au **751**.

44

Beati est contrarié que vous ayez décidé de rester avec lui cet après-midi. Il ne peut pas téléphoner librement et ne cache pas son mécontentement : il vous boude jusqu'à l'heure de la promenade. Soulignez votre mot-code AVDOJU.

Sitôt arrivé dans la cour, il se sauve et disparaît de votre vue. Des Noirs disputent un match de basket-ball avec des Arabes. C'est un après-midi où les détenus ont la possibilité de passer un coup de téléphone personnel, apprenez-vous. Une mesure exceptionnelle, obtenue suite à une mutinerie il y a quelques années. Pourquoi donc Beati ne pouvait-il pas attendre ce moment ?

Pour vous mêler à la partie de basket, rendez-vous au **291**.

Pour passer un coup de fil à vos amis enquêteurs de l'extérieur, rendez-vous au **219**.

Pour chercher quelqu'un en particulier dans la cour, rendez-vous au **59**.

45

Vous regagnez votre cellule avec le Rat. Si vous avez soit le mot-code COLMRA souligné, soit le mot DIJOME, rendez-vous au **564**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **636**.

46

- Eh oui, bien vu ! *Rien*, que dalle, nib, peau d'zob ! Incroyable, un mec encore sensé, dans la folie de cet endroit ! Je sens qu'on va pouvoir être copains, toi et moi !

Et il se met à débiter propos délirant sur propos délirant. Que Duplessy n'aime pas les chiens quand ils ne sont pas complets. Que Jar Jar Binks est en réalité le plus grand maître Sith de *La Guerre des Étoiles*. Que la 3D a amélioré le gameplay des jeux vidéos...

Visiblement habitués de ses crises, les surveillants viennent se saisir de lui et l'emmènent directement dans sa cellule, sous une pluie de rires azimutés. Laraoui profite de la diversion pour vous tirer par la manche.

- Lui, c'est Choubrac le Patraque, vous explique-t-il. Il était pas comme ça, avant. Ça fait vingt-deux ans qu'il croupit ici, à la Centrale. Ça l'a rendu marteau. Mais on le laisse là, car il a pas encore été reconnu fou par le médecin.

- Ah bon ? Pourtant, il a l'air bien atteint !

- Je sais pas ce que tu lui as dit, mais c'est la première fois que je le vois aussi gentil avec quelqu'un depuis des années !

Les gardiens, revenus en nombre, vous intiment alors le silence.

Inscrivez le mot-code "FOVOAI" dans votre Journal d'Enquête. Si y est déjà noté le mot MIAVIN, rendez-vous au

À défaut, le mot AVDOJU, rendez-vous au 246.

À défaut, le mot TRALRA, rendez-vous au 622.

Si aucun de ces mots n'y figure, rendez-vous au 698.

47

L'Arbitre se plaint, à cause des mesures de restriction, de ne plus pouvoir écouter la radio. C'est un adepte d'une certaine station spécialisée en sports, et notamment d'une émission matinale où interviennent d'anciens champions. Il appréciait beaucoup lorsqu'elle était animée par Jean-Luc Sassus et Laurent Labit.

- Le duo Sassus-Labit assurait grave.

Sans radio ni smartphone, il n'a plus moyen de connaître les derniers résultats. C'est lui qui gère habituellement les mises des paris sportifs ; il se retrouve donc au chômage technique.

- De toutes façons, l'argent a été confisqué par les matons, non ? faites-vous remarquer.

- Oh, on peut toujours parier en nature, avec des objets, des clopes, ...

- Ça non plus, ça n'a pas été confisqué ?

- Dans les cages, y a toujours moyen de moyenner, comme aurait dit un Joël Bats !

- Des gars comme Dienne Trouve-tout parviennent toujours à leurs fins, explique le Rat.

- Oh, y a pas que lui ! enchérit l'Arbitre. Regarde Tête de Plomb. (il vous montre du menton un chauve costaud dans la cour :) Je suis persuadé qu'il a un truc pour faire passer du matos aux Ritals. Comment aurait-il obtenu leur protection, sinon ?

Si vous avez le mot-code COLMRA souligné, rendez-vous au 395. Sinon, au 376.

48

Le *Comandante* a un dossier quasi vierge. Il a rarement été appelé à l'infirmerie, si ce n'est pour des visites de contrôle. La personne à contacter en cas de souci notée dans le dossier : une Madame Graziella Di Marzio, habitant au 169 route Elcrieff. Le même nom de famille que Piccolo... Il y a certainement un rapport.

Vous replacez vite la chemise dans le classeur et reprenez votre place, quand la voix de Mlle Varga vous apprend qu'elle revient. Elle s'excuse de devoir vous renvoyer si précipitamment, mais vous avez bien compris que son patient suivant faisait *une crise*. Dans le couloir, vous croisez Beati qui vous décoche un regard assassin. Sans doute vous voit-il moins comme un allié que comme un rival.

La promenade vous attend au 700.

Ce matin, vous vous étiez aligné sur les prix des autres revendeurs.

Si vous souhaitez continuer ainsi, rendez-vous au 243.

Si, cette fois, vous décidez de casser les prix, rendez-vous au 80.

50 (Illustration)

Comme chaque détenu le doit son premier jour d'incarcération, vous passez à la traditionnelle visite médicale. Vous êtes le dernier arrivant à vous y soumettre ; Sanchez en sort quand vous entrez dans l'infirmerie. L'endroit paraît mieux tenu que le commun des prisonniers, mais n'en est pas moins vétuste. La chose que vous remarquez immédiatement est l'absence de barreaux à la fenêtre.

Vous vous faites examiner par un médecin d'une cinquantaine d'années, sans émotions, aussi bavard que la porte de la prison. Il vous juge en bonne santé et, comme c'est un intervenant extérieur sans permanence entre ces murs, il s'en va en toute hâte, pressé de quitter ces lieux peu engageants. Il vous laisse aux bons soins de l'infirmière de garde, Mlle Varga. Comme vous vous rhabillez, la soignante vous apporte un dernier questionnaire à remplir.

Il y a peu de femmes dans une maison d'arrêt pour hommes, et vous vous attardez sur le profil penché devant vous, la seule présence féminine qui vous accompagnera les jours qui viennent. Un nez bien droit, un menton volontaire, presque anguleux, des cheveux châtain ramenés de façon peu élégante derrière les oreilles. Le visage, plutôt charmant, aurait été banal sans des lèvres passionnées et une impression d'énergie tranquille. Grande, mince, Mlle Varga est vêtue de la même blouse blanche rébarbative réglementaire que le toubib. Les courbes de sa poitrine et de ses hanches, que vous devinez dessous, vous apparaissent plus athlétiques que sensuelles. Elle ne porte aucun bijou, pas même une montre, et son charme naturel, dépourvu de maquillage, rappelle une journée d'hiver rigoureux. Seul détail venant adoucir cette sensation de froideur : de petites fossettes presque enfantines qui ne peuvent avoir été dessinées que par un sourire profond, jusqu'à présent refusé. Oh, et il y a ses yeux marron, presque olive, dont le flamboiement révèle une nature plus enflammée qu'elle ne le montre.

Il faut comprendre aussi la jeune femme : on doit laisser paraître une certaine dureté quand on est une jeune femme de même pas trente ans, amenée à côtoyer des prisonniers aussi dangereux qu'en ces lieux. Deux surveillants se tiennent en permanence à l'entrée de l'infirmerie, prêts à intervenir au cas où.

En lui rendant le questionnaire dûment rempli, vous tâchez d'engager la conversation :

- Je ne suis ni drogué, ni bagarreur, vous risquez de ne pas me



50 : "L'infirmière de garde, Mlle Varga."

voir souvent.

- S'il le faut, j'assure la permanence tous les jours, sauf les week-ends, répond-elle sèchement, d'une voix grave et rauque.

- Fumer n'est pas bon pour la santé, faites-vous remarquer, malicieux. C'est un mauvais exemple pour nous autres, gibiers de potence.

Elle ne s'attendait pas à votre remarque qui, passé l'effet de surprise, lui arrache enfin l'esquisse d'un sourire.

- Vous êtes une personne courageuse, pour pratiquer dans ce lieu de perdition, poursuivez-vous. Ce ne doit pas être facile tous les jours.

- Ça dépend de votre comportement, je vous signale.

- Je ne pense pas que tous mes camarades ont le respect qu'ils vous doivent, même quand ils sont en attente de soins.

- Ils n'ont pas intérêt, justement. Et je repère vite les simulateurs.

- Pourquoi ne pas vous occuper de petits vieux friqués qui vous couvriraient de cadeaux ?

Elle hésite un instant avant de vous répondre :

- Je ne suis pas là depuis longtemps. Je n'ai pas encore eu le temps de regretter. J'ai demandé ma mutation à la Centrale... pour impressionner mon père.

- Ah bon ?

- Un petit bourgeois BCBG, un peu trop de droite à mon goût, qui ne croit pas en la réinsertion.

- Vous lui donnerez tort, j'espère. Mais les désillusions ne doivent pas manquer, par ici...

- Il faut voir les choses autrement, Mr Exxel, vous encourage-t-elle en vous montrant le soleil qui brille par la fenêtre. Vous n'êtes pas ici à perpétuité, vous devez garder l'espoir de sortir un jour. C'est pour ça que je ne veux pas de barreaux à cette fenêtre.

L'heure du repas sonne avant que vous n'ayez regagné votre cellule. Au réfectoire, vous êtes le dernier d'une file, au bout de laquelle vous attend une espèce de tambouille peu appétissante, servie négligemment par des cuistots détenus. Bien sûr, tous les sièges sont pris à la table des frères Estrada et de Beati. Heureusement, Sanchez vous a gardé une place à la sienne.

Si vous occupez la même cellule que lui, rendez-vous au **580**.
Si vous partagez votre cellule avec un autre détenu, rendez-vous au **803**.

51

Vous avisez un petit Italien, simple spectateur des matchs depuis le bord de touche. D'un âge certain au vu de son teint parcheminé et de ses cheveux grisonnants, il ne paie pas de mine.

- Vous ne jouez pas ? demandez-vous après l'avoir salué.

- Oh, un jeune homme poli qui ne me tutoie pas d'entrée en m'appelant "pépé" ! Bon point pour toi ! Je me nomme

Pippo Di Marzio, mais tout le monde m'appelle "Piccolo".

- En raison de votre taille ? Là encore, quel manque de respect pour votre âge !

- J'ai ce surnom depuis que je suis jeune, en fait. Et toi, comment t'appelles-tu ?

- Gary. Si vous ne participez pas aux rencontres, comment ça se fait que vous puissiez y assister ?

Il vous jauge d'un regard malin et un sourire paternel se dessine sous sa moustache à la Gepetto :

- Privilège d'ancien footballeur. Même si je ne peux plus dribbler, les matons n'ont pas le cœur de me priver de mon petit plaisir.

Durant la partie, vous l'avez vu fumer. Comment s'est-il procuré sa cigarette ? Vous le questionnez.

- C'est moi le fournisseur, vous sourit-il. Je peux t'en avoir, si t'as du blé.

Vous passez le reste de l'après-midi à commenter les actions et à sympathiser.

Inscrivez le mot-code "RENCPI" dans votre Journal d'Enquête. Puis rendez-vous au **648**.

52

Si vous possédez à la fois les mots-codes MOSAVO et BOAMON, rendez-vous au **24**.

Si vous ne disposez pas de ces deux mots, rendez-vous au **348**.

53

Vous vous asseyez face au Rat. À la table des Estrada et des Italiens, on ne parle pas, tout le monde a le nez dans son assiette, comme si quelque chose les perturbait.

Tandis que Pétitin vous livre ce qu'il a déjà appris des nouveaux arrivants, vous, anxieux, vous vous cachez le plus discrètement possible de Neyrand, qui, à plusieurs reprises, a regardé dans votre direction. Non, il n'a pas pu vous reconnaître à cette distance.

Votre ersatz de repas terminé, vous allez débarrasser votre plateau, quand vous vous retrouvez soudain nez à nez avec... Rick Neyrand, justement. Malgré la terreur qui vous a saisi, vous vous forcez à ne pas faire attention à lui. Cependant, quand son regard gris croise le vôtre, vous n'avez plus de doute : il vous a reconnu.

Si vous avez soit le mot-code TOLSAT non souligné, soit MEITAL, soit PREVEV, soit EVDACE, rendez-vous au **466**.

À défaut, si vous avez le mot EQUIME, rendez-vous au **148**.

À défaut, si vous avez à la fois le mot COLMRA souligné et le mot MIAVIN, rendez-vous au **236**.

À défaut, si vous avez le mot COLMRA souligné et le mot AVDOJU, rendez-vous au **285**.