

CHRISTOPHE
LAMBERT

PHILIPPE
KAILHENN

CONTES ET LÉGENDES DES LIEUX MYSTÉRIEUX



Ludsidious



*Professeur
R. Seufield*



Arthur



NATHAN

Contes et légendes de tous pays

**CONTES ET LÉGENDES
DES LIEUX
MYSTÉRIEUX**

*Par
Christophe Lambert*

*Illustrations de Philippe Kailhenn
Éditions : NATHAN
ISBN : 209282314-0*

*À mes trois trésors « surnaturels » :
Marie, Johanne et Lucie...*



I

LES SACRIFIÉS D'ALDORUS

IL Y A bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...

Le chancelier suprême Valurom arborait des traits secs, anguleux. Son crâne était chauve depuis l'âge de quarante ans (il en avait maintenant le double).

— Silence, je vous prie, dit-il d'un ton roide.

Malgré sa petite taille (à peine dix mètres66), il imposait immédiatement le respect. Aussi, tout le monde l'écouta lorsqu'il s'éclaircit la voix, puis déclara, solennel :

— Messieurs, la situation est grave.

Toute l'aristocratie de la planète Aldorus se trouvait réunie autour de l'orateur, dans l'immense salle en forme d'hémicycle. Il y avait Geoffrey, seigneur des Monts Forts, la gracieuse Gabidala, l'ambitieux Ludsidious, l'intarissable Bonnans, et bien d'autres encore. Des brilleurs flottaient en l'air, ça et là, et dispensaient une lumière douce qui apaisait l'atmosphère lors des débats les plus houleux.

Valurom reprit :

— Depuis quelques semaines, je vous le rappelle, une terrible épidémie fait des ravages parmi notre population. Les symptômes sont les suivants : malaises, maux de ventre, de plus en plus violents, puis paralysie progressive et, enfin, rigidification de tout le corps lorsqu'il se transforme en pierre... en vraie pierre !



D'un geste théâtral, le chancelier suprême tira le drap qui recouvrait une forme immobile, debout, tout près de lui. Un frémissement d'horreur parcourut l'assistance. Un Aldorien transformé en statue apparaissait maintenant sur l'estrade, au côté de Valurom. Bien sûr, tous les conseillers avaient déjà vu une victime du « Grand Virus » au stade ultime de la maladie, certains même parmi leurs proches ; mais, à chaque fois, c'était un rude choc.

— Nous devons prendre des mesures, car le taux de contagion s'avère alarmant, poursuivit le vieillard. Nous ne connaissons pas le mode de transmission de ce mal. Quant à trouver un antidote, nos chercheurs piétinent. Alors, que faire ?

Murmures.

Un homme se leva : Ludsidious. Cheveux sombres, nez aquilin, petites lunettes, et un regard calculateur. Un regard qui faisait froid dans le dos.

— Pour ma part, je ne vois qu'une solution, dit-il en articulant soigneusement chaque syllabe. Il faut, dans un premier temps, grouper les malades, les isoler.

Un début de brouhaha se répandit dans l'hémicycle, tel un feu de broussailles. Valurom fit taire les bavards.

— Poursuivez, conseiller.

Il n'appréciait pas Ludsidious, mais il devait le laisser parler. C'était la règle en démocratie.

— Merci, chancelier, fit l'homme aux petites lunettes. Dans un second temps, je propose d'expulser

provisoirement les malades. On m'a parlé d'un petit paradis tout à fait habitable : la troisième planète à gauche du Soleil, dans le système Sol 8976.



Plusieurs voix s'élevèrent, scandalisées. Parmi elles : la jeune conseillère Gabidala.

— Je reconnais bien là votre subtilité de bulldozer, Ludsidious ! dit-elle, le rouge aux joues.

— C'est une question de bon sens, rétorqua l'autre. Lorsqu'une branche est pourrie, on la coupe, pour éviter qu'elle ne contamine le reste de l'arbre.

— Jolie mentalité !

Ludsidious eut une sorte de hoquet amusé.

« Tant d'idéalisme a quelque chose de touchant, songeait-il. En politique, seul compte le résultat. Peu important les moyens employés pour y parvenir. Cette petite dinde ne l'a pas encore compris. Il faudra que je leur donne une bonne leçon, à elle et à tous les "modérés", dès que j'aurai les pleins pouvoirs... »

Il essaya de se composer une attitude enjôleuse. Son sourire se fit mielleux.

— Je ne suis pas aussi cruel que vous semblez le croire, jeune fille. Il est évident que, dès que nos savants auront trouvé le remède, nous reviendrons récupérer nos frères mis à l'écart. Cet exil n'est que temporaire, pour le bien de tous.

Il se tourna vers le reste de la prestigieuse assemblée et haussa le ton :

— Réfléchissez, mes amis, et vous verrez que je prône la solution la plus raisonnable. Souhaitez-vous voir vos enfants périr, un par un, victimes du « Grand Virus » ? Ou bien souhaitez-vous sauver notre peuple, notre culture, nos

valeurs ? Je le répète : la mise à l'écart de nos infortunés compagnons ne durera que quelques semaines ; quelques mois tout au plus. Je suis certain que, si nous unissons nos forces et nos ressources, nous découvrirons un antidote avant la fin de l'année stellaire.

Un silence de mort pesait sur la grande salle. Chacun méditait les paroles de Ludsidious. Certes, sa proposition était radicale. Mais avait-on vraiment le choix ? En tout cas, personne ne leva la main pour proposer une autre idée.

— Il est temps de passer au vote, clama le chancelier suprême.

Ludsidious était heureux.

Une belle journée s'annonçait. Il se leva, s'étira et se dirigea vers la salle de bains pour prendre sa douche à ultrasons. Il sifflotait, gai comme un pinson. La veille, l'assemblée avait voté sa proposition à la majorité absolue, ce qui n'avait fait qu'accroître son influence au sein du Grand Conseil.

« Parfait, parfait... Encore deux ou trois succès comme celui-ci, et je serai en position pour briguer la place de ce vieux croûton de Valurom ! »

Au sortir de la douche, un robot-serviteur lui tendit sa vibro-serviette préférée. Il s'essuya énergiquement, tout en songeant à la suite des événements.

Dès aujourd'hui, les forces de l'ordre allaient commencer un dépistage systématique de la population. Tout le monde y passerait. Ensuite, on avait prévu d'entasser les porteurs du virus dans un cargo géant, le *Golgotha*. Ce vaisseau

partirait pour la planète d'exil dans les plus brefs délais.

« Bon débarras, se dit le conseiller. Nous resterons entre gens sains. Finies les craintes, les angoisses... »



Il achevait de se sécher lorsque la sonnerie de l'entrée tintinnabula : *do, sol, fa, mi, ré, do, sol*.

Revêtu d'un peignoir, il se présenta dans le vaste hall de sa villa. Un robot-domestique avait déjà fait entrer les visiteurs. Deux hommes de la police, à en juger par leur uniforme vermillon. Grands, musclés et bien armés.

— Que puis-je pour vous, messieurs ? demanda Ludsidious en nouant une ceinture de tissu à sa taille.

— Capitaine Kanapa, fit le plus vieux des deux agents (il devait avoir cinquante ans). Mes respects, conseiller. Nous venons pour le test.

— Le test ?

— Oui, vous savez, rapport à l'épidémie. Nous devons tester tout le monde. Ce sont les ordres.

L'espace d'une seconde, Ludsidious parut décontenancé. À vrai dire, il n'avait même pas envisagé que le dépistage pût également s'appliquer à lui.

— Euh, eh bien oui, ma foi, pourquoi pas... Faites votre devoir, officier.

— Merci conseiller, dit Kanapa.



L'autre policier tira une seringue d'un médikit portatif et piqua le maître des lieux au bras. Ensuite, il injecta le sang prélevé dans un boîtier gros comme une télécommande. Les diodes de l'analyseur virèrent au rouge instantanément. Avisant l'air embarrassé de ses deux « invités », le conseiller sentit un doute affreux l'envahir.

— Eh bien ? Que se passe-t-il ?

— Je suis désolé, monsieur, mais... vous êtes positif.

— Positif ??? C'est impossible ! Il doit y avoir une erreur ! Recommencez ce test idiot !

Ludsidious paraissait sidéré. Personne dans son entourage n'était malade. Et il n'avait jamais approché un sujet contaminé... du moins, pas à sa connaissance.

— Le test est fiable à 100 %, conseiller. Encore une fois, je suis désolé, mais je vais vous demander de rassembler vos affaires et de bien vouloir nous suivre.

Le politicien n'arrivait pas y croire. Il semblait aussi sonné qu'un boxeur après un round particulièrement éprouvant. Et le pire, c'est qu'il ne pouvait même pas protester, puisqu'il était à l'origine de cette loi !

Le *Golgotha* s'envola une semaine plus tard, les flancs chargés de malheureux. Parmi eux, Ludsidious, qui enrageait. Combien de temps cet exil allait-il durer ? En politique, comme dans le spectacle, on avait vite fait de vous oublier. Les alliances se nouaient et se dénouaient à une vitesse effrayante.

« Ah, c'est trop bête ; c'est vraiment trop bête ! Dire que j'étais à quelques marches du pouvoir suprême ! »

En fait, il se souciait plus de son avenir dans la vie publique que de sa santé. Il avait bien quelques crampes d'estomac de temps en temps, mais rien de méchant. Et puis, il était solide... comme un roc ! Il tiendrait le coup.

Il promena son regard à la ronde. Les gens paraissaient maussades, découragés. Des familles entières se serraient les unes contre les autres. Les enfants avaient un air de chien battu et leur mère, des larmes dans les yeux.

« Moi, je survivrai, se persuadait le conseiller banni, car un grand destin m'attend, contrairement à tous ces pauvres bougres. Oui, Ludsidious, l'homme qui ne baisse jamais les bras ! Ce sera mon nouveau slogan. Je ferai un *come back* éclatant ! »

Il serra les poings tellement fort que ses ongles s'enfoncèrent dans la paume de ses mains. Deux gouttes de sang tombèrent sur le parquet du vaisseau.

Le voyage dura un mois. On déposa la communauté des malades sur une petite île (enfin, petite, à l'échelle des Aldoriens) où s'étendaient des landes vertes et accueillantes. Avant de repartir, le commandant du *Golgotha* s'adressa à la foule :

— Gardez l'espoir, compagnons. Nos savants travaillent d'arrache-pied pour vaincre la maladie. Guettez les cieux ! Un jour, lorsque le vaccin sera au point, nous reviendrons, et le cauchemar sera fini. La vie reprendra son cours paisible et harmonieux, comme avant...

Son discours ne recueillit que quelques hochements de tête fatigués. La résignation se lisait sur les visages, sauf sur celui de Ludsidious, toujours aussi déterminé.

« J'attendrai, faites-moi confiance. La patience est une vertu indispensable pour un grand homme politique. »

Et le vaisseau décolla.

Les jours et les semaines passèrent.

Les bannis dépérissaient. Petit à petit, l'île se couvrit de statues à la silhouette humanoïde. Les malades en phase terminale se figeaient, pour toujours, à l'endroit précis où ils avaient cessé de vivre.

Soutenu par son insatiable soif de pouvoir, Ludsidious résistait.

« Mais quand vont-ils donc revenir, ces idiots ?! » songeait-il en regardant les nuages.

Un matin, il se réveilla avec une image horrible dans la tête. Il avait rêvé d'Aldorus, son monde natal. Aldorus était devenue une planète-musée, entièrement recouverte de « sculptures humaines » ! Des touristes venus des quatre coins de la galaxie la visitaient en faisant des commentaires du style : « Oh, regarde celui-là, comme il est marrant ; il a des dents comme des stalactites... Et celui-ci, avec son grand nez ! »

— Noooon ! hurla Ludsidious, la rage au ventre.



Sur l'île, il était le dernier survivant.

Le dernier...

Il marcha jusqu'au rivage, encore hanté par son cauchemar. Il se déplaçait de plus en plus difficilement. Ses membres durcissaient, prenaient une teinte grisâtre. Il avait l'impression d'avoir du ciment à plasma dans l'estomac. Chaque respiration était un supplice.

Arrivé sur une falaise, au bord de l'océan, il cria à l'adresse des cieux :

— Traîtres ! Vous nous avez abandonnés !

Il expulsa un dernier souffle hors de ses poumons douloureux, puis se transforma en statue.

Des siècles plus tard, cette île isolée fut colonisée par des populations d'origine polynésienne. Puis, plus tard encore, vinrent les Occidentaux.

Qui pouvait imaginer que les premiers habitants de l'île étaient des êtres exclus, des malades venus d'une autre galaxie ! D'autant que, les années passant, l'érosion les avait transformés en grossières silhouettes sans bras ni jambes. Aujourd'hui, ce lieu est mondialement connu pour ses *moai*, ces étranges et gigantesques statues qui se dressent sur son sol. On l'appelle... l'île de Pâques !





II

LE CAS NAZCA

YACA, un jeune potier, venait de retirer sa dernière œuvre du four : une magnifique urne funéraire en céramique. Son ami Chaco s'émerveilla du rendu des couleurs ocres et rousses.

— J'aimerais avoir ton talent, Yaca, soupira le jeune homme. Moi, tout ce que je touche, je le casse !

— Chacun doit cultiver ses propres qualités, tu sais. Pour ma part, j'aimerais bien être grand et fort comme toi. Tu feras un bon guerrier. Et puis, tu as toujours des idées incroyables. Tu te rappelles le jour où tu as découvert que l'on pouvait voir les insectes plus gros à travers une goutte de rosée ? Et la fois où tu t'es servi d'un filet de tisserand pour attraper les poissons du torrent ?

Le robuste jeune homme esquissa un sourire en rougissant. Les paroles de son camarade lui mettaient du baume au cœur. Mais comme il était modeste, il préféra changer de sujet.

— C'est vraiment très beau, dit-il en approchant son visage du vase. Tu es un grand artiste, Yaca.

Cependant, un détail l'intriguait :

— Ce motif, là, à côté de l'anse, c'est bien un colibri, non ?

— Tout à fait. C'est vrai qu'il est un peu petit. On ne le voit pas bien... J'aurais dû le dessiner plus grand.

L'œil de Chaco brilla d'une lueur malicieuse, comme à chaque fois qu'une idée germait dans son esprit fertile.

— De grandes fresques dessinées sur le sol, voilà ce que nous devrions faire ! s'exclama-t-il en frappant ses deux paumes. D'immenses fresques pour honorer nos dieux !

— Mais oui ! acquiesça vivement l'artisan. Ainsi, ils pourraient les contempler depuis leur demeure céleste !

— Tu crois que nos chefs seront d'accord ?

— Bien sûr ! Je suis persuadé qu'ils vont adorer ça !

Les deux amis riaient, enchantés par ce projet. Mais tout à coup, le visage du potier se rembrunit :

— Euh, il y a juste un petit problème, dit-il, contrarié. Comment allons-nous procéder ? Un tel travail nécessiterait des quantités de peinture incroyables ! De plus, nous ne pourrions jamais être sûrs du résultat, à moins de voler, tel le grand condor ?

L'enthousiasme retomba.

— Hum, je dois réfléchir à tout cela, reconnut Chaco.

Et il prit congé de son ami, l'air absorbé, le cerveau en ébullition.

La scène se passait neuf cents ans après Jésus-Christ (un personnage dont Chaco n'avait assurément jamais entendu parler !).

Son peuple, les Nazca, vivait au creux de cette vallée, dans le cadre enchanteur des montagnes péruviennes. C'était un peuple pacifique et travailleur qui descendait des Indiens paracas.



Chaco se promena dans la pampa environnante, les mains derrière le dos, le front bas, en plein « remue-méninges ». Il finit par s'asseoir sur un gros rocher, au sommet d'une colline.

Le panorama qui s'ouvrait devant lui était superbe. Les nuages s'effiloçaient au-dessus des montagnes.

Les agriculteurs labouraient leur terre, des ouvriers déblayaient les cailloux pour tracer les routes des *chasquis*(2), des artistes peignaient des fresques colorées sur le récent temple « amaru », construit en l'honneur du dieu-serpent, une des nombreuses divinités de leur religion...

Un sourire commença à se dessiner sur les lèvres de Chaco.

Mais oui, bien sûr, la solution se trouvait là ! Elle s'offrait à son regard comme un fruit mûr, prêt à être cueilli !

Il se leva d'un bond et dévala la pente à toute allure, au risque de trébucher et de se rompre les os...

— Yaca ! Yaca ! J'ai résolu le problème !



Le jeune potier sursauta et faillit lâcher le bol qu'il était en train de modeler (un très joli récipient décoré d'une silhouette de singe).

— Qu'est-ce que tu... ?

Chaco ne lui laissa pas le temps de poser sa question et déversa d'un trait :

— Pour les dessins, pas besoin de peinture ! On n'a qu'à imiter les bâtisseurs de routes. Le sol est plus clair que les cailloux, dans notre vallée ! Donc, en débroyant ces derniers, on fera ressortir la couleur de la terre ! Autre chose : en observant

les peintures du temple, j'ai remarqué que les pierres des murs formaient une sorte de quadrillage qui « découpait » les dessins ! Réalisons nos fresques en miniature, puis dessinons une grille par-dessus. Ensuite, on reproduit la grille en grand, et on recopie les dessins dans chaque carré. Qu'en dis-tu ?

— Tout cela me semble fort ingénieux mais il reste un problème.

— Ah oui, lequel ?

— Comment feras-tu pour tracer une ligne droite sur plusieurs dizaines de mètres, sans dévier à un moment ou à un autre ?

— Alors ça, c'est facile : il faut tendre une corde attachée à deux piquets. Elle sera forcément rectiligne.

Yaca ne put s'empêcher de hocher la tête, sincèrement épaté.

— Mon cher Chaco, je suis peut-être un artiste, mais toi tu es sans nul doute un génie.

Cent ans plus tard...

L'immense vaisseau de guerre fulgurii émergea de l'hyper-espace, ses canons laser braqués vers une petite bille bleue : la Terre !

Sur la passerelle de commandement, une intense activité régnait. Des humanoïdes, les oreilles pointues, les yeux très écartés, couraient de pupitres en consoles, de radars en écrans de visée. Les hommes d'équipage portaient une combinaison verte. Celle des officiers était rouge, ornée de signes ésotériques.

Un jeune capitaine s'approcha du général en chef, qu'il salua, l'index pointé sur sa tempe :

— Mon général, l'objectif est en vue.

— Très bien, capitaine, nous allons voir ce que ces... ces... Comment dit-on, déjà ?

— Ces Terriens, mon général.

— Oui, c'est ça. Nous allons voir ce que ces Terriens ont dans le ventre.

Le jeune gradé acquiesça et exécuta un demi-tour impeccable.

Chaque membre de l'équipage prenait sa mission très au sérieux. Cela faisait plus de dix ans que leur vaisseau, le *Fulgurator*, arpentait l'univers à la recherche de civilisations évoluées. Quand les explorateurs en trouvaient une, la procédure était toujours la même : ils regardaient son niveau de technologie et, si celui-ci était trop élevé (supérieur, disons, à l'âge de la pierre), ils rasaient la planète. Les Fulgurii ne voulaient prendre aucun risque. Ils n'avaient pas envie de se retrouver en concurrence avec une

autre peuplade dans la conquête de l'espace, même si cette peuplade ne risquait pas de découvrir le moteur à fusion inertielle avant un millier d'années.

— Toutes nos armes laser sont-elles prêtes à tirer ? s'enquit le général en chef.

— Oui, répondit un technicien. Nous n'attendons plus que votre signal, mon général.



L'officier opina, puis se dirigea vers une autre console. Plusieurs Fulgurii s'agglutinaient autour d'une série d'écrans. Ils paraissaient émerveillés.

— Que se passe-t-il ? demanda leur chef.

— Nos caméras ont capté des choses incroyables, mon général. Regardez ces dessins. Ils s'étendent sur plusieurs kilomètres carrés !

Les commentaires allaient bon train.

— Pour qui ont-ils réalisé ces fresques ?

— Pour nous ?

— Ils ont peut-être prévu notre arrivée ?

— Peut-être qu'il s'agit d'un rébus ?

— Ou d'un message de bienvenue ?

Ces dessins représentaient un singe, une araignée, un colibri, un condor ou encore un lézard. Vus du ciel, ils étaient réellement splendides.

— On ne peut pas détruire une planète qui produit des œuvres aussi belles, lâcha un jeune lieutenant, ému.

— En effet, admit le général. Les habitants de ce caillou bleuté sont manifestement dotés d'une grande sensibilité, et cela va souvent de pair avec la sagesse.

Il était confronté à un dilemme. D'un côté, il avait des ordres : détruire toute civilisation trop avancée sur le chemin de la connaissance. D'un autre côté, il se trouvait devant des êtres manifestement paisibles et animés de bonnes intentions.

« Bah, au diable les ordres ! Il faut être un peu souple de temps en temps, et savoir adapter le règlement aux événements concrets ! »

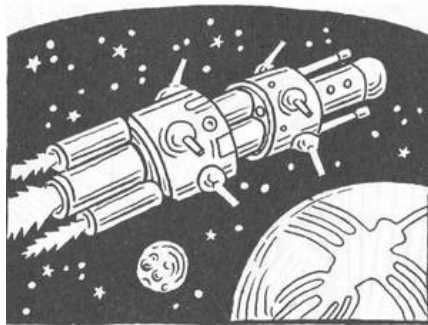
Il se tourna vers le reste de ses troupes :

— Je propose la chose suivante : épargnons les Terriens, pour quelque temps en tout cas, puis revenons leur rendre une petite visite, disons, dans mille ans.

— Ce sera en l'an 2000 ou 2001, précisa un Fulgurii, une calculatrice à la main.

Son chef ignora l'interruption :

— Nous verrons bien alors où en seront les habitants de cette planète. Si l'art, la beauté, la paix et l'harmonie guident toujours leur mode de vie, nous les laisserons tranquilles. Sinon...





III

JURASSIK LAKE

LE 7 avril 1871, je reçus un message de mon oncle, le professeur Seufield, libellé en ces termes :

*Mon cher neveu,
Je sollicite tes services dans une affaire qui ne saurait attendre. Je ne peux t'en dire plus pour le moment mais, crois-moi, tu ne regretteras pas le voyage (tous les frais seront pour moi, cela va sans dire). Je me trouve actuellement à l'auberge Glenkirk, dans le charmant village de Drumnadrochit, sur les bords du loch Ness. Rejoins-moi vite et n'oublie pas ton appareil photographique.*

*Ton oncle,
Christopher R. Seufield.*

Le message me laissa perplexe. J'avais la plus grande

affection pour le brave homme mais... comment dire ? Le concernant, l'adjectif excentrique était largement en dessous de la réalité !

Géologue de formation, C.R. Seufield avait déjà visité tous les continents. Dès qu'il n'était plus en mission officielle pour le compte de la *Royal British Society of Archeology*, son importante fortune personnelle prenait le relais. Depuis quelques années, il se passionnait pour une toute nouvelle science : la cryptozoologie (l'étude d'espèces animales inconnues) ! Yétis, dragons mythiques et pieuvres géantes peuplaient son imagination débridée. Cependant, malgré ses efforts et son argent, il n'avait jamais réussi à voir l'ombre d'une seule de ces créatures (si l'on exceptait quelques traces de pas troublantes, trouvées sur les pentes de l'Himalaya).

Le loch(3) Ness ?

Un coin perdu, au centre de l'Écosse... Qu'est-ce qui, dans un pareil endroit, avait bien pu attirer son attention ? Ma curiosité l'emporta sur mon scepticisme. J'attrapai donc mon appareil, quelques plaques de nitrate d'argent, une poignée d'affaires de toilettes et courut jusqu'à Waterloo Station !

Le trajet en train, de Londres jusqu'à Inverness, se déroula le plus tranquillement du monde.

À mon arrivée en Écosse, je sautai dans une diligence. Les paysages traversés possédaient tout ce qu'il fallait pour réjouir mon œil exercé de photographe. La campagne alternait une végétation douce et sereine avec des endroits

touffus, voire sauvages. Les villages étaient typiques, avec leurs petites rues et leur vieux cimetière moussu. Quant au loch Ness, il m'apparut à la fois grandiose – par sa taille – et menaçant – par la noirceur de ses eaux.

Nous arrivâmes à Drumnadrochit en milieu de journée, après avoir dépassé un majestueux château, le Urquhart Castle, qui surplombait le loch de toute sa hauteur. Le village, un simple regroupement de petites maisons blanches, s'étalait sur la berge. Chaque habitation était dotée de son carré de gazon décoloré.



Je reconnus tout de suite la silhouette courtaude de mon oncle, en grande conversation avec des pêcheurs, sur une jetée.

— Ah, James, enfin te voilà ! s'écria-t-il en me voyant descendre du marchepied. As-tu bien pris ton appareil ?

Direct, comme accueil.

— Oui, moi aussi, je suis ravi de vous revoir, répondis-je avec un sourire pincé.

— Ah, mon cher neveu, bougonna-t-il, nous nous connaissons suffisamment pour nous dispenser des civilités d'usage ! Je réédite ma question : l'as-tu pris ?

Je tapotai mon sac de voyage en disant :

— Vous savez bien qu'il ne me quitte jamais.

— Ah ! parfait. C'est parfait ! Viens, allons déposer tes affaires à l'auberge et nous discuterons devant un bon thé bien chaud. Tu verras, le thé de Mrs. McCafferry, notre logeuse, vaut le détour.



Il me prit par la manche, m'entraînant vers une bâtisse un peu plus grande que les autres et dont l'entrée s'ornait de l'écriteau *Auberge de Glenkirk*.

L'endroit ne manquait pas de charme – vieilles pierres, poutres apparentes – et le thé de Mrs. McCafferry était à la hauteur des éloges de mon oncle.

J'entamais ma seconde tasse lorsque celui-ci entra dans le vif du sujet :

— Tu dois certainement te demander pourquoi je t'ai fait venir ici, pas vrai, James ?

— Ma foi, j'avoue que quelques éclaircissements seraient les bienvenus.

— Tu sais que j'épluche régulièrement les journaux du monde entier, à la recherche d'articles liés à la cryptozoologie...

J'acquiesçai en engloutissant une tranche de cake épaisse comme le poing d'un honnête homme.

— Le mois dernier, je suis tombé sur un papier très intéressant, reprit-il. Une fillette native de Fort Augustus, sur les bords du loch, prétendait avoir vu à plusieurs reprises un monstre au long cou s'ébattre dans l'eau ! Tu te rends compte ? Un monstre, ici même, au beau milieu de l'Écosse ! En prenant de plus amples renseignements, j'ai réalisé que ce témoignage était loin d'être le premier du genre. Déjà, au VI^e siècle, un prêtre racontait à qui voulait l'entendre une histoire incroyable ; il aurait soi-disant affronté une créature du démon qui nageait près du

rivage...

Mon oncle baissa le ton car Mrs. McCafferry – une charmante quadragénaire à forte poitrine – revenait vers notre table avec une nouvelle part de cake. Elle parut hésiter, puis jeta tout à trac :

— Excusez-moi, professeur, j’ai entendu par mégarde une partie de votre conversation et...

Elle rougissait à vue d’œil, alors que ses doigts entortillaient l’extrémité de son tablier.

— Eh bien, parlez ! s’impatiente mon oncle.

— Je ne devrais pas vous dire ça mais, vous savez, toutes ces histoires de monstre, c’est pour faire venir les curieux et tâter de leur bourse.

— Vraiment ?

— Oh oui ! On voit bien des formes bizarres de temps en temps mais, à mon avis, il s’agit de gros phoques, tout simplement.

— Des phoques ? répétais-je, au risque de passer pour le simplet de la fable. Ils ne vivent pas dans les mers ?

Mon parent prit un air de professeur déçu :

— Voyons, James, ne sais-tu pas que les lochs Ness, Lochy et Olch sont reliés à la mer du Nord par le canal Calédonien ? Qu’as-tu donc appris en géographie ?

— Le canal est long de trente-huit kilomètres, poursuivit notre logeuse comme si elle récitait un cours. On l’a construit durant les guerres napoléoniennes, à cause des Français. En cas d’attaque, il nous permettait de replier nos bateaux loin à l’intérieur des terres.

On entendit tousser. C’était mon oncle.

— Hum, enfin, quoi qu'il en soit, dit-il, merci de votre sollicitude, chère Mrs. McCafferry. Cependant, sachez que vos avertissements ne me découragent nullement. Je compte rester quelque temps dans la région et éclaircir ce mystère par moi-même... Et, ma foi, si je ne trouve rien, ce ne sera point un grand drame. Au moins aurai-je eu le bonheur de vous rencontrer.

L'aubergiste fit une courbette en roucoulant d'aise, puis s'effaça, non sans nous avoir lancé :

— Dites-moi si vous voulez encore du gâteau.

Nous opinâmes de concert. Quand notre hôtesse se fut éloignée, le professeur me glissa à l'oreille, tel un conspirateur :

— Gentille, mais collante. (Puis, à voix haute :) Je vais te conduire à ta chambre et tu pourras prendre un repos bien mérité, mon cher neveu. Demain, une longue journée nous attend.

— C'est-à-dire ?

— Tu verras. Je te réserve une surprise.

J'étais aussi intrigué que méfiant.

Le lendemain matin, après un solide *breakfast* (œuf, bacon, porridge et panse de brebis farcie), nous nous rendîmes sur la jetée en bois qui faisait office de port. Mon appareil photo bringuebalait contre ma poitrine, bien en évidence. Des marins au faciès bourru s'écartaient sur notre passage en marmonnant dans leur barbe. Ils me jetaient des regards appuyés. Peut-être que les gens de ce pays n'avaient jamais vu d'appareil photo ? J'allais m'en

ouvrir à mon oncle lorsqu'il s'écria :

— Voici notre fier navire : le *Fureteur* !

Il montrait du doigt un amas de ferraille biscornu, grand comme une calèche, hérissé de gros écrous, qui flottait mollement entre des barcasses beaucoup plus conventionnelles... et beaucoup plus rassurantes !

— Qu'est-ce donc que cette chose ? articulai-je, une fois le choc initial estompé.

— Un sous-marin. Les Américains en ont testé plusieurs, mais des modèles beaucoup plus volumineux, durant la guerre de Sécession...

— « Sous »-marin ? Cela signifie que cette enclume évolue *sous* l'eau ?

— Parfaitement, grâce à un système de ballasts qui peut l'alourdir ou l'alléger à volonté. J'ai fait construire cet exemplaire tout spécialement pour mes recherches. Cela m'a coûté une somme rondelette, mais je puis t'assurer qu'il fonctionne parfaitement. J'ai déjà effectué plusieurs tests de plongée dans ma piscine de Gloucester.

— Votre piscine ? m'étranglai-je. Mais... ce lac est beaucoup plus profond !

— En effet. Deux cent quinze mètres de plus, pour être précis. Allez, viens, ne perdons pas de temps !



Tout en parlant, il avait soulevé une espèce d'écoutille en fer forgé et commençait déjà à descendre dans l'étroit habitacle.

— Qu'est-ce que tu attends ? me houspilla-t-il en réalisant que je restais figé comme une statue du musée Tussaud⁽⁴⁾.

— Je... je n'entrerai pas là-dedans, risquai-je d'un ton mal assuré.

— Allons, Jamie, cesse de faire l'enfant ! Puisque je te dis qu'il n'y a aucun danger !

J'hésitai encore un moment. Je sentais le regard pesant des marins dans mon dos, et l'impatience de mon oncle qui grandissait.

— Tant pis pour toi, mon garçon. Si tu ne te décides pas maintenant, je pars et je passerai tout seul à la postérité.

L'espace d'un instant, j'imaginai la photo du monstre en première page des journaux londoniens. MA photo ! Bah, je n'avais pas fait tout ce chemin pour rien, quand même !

Je sautai sur la coque puis m'engageai dans le sous-marin (puisqu'il fallait bien l'appeler ainsi). « Tu vas le regretter », murmurait une petite voix au fond de ma tête.

Je m'assis à côté de mon oncle sur un tabouret soudé au caillebotis du plancher. Devant nous : un pupitre orné de cadrans, manettes et volants de tout acabit.

— Comment fonctionne cette diablerie ? demandai-je dans un soupir.

— Mais à l'électricité, bien sûr ! Des accumulateurs de mon invention nous fournissent une autonomie de trois heures.

— Et après ?

— On revient au port recharger les batteries, c'est aussi simple que ça.

Tout en conversant, il tira à lui un levier. Un « clang » sourd résonna dans l'habitacle. Je me tournai vers le hublot cerclé d'écrous, à ma droite. De grosses bulles dansaient le long de la coque. La plongée débutait.

— Je remplis les ballasts, expliqua l'enthousiaste personnage. Pour remonter, on les purge : c'est une autre manette, que tu vois ici.

Je hochai la tête distraitement. En fait, j'étais plus préoccupé par les bruits et les grincements émanant des parois que par son discours. Le sang battait à mes tempes de manière obsédante et la sueur mouillait le col de ma chemise.

Mon oncle alluma les projecteurs latéraux, créant ainsi une fragile barrière de photons entre nous et les ténèbres. De temps en temps, des truites ou des saumons venaient coller leur museau à la vitre, de mon côté, puis s'en allaient, frétilant de la queue.

Peu à peu, ma peur se calma, de même que le débit saccadé de ma respiration. L'assurance de mon pilote avait quelque chose de contagieux. Il fredonnait de vieux airs, tout en s'activant au-dessus de son étrange tableau de bord. L'aiguille du cadran principal indiquait « - 200 m ». Comme nous n'avions toujours pas implosé, j'en déduisis que le professeur Seufield savait ce qu'il faisait.

— Tiens ton appareil prêt, me dit-il en actionnant la mise en marche des hélices.

J'allais répondre lorsque, à cet instant précis, une masse noire nous frôla en filant vers la surface. Je collai mon nez au hublot. Il s'agissait d'un tronc d'arbre de belle taille. Rien à voir avec un monstre au long cou.

— Vous avez vu ça ? questionnai-je, le cœur battant avec force jusque dans mes oreilles.

— Oui, James. J'ai déjà observé ce phénomène plusieurs fois. C'était un *Pinus sylvestris*, très certainement.

— Un quoi ?

— Un pin. Leurs forêts bordent le loch. Certains tombent dans l'eau lorsqu'il y a des tempêtes... Quand ils sont remplis d'eau, après avoir bien flotté, ces grands arbres coulent à pic. Pendant un temps, le bois est protégé de l'éclatement par la résine. Mais il s'altère peu à peu, sous la pression du gaz phénique qui fermente en son sein. C'est cette fermentation qui provoque les remontées spectaculaires, comme celle à laquelle nous venons d'assister.

— Cela pourrait expliquer certaines de vos « apparitions », vous ne pensez pas ?

Il haussa les épaules.

— Certaines. Mais pas toutes.

Les minutes passaient. Nous étions silencieux, attentifs au moindre bruit, au moindre remous. D'une main, je tenais mon appareil photo posé sur mes genoux. De l'autre, je me rongais la peau autour des ongles. Le *Fureteur* glissait le long d'une falaise de pierre qui s'étageait en à-pics successifs, sur notre gauche.

— N'est-ce pas dangereux d'évoluer si près de la roche ?

osai-je demander après quelques instants d'hésitation.

— Mais non, James, rassure-toi !

— Nous pourrions tout de même nous éloigner un peu...

— Pas pour trouver ce que je cherche.

— C'est-à-dire ?

— Une grotte ! J'ai dans l'idée que notre animal, s'il appartient bien à l'espèce que je subodore, possède un habitat sous-marin !

Soudain, un choc violent ébranla la cabine. Cela ne venait pas du côté de la falaise. Je tournai la tête de l'autre côté, juste à temps pour apercevoir un ventre verdâtre, immense, squameux, qui glissait devant mon nez.

— Dieu du ciel ! m'écriai-je en empoignant mon appareil.

— Ne le rate pas ! beugla mon oncle. Surtout, s'il repasse, ne le rate pas !

Trente secondes s'écoulèrent puis, de nouveau, un choc, comme un coup de bélier.

— Il nous attaque ? fis-je, les mains moites et les jambes tremblantes.

— Je ne sais pas, marmonna le professeur.

Pour la première fois, il paraissait perdre de sa sérénité. Quant à moi, je n'étais guère pimpant. Un nœud vrillait mon estomac tandis que ma gorge refusait catégoriquement d'avaler ma salive.



C'est alors que nous le vîmes.

Une tête, tout d'abord, d'apparence reptilienne, puis un cou interminable qui ondulait comme un serpent. Ensuite, le corps, massif, mais non dénué de grâce, avec deux nageoires latérales et, enfin, une queue en fouet, très longue elle aussi, qui faisait sans doute office de gouvernail. Au deuxième passage, je déclenchai mon flash. La lumière nous aveugla durant un bref instant. Mon oncle exultait.

— Tu l'as eu ? Tu l'as eu ?

— Il me semble, en effet. Il fait combien ? Six mètres ?

— Je dirais sept ! Et trois tonnes bien pesées !

Le professeur avait les larmes aux yeux :

— Te rends-tu compte ? Nous venons de croiser un élasmosaure ! Un animal disparu depuis l'ère jurassique ! Et j'ai une preuve ! J'ai une preuve !

Crraaanggg !!!

Le bruit du métal crissant contre la pierre mit un terme à ses débordements d'enthousiasme. Le *Fureteur* s'immobilisa après une sorte de hoquet mécanique. Les hélices ne tournaient plus.

— Qu'est-ce qui se passe ? questionnai-je, avec des vibratos dans la voix.

Le professeur vérifiait ses instruments.

— On dirait que nous sommes coincés... Encastrés dans une anfractuosité rocheuse !

— Et... Alors qu'est-ce qu'on va faire ?

— Je vais essayer de purger les ballasts. Avec un peu de

chance, le brusque afflux d'air aidera à nous dégager.

Il tira la manette qu'il m'avait précédemment montrée. Un maelström de bulles nous enveloppa mais l'appareil ne bougea pas d'un pouce !

— *God damned* ! jura mon oncle. Ça ne marche pas.

Il tenta de remettre en marche les hélices. Sans plus de succès.

— Il nous reste de l'oxygène pour combien de temps ? coassai-je, la gorge sèche.

— Une heure, grand maximum. Idem pour les batteries. Je vais couper les projecteurs extérieurs, cela nous fera économiser un peu d'électricité.

Il joignit le geste à la parole.

Je retenais mon souffle, la peur au ventre. De sombres pensées tournaient et retournaient dans ma tête. J'étais jeune, moi. J'avais encore plein de choses à vivre, de lieux à découvrir, de gens à rencontrer. Cela ne pouvait pas se terminer ainsi, bêtement, dans le froid et l'obscurité. Les peurs de l'enfance affleuraient à la surface de ma mémoire, harcelant mon esprit, telles d'obsédantes harpies. Peur du noir, de la solitude, de la nuit.



Shtonc ! Le musée du monstre vint se plaquer tout contre mon hublot, m'arrachant un nouveau sursaut. La créature nous regardait. Je ne lisais aucune malveillance dans ses yeux. Juste de la curiosité. Elle disparut, suivie de son inévitable rideau de bulles.

— Ne pourrions-nous pas ouvrir l'écouille et tenter de nager jusqu'à la surface ? demandai-je, bien que la perspective de barboter avec un dinosaure dans les parages ne m'enchantât nullement.

Mon oncle secoua la tête :

— Deux cents mètres sans paliers de décompression, c'est de la folie !

— Cela vaut peut-être mieux que d'attendre la mort, dans cette coquille de noix, sans rien faire.



Tout à coup, le plancher vibra sous nos pieds, comme si un séisme de forte amplitude secouait la région. Je jetai un œil à l'extérieur et me dévissai le cou pour en avoir le cœur net : collé contre notre sous-marin, le monstre s'agitait furieusement. On eût dit qu'il cherchait à nous aider.

— Qu'est-ce qui se passe ? s'enquit mon parent.

— Vous n'allez jamais le croire...

— J'ai l'esprit large, tu sais !

Il y eut une sorte de froissement métallique. Le *Fureteur* se décoiça et partit immédiatement vers le haut.

— Ce bougre d'animal a réussi ! hurlai-je, fou de joie.

La sympathique silhouette s'éloignait à toute allure. En quelques secondes, elle ne fut plus qu'une forme floue, puis les ténèbres l'avalèrent.

Ses ballasts gorgés d'air, le submersible remontait vers la surface comme un *Pinus sylvestrus* arrivé à maturation. Il creva les eaux sombres du loch dans un jaillissement d'écume, puis se mit à dodeliner d'avant en arrière, ballotté par les flots.

Nous étions sauvés.

J'ouvris l'écouille pour respirer la brise vivifiante venue des monts écossais. Jamais goulée d'air ne fut plus agréable. Mon oncle émergea à son tour du cockpit, un peu secoué, mais ravi.

— Nous avons réussi ! m'exclamai-je. Nous sommes vivants... et nous avons une preuve.

Je brandissais fièrement la plaque photographique qui,

une fois développée, allait nous faire entrer dans l'histoire. Mais avant que j'eus le temps de réagir, l'imprévisible professeur m'arracha le trophée des mains et le jeta dans l'eau.

Plouf !

Inutile de vous dire que la précieuse preuve coula comme une pierre.

— Mais... Mais... Pourquoi ? bredouillai-je, complètement abasourdi.

Mon oncle me répondit par une autre question :

— Que se passerait-il, d'après toi, si ta photo était publiée dans la presse ?

— Ma foi, je ne sais pas... Nous deviendrions célèbres, vous iriez donner des conférences, la haute société serait à nos pieds...

— Et ce pauvre animal ? On le traquerait sans pitié, jusqu'à ce que sa dépouille vienne orner un musée poussiéreux. Ou pire encore, on l'exposerait dans les aquariums géants d'une de ces baraques à monstres !

Il secoua la tête :

— Vois-tu, j'ai retenu une importante leçon aujourd'hui. Il me semble que notre gros ami, là-dessous, a bien mérité qu'on lui accorde une chance de vivre paisiblement jusqu'à la fin de ses jours. Et si la nature a choisi de laisser certaines espèces à l'écart des hommes, ce n'est sûrement pas un hasard. Je vais arrêter de chasser les baleines blanches, comme le capitaine Achab(5) !

Après un bref moment de réflexion, j'acquiesçai. L'aimable créature nous avait sauvés. Révéler son existence

à nos contemporains aurait été une bien piètre façon de lui témoigner notre gratitude.

— Vous avez raison, mon oncle... Qu'allez-vous faire, si vous renoncez à débusquer les animaux extraordinaires ?

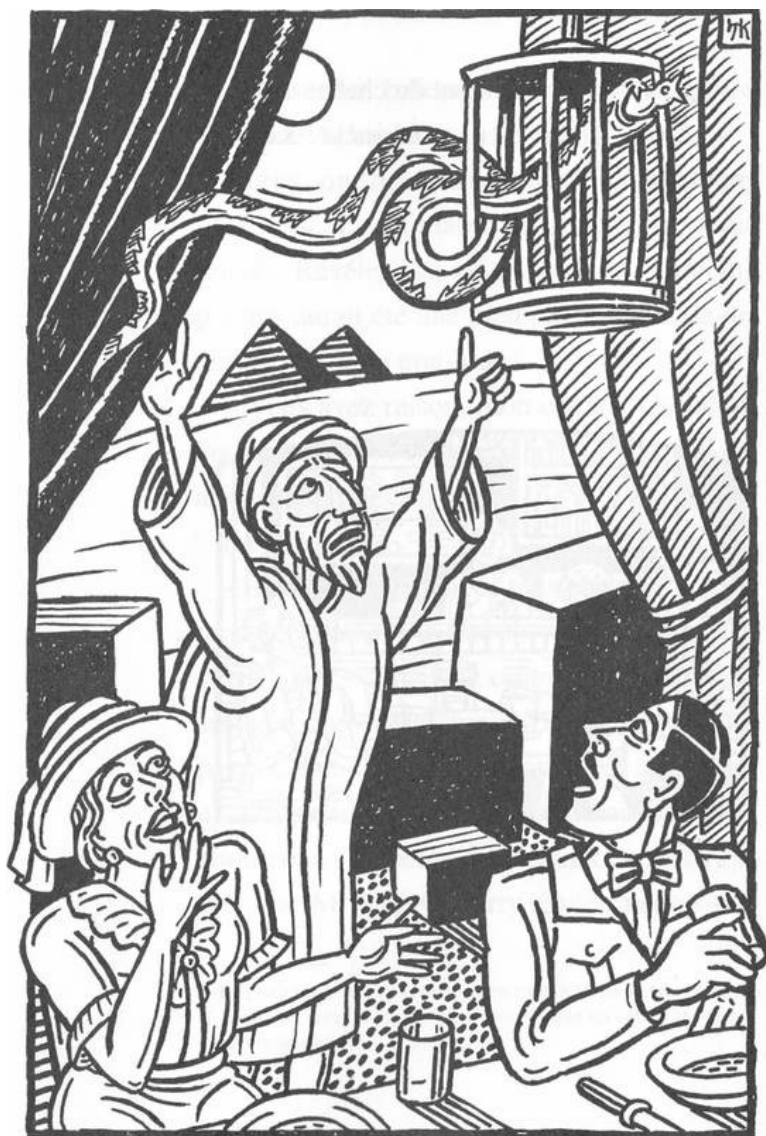
Il me sourit :

— Il reste plein de choses passionnantes à faire, mon petit James : le tour du monde en quatre-vingts jours, voyager au centre de la Terre, que sais-je encore ? Marcher sur la Lune, pourquoi pas ? ! Cependant, pour le moment, je te propose un programme beaucoup plus raisonnable : retourner à l'Auberge de Glenkirk et prendre le thé avec Mrs. McCafferry. Qu'en penses-tu ?

J'opinaï vigoureusement du chef :

— Le plus grand bien, mon oncle ! Le plus grand bien !





IV

LA TOMBE DE TOUTANKHAMON

UN HOMME marche dans les rues de Gournah, un village construit en briques de boue, sur les berges du Nil. Il s'appelle Howard Carter. Il a un air triste, pour ne pas dire mélancolique, avec son grand nez, ses paupières tombantes et sa petite moustache lustrée. Les soucis, les tracas divers, se déposent en couches successives dans sa tête, monopolisent ses pensées. Il est inquiet, et il a raison de l'être !

Nous sommes le 28 octobre 1922 et cela fait dix ans (depuis 1912 !) qu'il fouille sans succès l'ancienne concession de l'archéologue Théodore Davis, dans la vallée des Rois(6).

Ce site majestueux a déjà été pillé, ratissé, exploré de fond en comble, mais Carter reste persuadé que toutes les tombes des pharaons de l'Égypte ancienne n'ont pas encore

été découvertes. Son mécène, un passionné d'antiquités, lord Carnarvon, s'impatiente. Il y a de quoi ! Dix ans de recherches, ça commence à faire beaucoup. Carnarvon aimerait bien voir des résultats tangibles, sinon il devra couper ses crédits à l'opiniâtre Carter. Ce dernier sent que les jours qui viennent seront décisifs pour la suite de sa carrière. S'il veut « percer », c'est maintenant ou jamais. Il a 48 ans et ses jeunes années sont derrière lui.

On le considère comme un marginal de l'égyptologie, presque un paria, depuis qu'il a perdu son poste d'inspecteur de la Basse et Moyenne-Égypte, en 1903. Cette année-là, en effet, Carter avait pris la défense d'autochtones qui se disputaient avec des touristes américains. Les Blancs étaient dans leur tort mais ils auraient préféré mourir mille fois plutôt que de s'incliner devant des indigènes, des « sous-hommes » ! La société « blanche » n'avait jamais pardonné à Carter sa prise de position.

Alors qu'il erre, préoccupé, dans les venelles de Gournah, le chant d'un canari attire soudainement l'attention de l'archéologue. Il s'approche de l'échoppe d'où provient la douce mélodie.

— Tu veux l'oiseau ? questionne un vieillard édenté, dans un anglais hésitant. Il est pour toi. Vingt piastres.

— Dix...

— Quinze !

— Va pour quinze piastres.

L'archéologue se dit que le chant de ce charmant animal égayera un peu sa maison. Il a bien besoin de se remonter le moral.



— Quel bel oiseau ! s'exclame Nasir, le serviteur d'Howard Carter.

Grand, efflanqué comme un chat du souk(7), Nasir a un visage plein de noblesse et des yeux très noirs, comme sa barbe et ses cheveux. Un turban orne sa tête.

Carter vient de franchir le patio, une cage dans les mains. Le canari siffle en sautillant et en battant des ailes.

— Je vais le mettre dans la véranda, annonce le maître des lieux. Ainsi, il aura une vue imprenable sur la vallée des Rois. J'espère que ce magnifique spectacle rendra sa captivité plus supportable.

Le domestique acquiesce en souriant :

— C'est un bon présage, *effendi*. Regardez sa couleur. Son plumage est d'un jaune éclatant, comme de l'or ! Il va vous porter chance, je le sens. Vous allez trouver une tombe remplie de trésors.

— Ah, vraiment, tu crois ?

Carter apprécie et respecte Nasir (ils se sont mutuellement sauvé la vie lors de nombreuses expéditions) mais il n'est pas superstitieux de nature. Les autochtones voient un signe du ciel dans n'importe quelle manifestation de la nature, c'est bien connu. À la longue, on s'y habitue. Carter se contente de hocher la tête lorsque son compagnon égyptien prédit du bonheur ou du malheur (ce qu'il fait à peu près cinquante fois par jour).

L'archéologue pose sa « mascotte » sur le bord de la fenêtre.

— Tu vas me porter chance, hein, petit oiseau ? dit-il avec un sourire.

L'animal lui répond par une trille flûtée.



Une semaine plus tard, le 4 novembre, des ouvriers égyptiens dégagent un escalier de pierre qui s'enfonce dans le sol, tout près de la tombe de Ramsès VI !

— Incroyable ! s'étonne Johnson, le chef des travaux. Comment se fait-il que personne n'ait jamais débusqué cette entrée alors qu'elle était là, juste sous notre nez(8) !?

Il fait appeler Carter, qui arrive aussitôt.

— M'sieur Carter, ça y est ! On en a trouvé une !

— Formidable !

Les deux hommes descendent seize marches taillées dans le roc qui mènent jusqu'à une porte murée. Fébrile, Carter déchiffre les hiéroglyphes qui ornent la porte. Johnson voit les yeux de son chef briller comme des bijoux. Sous le coup de l'émotion, l'archéologue paraît sur le point de tomber à la renverse !

— Qu'est-ce que vous lisez, m'sieur Carter ?

— Nous sommes à l'entrée de la tombe du pharaon Toutankhamon, « l'enfant-roi ». C'est une des rares sépultures à ne pas avoir été profanée, si j'en crois mes recherches !

L'archéologue jubile ! Il a eu raison d'espérer, durant toutes ces longues années. Lorsqu'il remonte les marches, Nasir est là, qui l'attend, les poings sur les hanches.

— Vous voyez, effendi, ne vous l'avais-je pas annoncé ? Carter donne l'accolade à son serviteur.

— Désormais, j'écouterai toujours les présages, mon ami. Le soir même, il fait envoyer un télégramme à lord

Carnarvon :

« Ai fait enfin une merveilleuse trouvaille dans la vallée : une tombe magnifique. Ai recouvert ladite tombe en vous attendant.

Félicitations. H.C. »

Pendant plus de quinze jours, Carter ronge son frein. Il ne peut quand même pas explorer le tombeau sans l'homme qui lui a fait confiance durant dix ans. Cela serait indigne d'un gentleman.

Enfin, le lord anglais arrive dans la vallée des Rois, le 23 novembre. Son visage aux traits réguliers est fatigué, pour ne pas dire fripé, à l'image de son costume blanc, avec chapeau assorti.

— Bravo ! Howard, s'exclame-t-il à sa descente du bateau. Je vous félicite, mon cher ami !



Les deux « partenaires » échangent une chaleureuse poignée de main.

— Venez, je vais vous montrer, s'enthousiasme Carter.

On dégage de nouveau l'entrée. Après deux jours d'efforts intensifs, la porte est forcée. Elle donne sur un couloir qui descend, encombré de morceaux de pierres sur toute sa longueur. Une fois de plus, les ouvriers entrent en action.

En trois jours, on parvient à une seconde porte de pierre. Howard Carter et son mécène sont aux premières loges. L'archéologue agrandit une brèche et, les mains tremblantes, glisse une bougie dans l'antichambre. De l'air chaud s'en échappe. La petite flamme vacille mais tient bon. Peu à peu, les yeux de Carter s'habituent à l'obscurité.

— Qu'est-ce que vous voyez ? le presse Carnarvon, le souffle court.

— Des... des choses merveilleuses.



Les détails de la pièce émergent progressivement des ténèbres : des statues représentant des animaux, des dieux anciens, issus d'un folklore millénaire, et de l'or. De l'or partout !!!

Les larmes envahissent les yeux des explorateurs. Bien peu d'hommes ont vécu un pareil moment.

— On a réussi !

Il y a tellement d'objets qu'il faudra des mois (et d'infinies précautions) à Carter et son équipe pour les enlever un par un !

Carter a organisé une grande fête dans sa maison. Le champagne coule à flots. L'ancien paria est devenu un héros. Convives et journalistes se pressent autour de lui pour le congratuler.

— Bravo, mon vieux, bravo !

— Nous avons toujours cru en vous !

— Formidable !

Soudain, Nasir accourt, terrifié :

— *Effendi, effendi* ! Un grand malheur est arrivé !

— Calme-toi, Nasir. Que se passe-t-il ?

— Votre... votre oiseau. Le canari ! Un cobra est entré par la fenêtre et l'a avalé !

— Quelle horreur ! murmure une grosse dame en robe de soirée.

Les autres invités gloussent. Tout ce remue-ménage pour un canari...

— Le malheur est sur nous, gémit le serviteur.

Lord Carnarvon intervient :

— Vous ne pensez pas que vous exagérez un peu, mon brave ? Je ne vois pas pourquoi cet incident mineur viendrait nous gâcher la fête.

— Laissez parler Nasir, je vous prie, conseille Carter. Ce qui a de l'importance pour lui peut vous paraître insignifiant mais, pour ma part, je fais confiance à ses intuitions.

Puis, s'adressant à son serviteur :

— Vas-y, Nasir, dis-nous...

L'Égyptien respire un bon coup et explique :

— Dans les temps anciens, les cobras étaient considérés comme les symboles de la royauté. Chaque pharaon portait ce dessin sur son front, comme pour signifier son pouvoir de frapper et piquer ses ennemis !

— Ce qui signifie ?

— Qu'une malédiction est sur nous !

Carnarvon hausse les sourcils avec mépris :

— Hum, eh bien personnellement, ça ne m'empêchera de dormir...

Carter pose une main apaisante sur l'épaule de son ami.

— Rassure-toi, Nasir. Nous serons très prudents et très respectueux. Nos intentions sont honnêtes. Nous voulons juste montrer au reste du monde la beauté de ces trésors. Anubis, Osiris(9) et les autres devraient bien comprendre cela, non ?

— Peut-être, marmonne le serviteur en se retirant, pas convaincu.

L'incident est vite oublié. Les festivités reprennent de plus belle.

On retourne vers le buffet. On sourit de la naïveté de l'indigène. La musique couvre à nouveau le brouhaha ambiant.

Carter et Carnarvon trinquent à leur succès.

— Si je n'avais pas peur de faire un jeu de mots hasardeux, je dirais que votre domestique est un « oiseau » de mauvais augure, ricane le lord.

Mais le maître de maison paraît soucieux :

— Nasir n'est pas un illuminé, vous savez ? assure-t-il en trempant ses lèvres dans sa flûte de champagne.

— Vous n'allez pas me dire que vous accordez du crédit à ces légendes de vieilles femmes ?

— Je ne sais pas... Je ne sais vraiment pas...

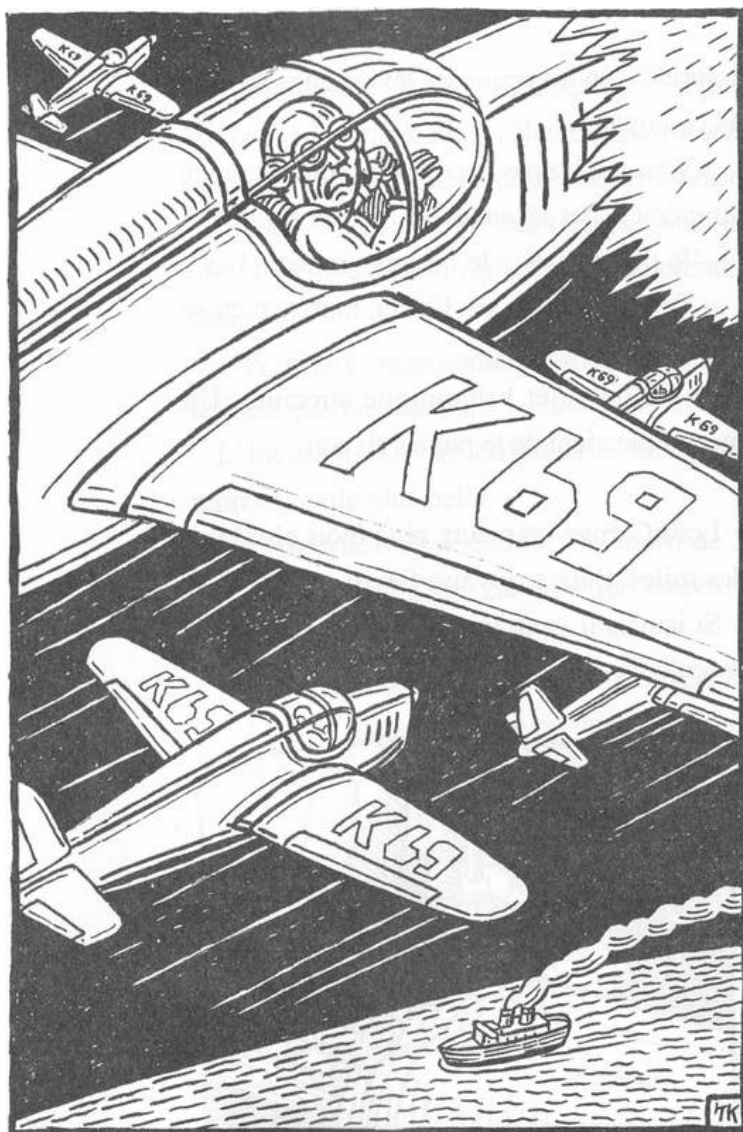
— Tranquillisez-vous, Carter, tout va bien se pass... eh !

Le noble sujet britannique sursaute. Un moustique vient de le piquer au cou.

Lord Carnarvon meurt, cinq mois plus tard, des suites d'une mauvaise fièvre.

Si jamais il y eut une malédiction, il en fut la seule victime...





V

LE TRIANGLE MAUDIT

CE 5 DÉCEMBRE 1945, vers huit heures du matin, trois coups secs furent frappés à la porte du quartier-maître Allan Kosnar :

— Allez, debout là-dedans ! C'est l'heure ! Kosnar, un solide gaillard de trente ans, se blottissait entre ses couvertures. Il transpirait abondamment.

— Je... Je ne me sens pas bien, lâcha-t-il dans un demi-souffle. Je crois que vous allez devoir y aller sans moi, les gars.

— Vous voulez que j'appelle le toubib ? fit la voix derrière la porte.

Jack Manson, le médecin-major de la base aéronavale de Lauderdale, en Floride, avait une excellente réputation. Cependant, Allan secoua la tête :

— Non... merci, c'est bon... Je... J'irai à l'infirmerie plus tard. Ça m'obligera à me lever. Mais pour l'instant, je me sens trop faible.

— Comme vous voulez.

Dans le couloir, les bruits de pas s'éloignèrent.

Petit à petit, les tremblements du quartier-maître devinrent plus espacés. La fièvre n'avait en fait rien à voir avec son état. Kosnar venait de faire un cauchemar terrible. Il avait rêvé que son escadrille survolait une mer d'un blanc laiteux, irréel. Les instruments de navigation s'affolaient, tout comme les pilotes. La ligne d'horizon avait presque disparu, noyée dans un brouillard diffus. Tout à coup, un rire démoniaque avait surgi de nulle part, enveloppant les cinq avions qui évoluaient en formation serrée. La mer blanche s'était rapprochée, rapprochée... et le jeune homme avait bondi, encore tout entortillé dans ses draps trempés de sueur !

« C'est un rêve prémonitoire, murmurait une petite voix aigrette dans sa tête. Si jamais tu décolles aujourd'hui, tu vas mourir ! »

Allan Kosnar se redressa péniblement sur son séant. Les sensations du cauchemar continuaient d'imprégner son être. Il se sentait mal et surtout, il n'était pas fier de lui. Refuser d'aller au boulot à cause d'un stupide rêve, quelle honte !

Il n'avait rien d'un lâche. Durant la guerre, il s'était battu contre les Japonais à Guadalcanal sans jamais se plaindre ni se défilier. Alors, qu'est-ce qui lui arrivait ? Ces images de mer blanche... Ce rire... Rien que d'y penser, il en avait encore des frissons !



Il posa un pied sur le carrelage froid et lisse de son baraquement. Un malaise le saisit instantanément. Il se recoucha, le cœur au bord des lèvres. Ses yeux se fermèrent. Il sentait une chape invisible peser sur lui. Il sombra dans un demi sommeil en priant le ciel de ne pas faire un nouveau rêve.

Vers quinze heures trente, on frappa encore à sa porte.

— Allan, c'est moi, le lieutenant Wirshing, fit une voix de stentor venue du couloir.

Wirshing était l'officier responsable de l'entraînement, à la base.

— Qu'est-ce qui se passe ? articula le quartier-maître, l'estomac noué par un sombre pressentiment.

— On a un problème avec le vol 19. Vous avez bien vérifié leurs instruments, hier ?

Assurer la maintenance du matériel, c'était le job du jeune quartier-maître depuis plus de deux ans. Il opina machinalement :

— Oui, tout à fait.

— Les pilotes prétendent que leurs compas sont hors d'usage.

— Tous les cinq ?

— Oui.

Kosnar eut l'impression qu'on lui balançait un seau d'eau glacée à la figure.

— J'arrive !



Il mit sa casquette, enfila son treillis de la marine, son blouson, puis sortit. Sa démarche était chancelante mais il se sentait déjà un peu mieux. Et de toute façon, il voulait comprendre ce qui se passait !

La tour de contrôle, un bâtiment légèrement surélevé par rapport aux autres casernements, était bondée. Il y avait de l'électricité dans l'air. Chaque homme présent dans la salle affichait grise mine.

— Quel est le problème ? lança Allan, sans chercher à masquer son inquiétude.

Ce fut Morisson, l'officier météo, qui répondit le premier :

— Devrait pas y avoir de problème. Il fait beau, température extérieure 18°C au sol, léger vent de nord-est. Des conditions de vol idéales.

— On dirait qu'ils sont perdus, ajouta l'opérateur radio, un grand échalas qui avait un casque vissé sur les oreilles. Ils disent que leurs compas gyroscopiques et magnétiques ne fonctionnent plus !

Allan avait du mal à le croire. Les cinq bombardiers de la formation, des Grumman TBM-3 Avengers, étaient équipés d'appareils dernier cri. Et la veille, il avait effectué lui-même le check-up du matériel.

Au milieu des parasites, la voix du lieutenant Charles Taylor, le chef de l'escadrille, se fit entendre :

— On vient de survoler une petite île... Pas d'autres terres en vue...

Dans la salle de contrôle, le personnel militaire échangea des regards stupéfaits. Le groupe d'Avengers aurait dû apercevoir les côtes de Floride depuis belle lurette. L'opérateur radio s'échinait sur sa console, la sueur aux tempes. Il devenait de plus en plus difficile de capter les communications du vol 19.

— Nous ne sommes pas certains de notre position, reprit Taylor. Nous devons nous trouver à 225 milles au nord-est de la base... On est sans doute dans le golfe du Mexique... On ne voit rien... Crrrrrr... Le brouillard...

Taylor était un pilote averti. Il comptait plus de deux mille cinq cents heures de vol à son actif. L'angoisse qui perçait au fond de sa voix ne faisait qu'augmenter la tension ici, dans la salle.

Et la qualité de la transmission se détériorait à vitesse grand V.

— On dirait que nous sommes... Crrrrrrr... Nous entrons dans l'eau blanche... Nous sommes complètement perdus... Crrrrrrr... fichus...

Le cœur d'Allan se garrotta alors que les poils de sa nuque se hérissaient. « L'eau blanche » ! Ce détail lui rappelait les terribles images de son cauchemar !

— On envoie des secours ! s'écria le lieutenant Wirshing.



Un Martin Mariner bimoteur décolla, treize hommes à son bord.

Les minutes s'égrenaient, avec une horripilante mauvaise volonté. À la base, chacun retenait son souffle. Allan Kosnar n'arrivait tout simplement pas y croire. Il ressemblait à un zombie tout droit sorti d'un film d'horreur de série Z.

La voix du lieutenant Come, l'un des officiers du Martin Mariner, fit grésiller les haut-parleurs :

— Jusque-là, tout va bien, mais nous rencontrons un vent fort au-dessus de six mille pieds... On dirait que... Crrrrr...

La qualité de la liaison décroissait, comme la première fois, mais la voix de Come restait égale, très professionnelle.

— Crrrr... Je vais infléchir mon cap... Crrrr... Visibilité réduite vers l'est...

— Bien reçu, Martin Mariner.

— Crrr... Regardons la surface de l'océan... Crrrrr... Pas de traces de débris... pas de traces... Crrrrr... d'amerrissage... Crrrr...

— O.K. Martin Mariner, continuez dans la même direction.

— Crrrrrrr... Tout blanc...

— Lieutenant Come ?

— CRRRRRRR...

— Lieutenant ? Allô, lieutenant ?

Plus rien. Juste le silence, obsédant. Un silence de mort. Les minutes passaient.

Allan se laissa choir sur un tabouret plus qu'il ne s'y assit. Il avait l'impression que son cauchemar était en train de devenir réalité.

— Qu'est-ce qu'on fait ? demanda un sous-officier au visage marqué par une maladie de peau. On envoie une autre patrouille à leur recherche ?

— Ouais, soupira Wirshing. Qui est volontaire ?

Personne ne leva la main. Pilotes et techniciens regardaient le bout de leurs chaussures.

— Bon, grogna le lieutenant. On attend encore une heure. Peut-être qu'ils vont nous donner un signe de vie ?

Ces paroles furent accueillies par un hochement de tête collégial.

Allan s'en voulait. Il aurait dû avertir ses camarades, les prévenir du danger ! D'un autre côté, qui l'aurait cru ? Il n'était pas dans les habitudes de l'armée d'annuler une patrouille parce qu'un sous-officier avait fait un mauvais rêve !

On attendit, encore et encore, mais ni le vol 19 ni le Martin Mariner ne se manifestèrent à nouveau. Avions et équipages étaient perdus corps et biens...



Ces disparitions furent les premières officiellement recensées dans le fameux « triangle des Bermudes ». Durant les années qui suivirent, des dizaines de bateaux et d'avions de tous modèles, de toutes tailles, subirent le même sort. Voiliers, yachts, cargos, appareils de chasse ou commerciaux... Le « triangle » les avala tous, sans discrimination !

Parfois, on retrouvait un navire à la dérive, vidé de son équipage, avec des cigarettes partiellement consumées dans les cendriers, les couverts mis sur la table, la tambouille qui fumait encore dans le four... mais plus personne pour la manger. Comme si les hommes (et les femmes) du bord s'étaient téléportés ailleurs, tous ensemble !

Les experts ne parvenaient pas à se mettre d'accord sur une hypothèse pour expliquer TOUTES ces disparitions.

En 1974, un certain Art Ford, journaliste américain, auteur et conférencier, mena sa propre enquête sur ce mystérieux phénomène. Il rencontra un radio amateur qui prétendait avoir capté les dernières paroles de Charles Taylor, vingt-neuf ans plus tôt. D'après cet homme, le chef d'escadrille avait dit quelque chose comme :

— Ne partez pas à ma recherche... On dirait qu'ils viennent d'une autre dimension...

Puis il s'était tu.

Pour l'éternité.





VI

AMITYVILLE, LA MAISON DU DIABLE

STUART ROSENBERG marche dans une grande allée jonchée de feuilles mortes, à Long Island, sur la côte est des États-Unis. L'imposante maison du 112 Océan Avenue lui fait face. C'est une bâtisse comportant deux étages et un toit arrondi. Certains murs sont composés de briques rouges, d'autres alignent des planches à clins. Rosenberg s'arrête, une bizarre sensation au creux de la gorge, lève le regard vers le grenier. Le conduit extérieur de la cheminée pourrait presque s'apparenter à un nez, encadré par une paire d'yeux – les deux fenêtres à demi ovales, qui ont des stores en guise de paupières.

L'homme frissonne. Il a l'impression que la maison l'observe, l'évalue, d'un regard sans complaisance. « Qui est donc cet insecte qui ose troubler ma quiétude ? » semble-t-elle dire.

Rosenberg, en cette fin d'année 1978, a cinquante ans. Dans la profession, on le considère comme l'un des metteurs en scène les plus en vue d'Hollywood. Il a signé deux gros succès – *Luke la main froide*, avec Paul Newman, et *Brubaker*, avec Robert Redford – et il vient juste d'acheter les droits d'un best-seller, *The Amityville Horror*, dont il compte réaliser l'adaptation sur grand écran. Cet ouvrage raconte l'histoire du 112 Océan Avenue. C'est qu'il s'en est passé des choses, à cette adresse. Des choses tragiques. Des choses horribles. Exactement ce qu'il faut pour réussir un bon film d'épouvante ! Les gens raffolent de tout ce qui touche au surnaturel ! Si, en plus, on peut ajouter sur l'affiche la mention « tiré d'une histoire vraie », les frissons des spectateurs en seront multipliés...

L'homme pénètre dans le jardin, qui donne directement sur le trottoir, sans barrière. Les mains dans les poches, un pan de son imperméable fouetté par le vent, il contourne la demeure. Les feuilles s'envolent autour de lui, l'enveloppent d'un rideau ocre et mouvant. En cette saison, les arbres décharnés offrent aux visiteurs un aspect un peu sinistre. Entre deux troncs, au fond du jardin, on aperçoit le hangar à bateaux, ainsi que sa jetée en bois. Depuis les étages, on doit avoir une vue absolument fantastique sur le lac tout proche. Pas de doute, l'ensemble forme une belle propriété. On a du mal à croire que tant d'horreurs ont pu se produire dans un environnement aussi calme.



En 1971, une famille, les Defeo, emménageait ici même. Les parents et leurs cinq enfants. Trois ans plus tard, Ronald, le fils aîné, assassinait froidement son père, sa mère, et ses quatre frères et sœurs. La nuit du 13 novembre, il s'était levé, avait décroché un fusil de chasse du mur, puis s'était livré à cet affreux carnage.

Lors de son procès, le jeune meurtrier plaida la folie, prétextant que des voix lui avaient ordonné de commettre ces crimes monstrueux. En dépit des efforts de son avocat, il fut condamné à perpétuité.

Un an plus tard, une autre famille, les Lutz, s'installait au 112 Océan Avenue. Très vite, des phénomènes étranges se succédèrent : bruits inexplicables, substance noire émise par les canalisations, odeurs putrides, disparitions d'objets... Bref, l'arsenal habituel des maisons hantées. Pour couronner le tout, la fille cadette des Lutz s'était trouvé un compagnon de jeu inhabituel : Jody, un être invisible, aussi mystérieux que malsain. Quand on lui demandait de dessiner Jody, la fillette représentait... une truie avec des yeux luminescents !



Au bout d'un mois de frayeurs et de contrariétés multiples, George Lutz, Kathy et leurs enfants prirent toutes leurs affaires pour fuir cet endroit maudit. Ils se réfugièrent chez des amis, en état de choc.

Stuart Rosenberg sourit. Le livre *The Amityville Horror*, qui s'est vendu à des centaines de milliers d'exemplaires, est basé sur le témoignage de cette pauvre famille terrorisée. Rosenberg sait qu'il peut tirer de ces événements une sacrée bonne histoire.

Le genre d'histoire qui vous fait vous recroqueviller, le soir, au fond du lit, alors que le tonnerre gronde dehors. Le metteur en scène s'accroupit, mime un cadre imaginaire avec ses doigts, cherche des angles de prise de vues. La maison a du cachet, indiscutablement, et, plus important encore pour le cinéma, elle a une vraie « gueule », avec son nez et ses yeux artificiels ! Rosenberg n'est pas superstitieux. Il est vraiment décidé à tourner ici, sur les lieux même du drame. Cela évitera des frais de repérages ou de décoration superflus. Il imagine déjà la publicité qu'il pourra tirer d'un tel parti pris : *Amityville*, le premier film réalisé dans une *vraie* maison hantée ! On livrera quelques anecdotes croustillantes à la presse et le bouche à oreille fera le reste.

Rosenberg fouille dans ses poches. Où est passé le trousseau de clés que l'agence lui a remis ? Ah, le voilà... Il se dirige vers l'entrée, grimpe la volée de marches du perron, ouvre la porte et pénètre dans la maison. Le vestibule est assez grand. Un escalier accolé au mur monte

directement vers le premier étage.

Un lustre pendouille au plafond. À gauche, le salon-salle à manger, qui comporte une belle cheminée d'époque. À droite, la cuisine. Une porte située sous l'escalier mène à la cave.

Des images défilent dans la tête du metteur en scène. C'est ici, dans l'entrée, qu'il compte réaliser la séquence finale du film, le « climax » comme disent les Américains. La famille dévalera les marches, affolée, alors que des traînées écarlates commenceront à suinter des murs. Du sang ! Bon, d'accord, les Lutz n'ont jamais raconté un truc pareil, mais la tension du film doit culminer dans un moment fort et surtout spectaculaire. Tant pis si, pour cela, il faut en rajouter un peu. Après tout, c'est une fiction qu'il va tourner, pas un documentaire !

Tout en prenant des notes sur un petit carnet relié de cuir, Rosenberg monte au premier. Il exécute des croquis sommaires. Ces gribouillages seront ensuite repris par un dessinateur professionnel pour former le story-board⁽¹⁰⁾ du film. Une image est souvent plus parlante que mille mots. Ces petits dessins sont très utiles pour expliquer ce que l'on veut au cameraman, au décorateur ou même aux acteurs. Ils permettent de gagner un temps précieux. Eh oui, sur un tournage (encore plus qu'ailleurs), « le temps, c'est de l'argent » ! Les heures supplémentaires des techniciens et des acteurs sont facturées très très cher à la production.



Rosenberg inspecte l'étage. La chambre des parents l'intéresse particulièrement. Tout un pan de mur est recouvert de miroirs défraîchis. Ils allongent ou incurvent sensiblement votre image, comme des glaces de baraque foraine. L'effet produit est à la fois grotesque et effrayant. Le réalisateur note : « Se servir des miroirs. Love scène ? », puis poursuit sa visite.

La chambre de Ronald Defeo, le fils fou, se trouve sur le même palier. Même si le film sera centré sur la famille Lutz, Rosenberg ne s'interdit pas de faire quelques « retours en arrière » sur l'horrible drame qui a condamné cette maison au malheur. Il pousse la porte.

La pièce est vide.



Des marques sur le parquet témoignent de l'ancien emplacement d'un lit. Il s'approche. Quelque chose accroché au mur l'intrigue. Un crucifix. La croix est à l'envers. Bizarre. Rosenberg n'aime pas ça. Il recule et referme la porte derrière lui.

Le second étage est une espèce de grand grenier mansardé. On y trouve les deux « fenêtres-yeux », si troublantes vues de l'extérieur. Là encore, la pièce a été vidée de son mobilier.

Le metteur en scène réfléchit en jouant mécaniquement avec son stylo. Il pourrait situer la séquence d'intro dans cette pièce. Il imagine : une nuit d'orage, un garçon de dix-huit ans, Ronald Defeo, se réveille en transe. Dehors, les éléments se déchaînent. Les éclairs, fourchus comme la queue du diable, impriment leur marque incandescente sur la rétine des spectateurs. Des coups de feu viennent se mêler aux coups de tonnerre. À chaque détonation, les fenêtres s'illuminent de l'intérieur, en particulier celles qui forment une paire d'yeux. L'effet est saisissant. La maison est animée d'une vie propre, d'une énergie malsaine.

— Bon ça, très bon ! murmure Rosenberg, content de lui.

Mais soudain, le cinéaste se fige. Un étau invisible comprime sa cage thoracique. Malaise ? Début de crise cardiaque ? Pourtant, il n'a jamais eu de problèmes de ce type... Il desserre son nœud de cravate, inspire l'air à grandes bouffées. Ça ne passe pas. Au contraire, ça s'intensifie. Une douleur sourde commence à lui marteler

le crâne. Ses tympans sont « gonflés à bloc », comme s'il était assis dans un avion qui change brutalement d'altitude. Il déglutit mais rien n'y fait. À présent, il entend une sorte de bruit de friture, un bourdonnement grandissant. Il a besoin de respirer de l'air frais. Et vite. Il se dirige vers une fenêtre et s'arrête à mi-course, stupéfait. Le carreau est noir de mouches. Les insectes virevoltent dans tous les sens. Voilà d'où provient cet infernal bourdonnement.

Le réalisateur tombe à genoux. Il suffoque.

« Mais qu'est-ce qui se passe ? » se répète-t-il.

Les mouches changent de place, s'agglutinent par endroits, se séparent. Leur ballet n'a plus rien d'anarchique. Elles forment des lettres. Une phrase est en train de s'inscrire sur la vitre.

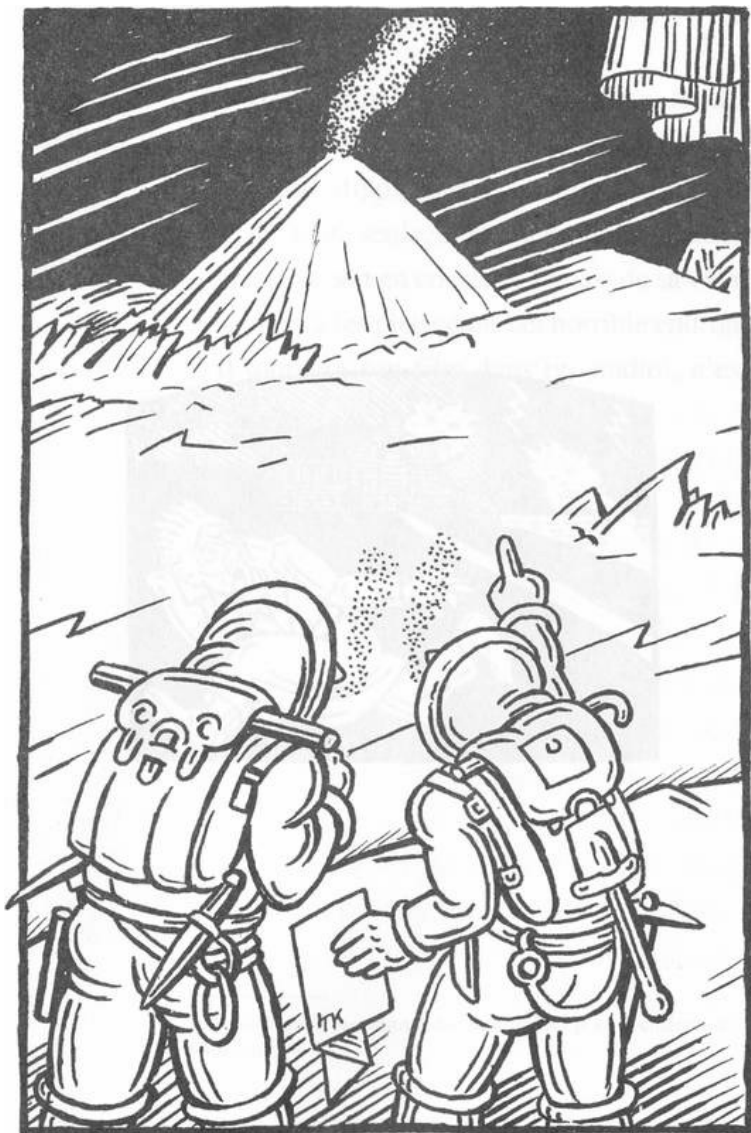
Rosenberg fronce les sourcils. Il lit clairement : « *Go away*(11). »

L'étau se fait moins pressant. Le pauvre homme peut à nouveau respirer. Il se relève et, sans demander son reste, prend ses jambes à son cou. Il descend les marches quatre à quatre, manque de tomber, traverse le rez-de-chaussée comme une fusée et débouche enfin dans le jardin, hors d'haleine, exsangue.

Il masse sa poitrine en adressant un dernier regard à la maison. Les mouches du second étage ont disparu. La porte d'entrée se referme toute seule, d'un coup ! Le réalisateur sursaute et part en courant ! Jamais de sa vie il ne remettra les pieds dans cet horrible endroit.

Il tournera son film dans un studio(12), c'est plus prudent !





VII

LE CONTINENT PERDU

LES DEUX HOMMES progressent dans le désert uniformément blanc.

L'Antarctique... peut-être l'endroit le plus inhospitalier du monde ! Même dans les grands fonds marins, il y a de la vie. Alors qu'ici, rien ne bouge, à part les deux silhouettes, deux points noirs dans ce paysage de glace.

Le duo avance à belle allure. L'homme de tête, le plus chargé pourtant, imprime un rythme soutenu à la marche. C'est un guide, un colosse bâti en hercule, la trentaine. Des particules de givre viennent piquer sa barbe mais il n'en a cure. Il se nomme McMurdo mais tout le monde l'appelle Mac. Son client le suit, quatre ou cinq mètres derrière. Il se débrouille pas mal pour un gars de la ville. Il doit avoir vingt-cinq ans. Joli garçon, sportif, mais aussi une grosse tête. Stephen Bishop (c'est son nom) a décroché un doctorat de quelque chose (Mac n'arrive plus à remettre un nom dessus) à l'université de Miskatonic, dans le Maine.

— J'ai besoin d'aller faire un tour du côté du mont Erebus, pour mes recherches, a-t-il déclaré au guide, tout de suite après les présentations, il y a deux jours. Vous pouvez m'y emmener ?

— Pas de problème.

Le petit gars a payé cash et, dès l'aube du lendemain, ils se sont mis en route.



Le soir du second jour de marche, les deux hommes montent le campement dans une enclave entre des rochers. Bishop fait cuire des spaghettis bolognaises en boîte, sur le réchaud, pendant que Mac consulte ses cartes.

— Nous ne sommes plus très loin, dit-il après un moment. Si on maintient la cadence, on devrait arriver au volcan demain après-midi.

Ils mangent en silence. C'est le meilleur moment de la journée. Marcher vous décuple l'appétit, surtout dans l'Antarctique où le moindre effort se paye chèrement en calories brûlées ! Un thé bouillant vient compléter le repas. Délicieux !

— Qu'est-ce vous venez chercher dans ce coin paumé ? demande le guide, histoire de faire la conversation.

Le jeune homme sourit.

— Si je vous le dis, vous allez sans doute me prendre pour un cinglé.

— Oh moi, vous savez, du moment que vous payez la course...

Bishop laisse passer quelques secondes, puis lance :

— Eh bien, je suis à la recherche de l'Atlantide.

— L'Atlantide ???

Mac a failli en recracher son thé. Il bredouille :

— Enfin, vous... vous voulez parler du fameux continent perdu ? Celui qui aurait été rayé de la carte à cause d'une catastrophe naturelle, il y a des milliers d'années ?

— Tout à fait.

— Je croyais qu'il était situé bien plus au nord, dans

l'océan Atlantique... si toutefois il y a un fond de vérité dans cette légende !

Les yeux du jeune érudit pétillent de malice. Il se fend d'un nouveau sourire.

— Hé, hé ! c'est ce que tout le monde croit, ou presque, à cause du texte d'un grand philosophe grec, Platon. (Il ferme les yeux et récite tout haut :) « *Il existait alors, au-devant de ce que l'on appelle les colonnes d'Hercule, une terre. Cette terre était plus grande que la Libye et l'Asie réunies. Et de cette terre, on pouvait passer d'île en île jusqu'à l'immense continent situé au-delà de l'océan.* »

— Les colonnes d'Hercule ?

— Oui, le détroit de Gibraltar.

— C'est pas exactement la porte à côté.

— En effet, mais j'ai une explication.



Bishop fouille dans son paquetage. Il en sort une orange, qu'il commence à éplucher méthodiquement, de manière concentrique, tout en commentant :

— En 1953, un universitaire du nom de Charles Hapgood a développé l'idée suivante : le poids grandissant des calottes de glace écrase les deux pôles, OK ?

Mac fait oui de la tête. Son client poursuit :

— Cette pression a créé des mouvements qui sont aujourd'hui connus sous le nom de « dérive des continents » ou « tectonique des plaques ». Généralement, on pense que les continents bougent de quelques centimètres par an. Hapgood, lui, suggère des choses beaucoup plus spectaculaires ! Des déplacements de plusieurs milliers de kilomètres !

D'un geste sec, Bishop fait pivoter sa pelure autour du fruit.

— Un mouvement uniforme de l'écorce terrestre aurait très bien pu provoquer le « glissement » de l'Atlantide vers le pôle Sud. Je trouve cette hypothèse plus crédible que les histoires d'astéroïde, de raz-de-marée, sans parler de la soi-disant malédiction de Zeus... Une île qui descend, au moins elle ne disparaît pas corps et biens !

— Vous parlez d'une malédiction... De quoi s'agit-il ?

— Oh, c'est une légende qui s'est créée autour des écrits de Platon. D'après elle, Zeus aurait voulu faire payer aux Atlantes leur arrogance. Ils commençaient à devenir trop puissants au goût du maître de l'Olympe. C'est une variante

du mythe de la tour de Babel, les hommes qui veulent égarer les dieux sont punis, ce genre de choses...

Le colosse barbu arbore une moue sceptique.

— M'ouais... Je ne suis pas un spécialiste de la question, mais votre déplacement continental aurait dû laisser des traces dans le fond de l'océan, non ?

— Et que faites-vous de la grande fracture au milieu de l'Atlantique ? C'est pas une belle trace, ça ?

Mac ne sait pas quoi répliquer. Visiblement, ce garçon a réponse à tout. Le guide préfère passer à autre chose :

— Bon, on ferait bien de se coucher si on veut être en forme demain.

— Tout à fait d'accord.

Ils se glissent dans leur sac de couchage.

— Bonne nuit, bougonne Mac en éteignant la lumière.

En fait, il est plus intrigué qu'il ne veut bien le laisser paraître.

Le lendemain, après quelques kilomètres de marche, ils aperçoivent les premiers contreforts du mont Erebus. De loin, le volcan paraît saupoudré de sucre glace, comme un gros gâteau. À le voir ainsi, tout tranquille, on a du mal à imaginer qu'il est encore en activité.



Durant toute la matinée, Mac n'a pas arrêté de penser aux théories de son client. Quant à Bishop, il est resté coi, un petit sourire en biais. On dirait qu'il attend un premier pas de Mac pour daigner en dire davantage. Au bout d'un moment, le guide n'y tient plus et demande :

— Qu'est-ce qui vous intéresse particulièrement dans le mont Erebus ? Votre philosophe a fait mention d'un volcan dans son texte ?

Bishop secoue la tête sans se départir de son sourire. Il est ravi car le guide a mordu à l'hameçon. Il a réussi à exciter sa curiosité.

— Je pense que ce volcan a pu servir de source d'énergie à la civilisation atlante, répond-il, une flamme d'excitation brillant au fond des yeux. Ils étaient très en avance sur leurs contemporains, d'un point de vue technologique.

— Ah bon ?

— Platon suggère que le cataclysme a eu lieu vers 9 600 ans avant Jésus-Christ. Or, c'est justement après cette date que l'agriculture est apparue dans des endroits comme les berges du lac Titicaca, dans la cordillère des Andes, ou sur les plateaux de Thaïlande, d'Éthiopie.

— Vous en déduisez quoi ?

— Que certains Atlantes ont réussi à survivre à la catastrophe ou alors l'ont anticipée. Ils se sont éparpillés un peu partout dans le monde et ont emmené leur savoir avec eux, dans leurs bagages. Je vous ai déjà dit qu'ils étaient très en avance sur leur temps, dans bien des domaines. Pour moi, ils sont à l'origine de la naissance de

l'agriculture. Cela expliquerait l'apparition, pratiquement du jour au lendemain, de nombreuses techniques agricoles, dans des endroits très éloignés les uns des autres.

Mac grogne quelque chose dans sa barbe, puis dit :

— Cela m'étonnerait qu'ils aient pu prévoir le tremblement de terre. Déjà, de nos jours, on a du mal à les voir venir, alors 9 600 ans avant notre ère, je vous raconte pas !



C'est à cet instant précis que – ironie du sort – la terre se met à trembler. Une large lézarde s'ouvre sous les pieds des marcheurs, engloutissant la neige par paquets entiers. Le guide fait un bond de côté, mais Bishop n'est pas assez rapide. Il tombe dans la crevasse en poussant un grand cri :

— Aaahhhh !!!

Il rebondit plusieurs fois sur des corniches, qui ralentissent sa chute, puis s'engouffre dans une sorte de goulet en forme de toboggan ! Enfin, après un moment qui lui paraît interminable, la glissade se termine. Il a mal partout, du sang lui coule du nez, un voile rouge brouille sa vision... mais il est bel et bien vivant, et en un seul morceau, ce qui tient du miracle.

— M'sieur Bishop ? Vous m'entendez ? fait la voix de Mac, vingt ou trente mètres plus haut.

— Oui, ça va ! Je suis juste un peu secoué !

— Surtout, ne bougez pas, je vais vous envoyer une corde.

— D'accord... Qu'est-ce qui s'est passé ?

— Le volcan a grondé, j'ai l'impression. Cela arrive parfois. Il y a de l'activité sismique dans la région.

Bishop hoche la tête, comme si son interlocuteur était près de lui. Il essaye de se remettre debout, en prenant appui sur la paroi. Sa main gantée frotte ses paupières encroûtées par le sang gelé puis il regarde autour de lui.

Lorsqu'il réalise où il est, sa bouche s'entrouvre pour laisser échapper, dans un murmure :

— Dieu tout-puissant...

Il se trouve perché sur une sorte de petit promontoire qui forme comme un éperon. De sa position, il domine une gigantesque caverne naturelle. À l'intérieur de cette grotte immense, une cité est emprisonnée dans une gangue de glace.

— Incroyable...

Ses jambes se transforment en coton. Il préfère se rasseoir, le cœur battant, les mains tremblantes. Ses yeux émerveillés absorbent chaque détail de ce sidérant spectacle. Il le sait. Il le sent. Cette ville pétrifiée, c'est la capitale de l'Atlantide !



Les rues sont dans un état de conservation remarquable. Des fresques somptueuses ornent les murs : batailles épiques, combats de taureaux, scènes de chasse, de pêche... La plupart des tours sont hautes, effilées. D'autres bâtiments ressemblent à des ruches, avec leurs intérieurs quadrillés d'alvéoles. Un élégant réseau de passerelles, de promenades aériennes, relie édifices et jardins suspendus ! Les dessins qui décorent les enseignes permettent d'identifier chaque boutique : ici, un potier, là-bas, un orfèvre, plus loin encore, un tisserand... Les larges avenues semblent recouvertes d'une sorte de bitume qui n'a rien à envier à celui de nos cités modernes. Les détails architecturaux, les trouvailles aussi bien esthétiques que fonctionnelles, témoignent de l'art de vivre et du raffinement de cette civilisation disparue.

Une voix tire le jeune homme de sa rêverie éveillée :

— Vous allez bien, m'sieur Bishop ? questionne Mac, depuis la surface. Je ne vous entends plus.

— Oui, oui... Tout va bien. Très bien.

L'extrémité de la corde tombe juste sous son nez et se balance mollement.

— J'arrive ! annonce Bishop. Donnez-moi une minute.



Il sort son appareil photo. Il doit absolument prendre quelques clichés avant de remonter !

— Dépêchez-vous ! le presse le guide. J'entends le volcan qui se réveille à nouveau !

— Juste une minute !

Clic-clac. Clic-clac. Bishop mitraille la ville oubliée. Il exulte. C'est le plus beau jour de sa vie.

— Grouillez-vous ! supplie Mac. On dirait que ça tremble encore une fois !

— J'arrive, ne vous inquiétez pas !

Clic-clac.

S'il n'avait pas ses gants, Mac se rongerait bien les ongles.

« Qu'est-ce qu'il fabrique, en bas ? Et le sol qui vibre toujours... Bon, tant pis, je vais le chercher ! »

Le guide commence à s'harnacher : mousquetons, corde de rappel, pitons... Mais au moment où il va descendre dans le trou, celui-ci se referme avec un craquement de fin du monde.

— Noooooonnn !!!

Son hurlement se mêle au cri qui a jailli des entrailles de la terre.

Mac tombe à genoux. Il est anéanti. Son client a péri, c'est certain.

Le pauvre a dû être compressé, broyé comme une noix !

Comment retrouver le corps, maintenant que la secousse a scellé son tombeau ? Il faudrait un équipement digne d'un forage pétrolier pour creuser, surtout avec le gel qui durcit tout ! Des larmes montent aux yeux du colosse.

Perdre quelqu'un que l'on avait sous sa responsabilité, c'est ce qu'il y a de plus terrible pour un guide. Il va devoir vivre avec le poids de la culpabilité toute sa vie.

Lentement, très lentement, il se relève, rassemble son paquetage.

Il n'y a plus rien à faire.

Pendant ce temps, sous la terre, Bishop reprend ses esprits. Il a cru sa dernière heure arrivée lorsque l'ultime secousse a eu lieu. Par miracle, l'éperon sur lequel il se trouvait a été protégé par un bloc de pierre encastré entre les deux parois, au-dessus de sa tête.

— D'accord, je suis vivant, mais cela ne me dit pas comment je vais remonter ! soliloque le jeune homme.

Il se laisse glisser vers le fond du trou, quatre ou cinq mètres plus bas.

— Pourquoi remonter ? fait une voix grave, sortie de nulle part.

Le miraculé jette des coups d'œil dans toutes les directions, se retourne. Un homme étrange vient de sortir d'un tunnel qui s'enfonce dans la roche, un passage impossible à repérer si l'on n'est pas posté juste en face !

L'inconnu a des traits fins, la peau cuivrée et des yeux en amande. Il porte une combinaison faite d'une matière réfléchissante qui ressemble au papier d'aluminium.

— Bienvenue en Atlantide, dit-il.

Mais ses lèvres n'ont pas bougé.

« Il parle dans ma tête ! » songe Bishop, ébahi.

L'autre sourit et lui tend la main :

— Viens.





VIII

VINGT MILLE LIEUES SOUS PARIS

LE garçon et la fille marchaient dans les ténèbres, éclairés seulement par la lampe frontale de leur casque spéléo. Ils avaient vingt ans tous les deux et auraient pu être frère et sœur : mêmes yeux bleus, teint pâle et cheveux blonds.

Mais, contrairement aux apparences, ils n'avaient aucun lien de parenté.

— Tu es certain qu'on n'est pas perdus ? demanda Laurence, peu rassurée.

— Ouais, ouais, je maîtrise, répondit crânement son compagnon.

Karl (c'était son prénom) consulta son plan des catacombes, puis la plaque encastrée dans la paroi de pierre, tout près d'eux : *Rue des Plantes*.

— C'est OK ; on est dans la bonne direction.

Ils reprirent leur lente progression, à moitié courbés car

le plafond du tunnel ne devait guère excéder 1,60 mètre.

Intérieurement, Karl sourit. Ce soir, avec un peu de chance, il allait parvenir à ses fins.

« Je parie que si on croise un rat, elle se jette dans mes bras, direct ! »

Il avait rencontré Laurence dans une soirée donnée par un ami commun, un mois plus tôt. Il était instantanément tombé sous le charme. La jeune fille, étudiante en audiovisuel dans une école privée, rêvait de réaliser un documentaire sur les catacombes.

— Tu te rends compte, avait-elle dit, entre deux verres de punch. Trois cents kilomètres de souterrains qui courent sous Paris, c'est un sujet en or ! Et puis c'est un lieu chargé d'histoire. Il a toujours été un refuge pour les Parisiens. Encore aujourd'hui, il n'y a pas de meilleur endroit pour se cacher !

— Je peux te servir de guide, avait déclaré Karl, d'un ton plein d'assurance. Je te dis ça au cas où tu voudrais explorer les catacombes les plus intéressantes, celles avec les messes noires, les rites sataniques, les drogués, la racaille(13)...

— Ah oui ?

— Parfaitement. Je suis plusieurs fois déjà descendu dans ces tunnels, avec des amis. Je connais très bien.

En réalité, il n'y était allé qu'une seule fois, pour une chasse au trésor bidon organisée par des camarades de la fac, une sorte de jeu de rôles grandeur nature. D'ailleurs, il ne gardait pas un très bon souvenir de cette expérience. Il

avait trouvé le labyrinthe sordide, pas très propre et plutôt angoissant. Mais, pour les beaux yeux de Laurence, il était prêt à y retourner !

Et c'est ainsi que, un mois plus tard, il se retrouvait à imiter Indiana Jones dans des souterrains !



Des copains cataphiles⁽¹⁴⁾ lui avaient fourni un plan, ainsi qu'une liste d'accès potentiels⁽¹⁵⁾. Karl et Laurence avaient trouvé une entrée dans un chantier désaffecté, près de la prison de la Santé. Ils étaient descendus dans le réseau grâce à une échelle de fer plaquée contre la roche.

— Du calcaire, avait fait le garçon, en frottant son doigt sur la pierre.

En fait, il n'en savait rien du tout, mais il avait lu quelque part qu'une bonne partie des carrières creusées sous Paris sont composées de calcaire, alors...

Après avoir emprunté une chatière étroite et pataugé à quatre pattes dans la bouillasse durant un quart d'heure, ils trouvèrent enfin un tunnel digne de ce nom où ils purent progresser debout et au sec.

De temps à autre, ils voyaient des inscriptions sur les murs. Cela allait du graffiti primaire et grossier au langage codé (« Chtulhu vaincra ! ») en passant par des choses nettement plus élaborées (fresques, reproductions de tableaux célèbres, pochoirs stylisés...).

Laurence regardait toutes ces œuvres, fascinée, et prenait des notes. Karl, lui, regardait Laurence. Elle était décidément charmante.

« Mais quelle drôle d'idée de vouloir faire un documentaire sur cet endroit nauséabond », maugréa-t-il en son for intérieur.

En effet, certains couloirs étaient jonchés de détrit : papiers gras, paquets de clopes et des dizaines de canettes de bière.

— T'entends pas du bruit ? s'alarma la jeune fille, au bout d'un moment.

Son « guide » tendit l'oreille.

— Hum, ouais... tu as raison...

Il percevait une vague mélodie. On aurait dit des chants psalmodiés par un chœur de voix.

— Il me semble que ça vient de la droite.

Ils prirent donc à droite, à l'intersection suivante.

Karl n'était pas rassuré. C'est qu'il avait entendu de drôles d'histoires sur ces fameuses catacombes interdites. D'après les médias, ce réseau se résumait à un lieu de sacrifices rituels, de règlements de comptes entre voyous ; on y trouvait d'anciens bunkers nazis, des caches d'armes enfouies depuis la dernière guerre ou encore des cadavres d'imprudents ayant perdu leur chemin et erré sans fin dans le noir⁽¹⁶⁾ !

« Tout cela ne me dit rien qui vaille, mais pas question de jouer les froussards devant Laurence... »

Une lumière apparut au bout du tunnel. La source lumineuse grossissait et vacillait, ce qui laissait supposer l'usage d'une ou plusieurs torches. Les chants cédèrent brusquement la place au discours d'un homme. Il parlait d'une voix grave, mais encore inintelligible à cette distance.

Karl sentit un frisson désagréable hérisser les poils de son dos.

— On ferait mieux d'éteindre nos frontales, murmura-t-il, inquiet.

— Pourquoi ?

— On ne sait pas sur qui on va tomber...

Ils avancèrent encore d'une dizaine de mètres, leurs « feux de route » éteints, et aboutirent enfin à l'extrémité du long couloir. À présent, ils entendaient clairement les paroles de l'orateur à la voix de stentor :

— Ô toi, Satan, grand maître des ténèbres ! Si nous sommes réunis ici, ce soir, c'est pour t'honorer, une fois de plus, et honorer à travers toi les forces de la nuit !

Un pilier massif se trouvait à l'embouchure du corridor. Les deux jeunes gens s'y collèrent et, protégés par ce bouclier improvisé, risquèrent un coup d'œil.

— Ben ça alors, chuchota Karl.

Une bonne moitié de la salle restait hors de leur vue, mais ils distinguaient assez de choses pour faire des cauchemars jusqu'à la fin de leurs jours.



Une vingtaine d'hommes portant des toges et des capuches rabattues se tenaient devant un simulacre d'autel. Celui qui paraissait être le chef se posta derrière cet autel, les bras levés, une dague à lame recourbée dans la main droite. L'éclairage provenait bien de torches murales, disposées à intervalles réguliers. Des draps rouge sang avaient été tendus entre les torches. Des idoles monstrueuses complétaient la décoration. La plus impressionnante de ces statues représentait un homme à tête de bouc, des sabots à la place des pieds. L'espèce de grand prêtre s'adressa à la hideuse sculpture en ces termes :



— Tes serviteurs attendent tes instructions, Baphomet. Parle, et nous obéirons ! Quitte ta demeure, où qu'elle soit, et viens nous parler. Par la puissance du grand Adonaï, Elohim Aagla, viens nous répondre. Manifeste-toi !

Un rire d'outre-tombe résonna dans la grande salle.

Cette fois, c'en est trop pour nos deux explorateurs. La peur les paralysa. Leur cœur adopta le rythme syncopé d'une musique techno !

— On se tire ! glapit Karl, la paupière gauche agitée par un tic nerveux.



Ils repartirent en courant par où ils étaient arrivés !

Pendant ce temps, l'effrayante cérémonie se poursuivit. Personne n'avait remarqué la venue et le départ des deux intrus.

— Chantons, ordonna le grand prêtre. Chantons pour Baphomet !

La chorale blasphématoire entonna *Gloria in profundis, Satan*.

Tout à coup, une voix cria :

— Coupez ! C'est dans la boîte !

La tension baissa d'un cran. Chacun semblait se détendre. Un à un, les membres de la secte enlevèrent leur capuche. Contre toute attente, ils n'avaient pas des têtes de psychopathes aux yeux injectés de sang. Leur visage était celui de Monsieur-tout-le-monde.

— On crève de chaleur sous ces frusques ! râla l'un d'eux.

— Encore une séquence, et on va se coucher !

L'homme qui venait de parler, un quinquagénaire grisonnant et ventripotent, n'était pas déguisé. Il se trouvait, dans un coin reculé de la salle, en compagnie de quelques techniciens : un cameraman, un ingénieur du son (avec son micro pendu au bout d'une longue perche) et une scripte⁽¹⁷⁾, un volumineux cahier posé sur les genoux.

Une caméra, fixée sur un trépied, se dressait au milieu du trio, comme un étrange totem technologique.

— Le son était bon ? s'enquit le réalisateur.

Le technicien qui tenait la perche hocha la tête.

— Parfait.

Satisfait, le personnage bedonnant marcha jusqu'au « maître de cérémonie ».

— J'ai bien aimé ton intonation, dit-il, mais je pense que tu peux encore faire mieux. Je voudrais que, la prochaine fois, tu mettes plus d'intensité dans ta voix, qu'on sente des petits tremblements. Tu es à la fois excité et terrifié, pigé ?

— Pigé.

Mais « l'acteur » avait répondu en affichant une moue de bébé boudeur.

— Qu'est-ce que tu as ? reprit le réalisateur. On dirait que ça ne va pas ?

— C'est tout ce cirque... ça m'embête. Je veux dire, on est des journalistes. Au départ, on devait juste faire un reportage sur les catacombes, basta !

— Écoute, coco, regarde autour de toi : des couloirs vides, des canettes, trois gribouillages sur les murs... Tu crois qu'on fera de l'audience avec ça ? Non, bien sûr ! Les gens veulent du sensationnel, du croustillant. Cette fausse messe noire sera parfaite, tu vas voir. Et avec un peu de chance, on décrochera même un sept d'or !

— Ah bon, si tu le dis...

— Mais oui, t'inquiète pas, tout va marcher comme sur des roulettes.

Le réalisateur retourna à sa place, dans l'ombre, et cria :

— Action !



IX

STONEHENGE

Un conte interactif

VOUS ÊTES John Deufool (surnommé John Deuf' par vos amis), un archéologue intrépide, passionné par les lieux mystérieux. Aujourd'hui, vous voici à Stonehenge, en Angleterre, bien décidé à percer le secret de ce lieu mythique !

Pour que l'aventure commence, munissez-vous d'un dé puis rendez-vous au paragraphe 1.

À chaque fois que serez mort ou tombé dans une impasse, vous aurez la possibilité de revenir en arrière. Notez dans un coin chacun de ces « échecs » puis reportez-vous à la fin du conte pour savoir si vous avez l'étoffe d'un vrai aventurier !

1

L'aube n'est encore qu'un délicat ourlet de lumière, à l'horizon. Vous avancez sur la plaine calcaire de Salisbury, située à 130 km à l'ouest de Londres. Devant vous se dressent des pierres énormes, qui forment un cercle étrange : Stonehenge (« le gibet de pierre » en saxon !). Certains de ces blocs sont couchés, mais la majorité pointent leur faîte vers le ciel. On dit que ce site a été érigé, il y a quatre mille ans, par les peuples qui vivaient alors dans la région, mais qu'en est-il réellement ?... Personne ne le sait.

Si vous souhaitez consulter votre guide touristique, allez au [35](#).

Si vous souhaitez examiner directement les pierres, allez au [23](#).

2

Le doute n'est plus permis. La surface des blocs de granit est moins abîmée que tout à l'heure. Curieux « lifting minéral ». Quant aux blocs de grès, ils ont tout bonnement disparu. Pffft, volatilisés ! Qu'est-ce à dire ? Vous êtes en pleine réflexion lorsque, soudain, un bruit de galopade se fait entendre dans votre dos...

Allez au [29](#).

3

« Pote ? répète Merlin. Mais, qu'est-ce que ça veut dire ?
– Ce serait un peu long à vous expliquer, l'ancêtre, dites-vous simplement. En fait, je viens de... d'une autre époque. De votre futur, pour être plus précis.

— Balivernes ! s'exclame un fier combattant nommé Lancelot. Cet homme est une créature maléfique. Il faut l'occire ! »

Si vous souhaitez répondre : « Oh, toi, tais-toi, sinon je dis à Arthur que tu es l'amant de sa femme⁽¹⁸⁾ », allez au [7](#).

Si vous souhaitez répondre : « Du calme, l'ami, je suis venu en paix », allez au [18](#).

4



Le corps à corps est furieux. Attaque, feinte, contre-attaque... Vous ne vous débrouillez pas trop mal mais, attention, votre adversaire est plutôt du genre coriace. Jetez un dé.

Si vous faites 1, 2 ou 3, allez au [13](#).

Si vous faites 4, 5 ou 6, allez au [36](#).

5

Vous vous avancez, les mains levées en signe de paix ; malheureusement, l'une des brutes épaisses ne l'entend pas de cette oreille. L'homme vous charge en hurlant, l'épée brandie. Jetez un dé.

Si vous faites un 1, allez au [26](#).

Si vous faites un autre chiffre, allez au [39](#).

6

« Le Graal, répète Merlin, vivement intéressé. Nous aussi, nous sommes à sa recherche. Peut-être pourrais-tu nous faire part de tes connaissances sur ce sujet, noble étranger ? »

Si vous souhaitez répondre : « Le Graal n'est qu'une légende. En vérité, il se trouve au fond de chacun de nous », allez au [25](#).

Si vous préférez baratiner, du genre : « Le Graal se trouve à trente-cinq kilomètres d'ici, dans les montagnes de Marlborough », allez au [11](#).



Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? tonne Arthur. – Euh, je ne vois pas de quoi il parle, s'empêtre Lancelot. Guenièvre est une amie, rien de plus, je te l'assure. – Je le sentais ! explose Arthur. Faux frère ! Traître ! Tu vas me payer ça ! » Et il se jette sur son compagnon d'armes. Les deux hommes roulent à terre en se frappant et s'injuriant comme des charretiers. « Allons, calmez-vous, les enfants ! proteste Merlin. Il y a sûrement une explication à ce malentendu ! »

Si vous regrettez d'avoir semé la zizanie, vous pouvez intervenir en déclarant : « Ouais, c'est vrai, je disais ça juste pour blaguer. Guenièvre est innocente. » Dans ce cas, allez au [21](#).

Si vous souhaitez assister à la fin de la bagarre les bras croisés, allez au [28](#).

8

« N'avancez plus ! » criez-vous aux autres cavaliers. L'hésitation se lit sur les visages farouches. Un vieillard au port altier fait un signe à la horde, l'air de dire : « Obéissez, il y va de la vie de notre camarade. » Cet homme porte un grand chapeau ainsi qu'un long bâton terminé par une tête de dragon sculptée. Sa barbe blanche couvre tout son plastron et se termine par une houppelande. Il vient à vous, seul et sans armes. « Relâche notre compagnon et nous pourrions discuter », propose-t-il d'une voix apaisante.

Si vous souhaitez obtempérer, allez au [12](#).

Si vous souhaitez vous entêter, allez au [16](#).

9

Vous esquiviez la charge de votre assaillant, tel un habile toréador. Par contre, l'assaut suivant vous projette à terre. Pendant que se déroule ce sauvage corps à corps, le soleil commence de nouveau à poindre à l'horizon. Entre deux coups de poing, vous apercevez ses premiers rayons qui se faufilent entre les pierres de la gigantesque « table ronde ». Une sorte de porte luminescente se matérialise à un mètre du sol.

Si vous souhaitez courir jusqu'à ce rectangle de lumière et vous y engouffrer, foncez donc au [34](#).

Si vous souhaitez continuer à vous battre, allez au [4](#).

10

Lentement, un magnifique rond jaune, incandescent, apparaît entre deux pierres. Les gens qui ont bâti ce site avaient visiblement bien calculé leur coup. De là à dire qu'ils connaissaient les astres sur le bout des doigts, il n'y a qu'un pas. L'une des théories les plus répandues n'est-elle pas que Stonehenge symbolise un gigantesque calendrier ? Quel jour est-on, d'ailleurs, aujourd'hui ?... Ne serait-ce pas le solstice d'été ? Le soleil vous fait plisser les yeux. Tout à coup, vous vous sentez envahi de fourmillements ; vos cheveux se hérissent au-dessus de votre tête, comme sous l'effet de l'électricité statique.

Jetez un dé.

Si vous faites 1, allez au [37](#).

Si vous faites un autre chiffre, allez au [17](#).

11



« Mais alors, nous touchons enfin au but de notre quête ! s'exclame Arthur, le sourire jusqu'aux oreilles. Allons-y, mes amis ! » Et la petite troupe s'éloigne au grand galop, dans un nuage de poussière. Vous vous essuyez le front. « Pffiou, je l'ai échappé belle » ! soupirez-vous. Il s'agit maintenant de trouver un moyen pour retourner à votre époque.

Allez au [24](#).

12



Vous relâchez votre otage, au grand soulagement de tout le monde. « Comment t'appelles-tu, étranger ? » questionne le vieil homme. « John Deufool », répondez-vous fièrement. « C'est un espion de Mordret(19), grogne un rouquin resté en retrait. Il faut le tuer, Merlin ! » L'homme au grand chapeau rétorque : « Du calme, Arthur, laisse-moi l'interroger d'abord ! » Mordret, Merlin, Arthur... Ces noms s'entrechoquent dans votre tête. Se pourrait-il que... ?

« Dis-moi, mon garçon, reprend Merlin. Peux-tu nous expliquer ce que tu fais ici, à côté de notre *table ronde* sacrée ? »

Cette fois, vos derniers doutes sont dissipés. Vous êtes bien en présence des légendaires chevaliers de la Table ronde !

Si vous souhaitez répondre : « Désolé mon pote, mais je suis tombé ici tout à fait par hasard », allez au 3.

Si vous souhaitez répondre : « Euh, je recherche le saint Graal(20) », allez au 6.

13

Vous avez terrassé Arthur. Bravo ! Malheureusement, le rectangle de lumière, derrière vous, s'est refermé. Vous venez de laisser passer votre ultime chance de rejoindre notre époque. Dommage pour vous, John !

Si vous souhaitez reprendre le fil de l'aventure, retournez au [9](#).

14

Allons, John ! Vous pensiez vraiment distancer un cheval au galop ? Vous avez à peine fait vingt mètres que, déjà, l'un des cavaliers est sur vous, l'épée brandie. Jetez un dé.

Si vous faites 1 ou 2, allez au [26](#).

Si vous faites un autre chiffre, allez au [39](#).

15

Le rectangle de lumière brille intensément durant une trentaine de secondes... puis disparaît ! Dommage, mon bon John, vous venez de laisser passer votre unique chance de retourner au XX^e siècle. Snif !

Si vous souhaitez reprendre le fil de l'aventure, retournez au [24](#).

16



« Jamais ! » criez-vous fièrement. Ce seront vos dernières paroles. Le vieil homme pointe sur vous son bâton de magicien et, en moins d'une seconde, vous voilà transformé en crapaud sautillant. Croa-croa ! Eh oui, John, Merlin l'enchanteur (car c'était bien lui) vient de vous jeter un sort. Il ne vous reste plus qu'à trouver une jolie princesse pour mettre fin au maléfice... Bonne chance !

Si vous souhaitez reprendre le fil de l'aventure, retournez au [8](#).



En un instant, vous disparaissiez dans un éclair de lumière éblouissant. Votre corps flotte entre deux espaces-temps, dans d'autres dimensions. Des couleurs étranges vous traversent de part en part, comme les voiles d'une aurore boréale. Des stries de feu vous frôlent, sifflent à vos oreilles. Tout à coup, vous revoilà devant Stonehenge, chancelant, comme si vous veniez de faire un séjour dans un grand huit. *Space Mountain* à côté, c'est de la rigolade !

Vous regardez autour de vous. Il fait sombre. Le jour n'est pas encore levé. Une impression bizarre vous saisit à mesure que vos yeux s'accoutument à la semi-pénombre : les pierres paraissent plus neuves, moins érodées que tout à l'heure. Certaines, qui étaient renversées, pointent à présent leur extrémité vers les nuages. Votre imagination vous joue des tours, ou bien... ? Un mauvais pressentiment commence à vous gagner...

Si vous souhaitez réexaminer les pierres de plus près, allez au [2](#).

Si vous souhaitez appeler à l'aide avec votre téléphone portable, allez au [20](#).

18

Merlin intervient : « Tu viens de notre futur, dis-tu ? Dans ce cas, tu dois pouvoir nous aider à trouver le saint Graal, non ? »

Si vous souhaitez répondre : « Euh, en fait le Graal n'existe pas. Tous les récits initiatiques ont besoin de messages forts. Le Graal symbolise la quête des hommes vers la perfection, la paix intérieure... », allez au [25](#).

Si vous souhaitez baratiner, du genre : « Euh, le Graal se trouve là-bas, à trente-cinq kilomètres, dans les montagnes de Marlborough », allez au [11](#).

19

Vlouf ! Pas de bol, John. Il y a eu une sorte de court-circuit dans les lignes espace-temps. Vous voilà téléporté sur la planète Tronifounks, à des milliers d'années-lumière de la Terre. Mais vous avez de la chance dans votre malheur : les Tronifounkiens sont très accueillants. Ils vous prennent pour un dieu et décident d'ériger un temple en votre honneur. Sympa, non ?

Si vous souhaitez reprendre le fil de l'aventure, retournez au [34](#).

20

Pas de tonalité. Juste des crachotements. Zut et re-zut ! Vous rangez votre téléphone cellulaire désormais inutile lorsque, brusquement, des bruits de galopades se font entendre dans votre dos.

Allez au [29](#).

21

« Dis donc, toi, grince Arthur, comment tu connais le nom de ma femme d'abord, hein ? – Je vous l'ai dit, bredouillez-vous, embarrassé. Je viens du futur. Là-bas, tout le monde vous connaît. Les chevaliers de la Table ronde sont des héros mythiques. – Si tu sais tout de nous, sans doute pourras-tu nous aider à trouver le saint Graal ? », marmonne Merlin en lissant sa longue barbe.

Si vous souhaitez répondre : « En fait, le Graal a été inventé pour les besoins d'une histoire... Il n'existe pas ! », allez au [25](#).

Si vous souhaitez baratiner un truc du genre : « Euh, le Graal se trouve à trente-cinq kilomètres d'ici, dans les montagnes de Marlborough », allez au [11](#).

22



Vlouf ! Vous apparaissez dans la plaine de Salisbury, bizarrement transformée en marécage. Soudain, des grognements se font entendre derrière un massif de plantes exubérantes. Vous faites demi-tour. Horreur : un *Tyrannosaurus rex* fonce sur vous, la gueule hérissée de crocs énormes. Vous êtes tombé en pleine période jurassique ! Heu, j'espère que vous courez vite, John...

Si vous souhaitez reprendre le fil de l'aventure, retournez au [34](#).

23

Vous commencez à examiner les pierres. Visiblement, elles ne datent pas toutes de la même période. Les dalles de granit remontent à 2100 avant J.-C. alors que les blocs de grès, eux, semblent plus récents. Ces blocs proviennent de Marlborough, région située à une trentaine de kilomètres de là...

Le soleil ne va pas tarder à se lever.

Si vous souhaitez contempler ses premiers rayons en vous mettant dans l'alignement des menhirs, allez au [10](#).

Si vous souhaitez poursuivre vos investigations, allez au [33](#).

24

Pendant que vous réfléchissez au moyen de rentrer chez vous, le soleil apparaît lentement à l'horizon, vers l'est. Petit à petit, ses rayons naissants se concentrent pour former une sorte de rectangle lumineux. Une porte ! Se pourrait-il que la solution à tous vos problèmes se trouve ici ?

Si vous souhaitez courir et plonger dans cette « porte », allez au [34](#).

Si vous préférez attendre et voir ce qui va se passer, allez au [15](#).

25

« Qu'est-ce qu'il raconte ? vitupère Arthur. Ce vilain bonhomme nous mène en bateau depuis le début ! » Le futur roi saute sur vous. Jetez un dé.

Si vous faites 1 ou 2, allez au [30](#).

Si vous faites un autre chiffre, allez au [9](#).

26



Domage, John. Vous essayez d'esquiver le coup d'épée de votre adversaire, mais celui-ci est plus habile. Votre tête roule dans l'herbe de la prairie. Pour vous, l'aventure se termine ici.

Si vous souhaitez reprendre le fil de l'aventure, retournez au [5](#) (si vous venez du 5) ou au [14](#) (si vous venez du 14).

27

Super ! Bravo ! Vous revoilà à notre époque... Malheureusement, il y a eu un léger cafouillage moléculaire durant le transfert espace-temps : votre pied gauche a remplacé votre tête, qui se trouve à présent au milieu de votre abdomen, alors que vos bras ont doublé de longueur. À défaut d'être archéologue, vous pourrez toujours entamer une nouvelle carrière dans des foires itinérantes.

Si vous souhaitez reprendre le fil de l'aventure, retournez au [34](#).

28

Arthur plonge son épée dans le cœur de Lancelot, avec un cri de rage. Voilà son honneur vengé. Tout à coup, vous réalisez que vos avant-bras, vos mollets, disparaissent progressivement. Vos membres tout entiers, puis votre buste, votre tête, s'effacent comme sous l'effet d'un coup de gomme surnaturel. Eh oui, John, vous ne le saviez pas, mais Lancelot était l'un de vos lointains ancêtres. En provoquant sa mort, vous venez de créer ce que l'on appelle un paradoxe temporel. Puisqu'il n'existe plus, vous ne pouvez pas exister non plus... Adios amigo !

Si vous souhaitez reprendre le fil de l'aventure, retournez au [7](#).

29

Vous faites volte-face. Devant vous : un spectacle impressionnant. Une dizaine de cavaliers arrivent au grand galop. Ils sont barbus, hirsutes, portent des fourrures et des casques de métal forgé. Les épées qui rebondissent sur leur cuisse, bien que rudimentaires, vous donnent froid dans le dos. Les sabots de leurs énormes chevaux labourent la prairie en envoyant voler des mottes de terre un peu partout.

Soit une équipe de cinéma tourne un film dans les parages, soit vous avez effectué un voyage dans le temps. La seconde solution paraît la plus probable car vous n'apercevez aucune caméra ! Serait-ce là le secret de Stonehenge : une faille temporelle permettant de « glisser » dans une autre époque ? Une faille qui s'ouvrirait lorsque les rayons du soleil la traversent selon un certain angle, à une certaine date ?

Le guerrier qui chevauche en tête du groupe vous lance : « Qui es-tu, étranger ? » (Comme vous avez longuement étudié les langues anciennes telles que le gaélique ou le saxon, vous comprenez à peu près son dialecte.)

Si vous souhaitez venir à sa rencontre pour discuter, allez

au [5](#).

Si vous préférez vous enfuir en courant, allez au [14](#).

30



Arthur vous embroche comme un poulet ! Votre aventure se termine ici, John...

Si vous souhaitez reprendre le fil du récit, retournez au [25](#).

31

Votre geste déclenche la fureur des autres cavaliers. En un clin d'œil, ils vous encerclent et vous taillent en pièces. À dix contre un, vous ne faites pas le poids, mon pauvre John !

Si vous souhaitez reprendre le fil de l'aventure, retournez au [39](#).

32

Vlouf ! Vous réapparaissiez au milieu de la plaine de Salisbury. La « table ronde » géante est toujours là, non loin de vous. Soudain, un grand vacarme se fait entendre. Une armée en marche ! Et on dirait qu'elle vient droit sur vous. Vous mettez votre main en visière, plissez les yeux pour mieux voir... Horreur : il s'agit d'une invasion de Vikings(21), avec leurs casques à cornes si typiques ! Euh, vous savez parler le Scandinave ?

Si vous souhaitez reprendre le fil de l'aventure, retournez au [34](#).

33

Vous inspectez un mégalithe couché sur son flanc. S'agit-il d'un ancien autel, pour les sacrifices, ou bien simplement d'une pierre tombée à terre ? Alors que vous êtes penché sur le vénérable bloc, en vous posant cette pertinente question, les premiers feux du soleil commencent à vous chatouiller la nuque. Vous vous retournez.

Allez au [10](#).

34

Vous piquez le sprint de votre vie et sautez dans la lumière. Cette dernière vous avale tout cru ! Une fois encore, vous voilà soumis aux affres du voyage temporel : vous êtes secoué dans tous les sens, environné de rayons colorés et de sons stridents. Quelle expérience incroyable !

Et puis soudain, tout s'arrête ! Jetez votre dé.

Si vous faites 1, allez au [19](#).

Si vous faites 2, allez au [22](#).

Si vous faites 3, allez au [27](#).

Si vous faites 4, allez au [32](#).

Si vous faites 5, allez au [38](#).

Si vous faites 6, allez au [40](#).

35

Le premier témoignage écrit mentionnant Stonehenge vient d'un certain Geoffrey de Monmouth, aux alentours des années 1100. Cet auteur parlait d'un « cercle construit par les géants ».

Au milieu du XVII^e siècle, un autre auteur, John Aubrey, attribua le site aux fameux druides de l'Antiquité (bien que Stonehenge semble dater d'une époque où les druides n'étaient pas encore apparus). Sa théorie marqua profondément l'imaginaire collectif.

Il est temps d'aller voir les pierres de plus près, au [23](#).

36

Vous ne faites pas le poids face à Arthur. Après un combat sans merci, le futur souverain vous tranche la gorge. Votre sang se répand dans l'herbe verte de la prairie. Votre aventure se termine ici...

Si vous souhaitez reprendre le fil du récit, retournez au [9](#).

37

Pas de chance John ! Le rayon solaire, amplifié par les pouvoirs occultes de ce lieu sacré, vous frappe avec une telle force que vous voilà désintégré en un instant. Vos particules sont expulsées aux quatre coins de l'univers. L'archéologie moderne vient de perdre l'un de ses plus éminents représentants. Dommage !

Si vous souhaitez reprendre le fil de l'aventure, retournez au [10](#).

38



Vlouf ! Vous réapparaissiez au milieu du cercle de pierres. Le décor environnant, lui, a complètement changé. Vous vous trouvez au milieu d'une cité futuriste, avec des gratte-ciel immenses, des voitures volantes, des robots... Des hommes et des femmes en combinaison moulante (des pyjamas à la *Star trek*) passent près de vous sans vous remarquer. Pour ces gens, la téléportation est un phénomène tout ce qu'il y a de plus courant. Vous attrapez l'un des badauds, un vieux croulant, par la manche. « Excusez-moi, l'ancien, dites-vous, perturbé. Mais, en quelle année sommes-nous ? » L'autre vous regarde comme si vous étiez stupide : « Nous sommes en 2060, bien sûr ! » Vous fronchez les sourcils. Ce vieillard vous ressemble bigrement maintenant que vous y faites attention. Même nez, même regard, même fossette sur le menton.

Une conclusion s'impose : l'homme que vous observez est... vous-même, à 80 ans !!!

Si vous souhaitez reprendre le fil de l'aventure, retournez au [34](#).

39



Vous parvenez à esquiver un coup d'épée mortel et jetez votre assaillant à bas de sa monture, en tirant son étrier. Une seconde plus tard, vous lui mettez son propre glaive sous la gorge.

Si vous souhaitez occire ce sauvage, allez au [31](#).

Si vous préférez vous en servir comme otage, allez au [8](#).

40

Bravo, John ! Vous revoilà à votre point de départ : le XX^e siècle. Le soleil est maintenant haut dans le ciel. Vous apercevez votre Jeep, garée un peu plus loin. Votre téléphone cellulaire fonctionne de nouveau. Tout va bien. Il ne vous reste plus qu'à relater votre fantastique aventure dans un livre qui se vendra à des centaines de milliers d'exemplaires. Est-ce que quelqu'un vous croira ? C'est une autre histoire...

Avez-vous l'étoffe d'un grand aventurier ?

Si vous êtes mort(e) ou tombé(e) dans une impasse 0 fois :

Vous êtes un(e) génie ! Extraordinaire ! Formidable ! Bravo ! Quel culot ! Quel talent !

Si vous êtes une fille, vous devez ressembler à Lara Croft. Dans ce cas, je vous épouse tout de suite. Envoyez vos coordonnées chez Nathan, ils feront suivre...

Si vous êtes mort(e) ou tombé(e) dans une impasse entre 1 et 5 fois :

Pas mal. Vous êtes le petit cousin (ou la petite cousine) d'Indiana Jones. Généralement, dans une situation tendue, vous avez les nerfs solides et vous faites le bon choix. C'est bien de pouvoir compter sur un(e) ami(e) comme vous en cas de coup dur.

Si vous êtes mort(e) ou tombé(e) dans une impasse entre 6 et 10 fois :

Vous êtes un(e) aventurier(e) moyen(ne). Attention à votre impulsivité, je suis persuadé qu'elle vous joue des tours dans la vie de tous les jours. Réfléchissez un tout petit peu plus avant de vous jeter à l'eau. Parfois, la solution est là, sous votre nez, et vous ne la voyez même pas...

Si vous êtes mort(e) ou tombé(e) dans une impasse 11 fois ou plus :

Désolé de vous l'annoncer aussi abruptement, mais vous êtes un vrai boulet ! Qu'est-ce qui ne va pas chez vous, enfin, quoi ? On vous a bercé(e) trop près du mur quand vous étiez petit(e) ? Quand vous allez à la campagne, les enfants vous jettent des pierres ? On vous a volé vos cartes Pokémon ? Vous avez écouté en boucle le dernier disque des World Aparts ?

En tout cas, faut vous ressaisir !



POSTFACE

MYTHE OU RÉALITÉ ?

LES SACRIFIÉS D'ALDORUS

Contrairement à ce que je raconte dans le conte, les *moai* ne sont pas des extraterrestres figés (enfin, je crois), mais bien des statues élevées par les premiers habitants de l'île de Pâques en l'honneur de leurs dieux. Reste à savoir comment ils s'y sont pris, sans l'aide de moyens de levage « modernes », car certains de ces blocs mesurent plus de douze mètres de haut et pèsent des tonnes ! C'est là que réside le vrai mystère...

Hypothèses mythiques : les Pascuans étaient des descendants des Atlantes et possédaient des techniques très en avance sur leur temps/Les extraterrestres sont venus leur donner un coup de main/Des géants habitaient l'île.

Hypothèse rationnelle : les Pascuans transportaient les *moai* grâce à des cordes végétales et des rouleaux fabriqués

à l'aide des arbres qui parsemaient jadis l'île (il n'y en a plus guère). Les statues, tirées le long de plans inclinés, étaient ensuite basculées à leur emplacement définitif, dans un trou qui servait de « socle ».

LE CAS NAZCA

Hypothèse mythique : les Nazca étaient en contact avec une civilisation extraterrestre. Certaines fresques servaient de piste d'atterrissage à leurs vaisseaux.

Hypothèses rationnelles : ces dessins étaient exécutés (là encore) en l'honneur des dieux, ou bien faisaient office de calendrier. Pour ce qui est des méthodes de réalisation, celles exposées dans le conte sont les plus communément admises.

JURASSIK LAKE

Hypothèse mythique : un dinosaure (voire même sa famille) a survécu à l'extinction de sa race et habite le loch depuis des millions d'années.

Hypothèses rationnelles : elles sont décrites dans le conte (les phoques et les arbres qui remontent à la surface...). Il faut ajouter à cela une bonne dose d'affabulations destinées à entretenir le tourisme local, comme le suggère la brave Mrs. McCafferry. Quant aux photos, la plupart sont (mal) truquées.

Cependant, le loch a été sondé plusieurs fois par des flottilles équipées de sonars sans qu'on puisse affirmer l'existence du monstre... ni l'infirmier !

LA TOMBE DE TOUTANKHAMON

Hypothèse mythique : maudits par le pharaon, tous les gens qui sont entrés dans le tombeau sont morts...

Hypothèse rationnelle : ben, tout le monde meurt un jour ou l'autre. Le seul décès directement lié à la profanation est celui de lord Carnarvon, qui a contracté une mauvaise fièvre lors de son séjour en Égypte... Piqûre d'insecte ? Microbes dans la tombe ? Nous n'aurons sans doute jamais la réponse.

LE TRIANGLE MAUDIT

Hypothèses mythiques : bateaux et avions sont capturés par une civilisation sous-marine/Le triangle est une faille entre plusieurs dimensions/Les Atlantes sont derrière tout ça/Les extraterrestres sont derrière tout ça/Le diable est derrière tout ça/Harry Potter est derrière tout ça (cherchez l'intrus).

Hypothèses rationnelles : on a beaucoup triché avec les chiffres ; en fait, il n'y a pas tant de disparitions que cela. Récemment, des scientifiques ont démontré que des poches de gaz remontant à la surface de la mer pouvaient sans problème couler quelque chose d'aussi gros qu'une plateforme pétrolière/Pour les avions, me direz-vous ? Il semblerait que l'activité magnétique, très intense dans ce secteur, suffise à dérégler les appareils de navigation. Les avions se perdent et, à court d'essence, finissent par s'abîmer en mer !

AMITYVILLE, LA MAISON DU DIABLE

Hypothèses mythiques : la maison est hantée par le diable, voire par un ou des revenants pas très sympathiques/Ronald Defeo, le jeune assassin, était possédé.

Hypothèse rationnelle : *The Amityville Horror*, le livre basé sur le témoignage de la famille Lutz, serait « bidon ». Ces braves gens auraient simplement cherché à se faire un peu d'argent. Quant au fils Defeo, il était fou, tout simplement.

Rosenberg a envisagé de tourner sur les lieux du drame mais cette idée a été rapidement abandonnée, pour des raisons de production très « terre à terre ». En effet, le studio offre de nombreux avantages sur les décors naturels : murs amovibles, équipement électrique conséquent, grille pour suspendre les projecteurs, pas de bruits parasites venant de la rue, etc.

LE CONTINENT PERDU

Hypothèses mythiques : il existait, il y a dix mille ans, un continent qui abritait en son sein une civilisation très évoluée (le texte de Platon, à l'origine de tout ceci, ne donne pas de détails). Un cataclysme (raz-de-marée, tremblement de terre, astéroïde, faites votre choix) a tout détruit.

Hypothèses rationnelles : l'Atlantide n'a jamais existé. Platon racontait, de manière métaphorique, le déluge, ou la fin tragique de l'île de Santorin, ravagée par une éruption volcanique à la même époque. On dit aussi qu'il s'était inspiré de la très raffinée civilisation crétoise (jusqu'à ce

que les Mycéniens et les Doriens ne la fassent décliner, au XIII^e siècle avant notre ère)/Les travaux de Charles Hapgood, sur la dérive des continents, sont sujets à caution (bien qu'Hapgood ait eu le soutien officiel d'Albert Einstein, qui accepta de préfacer l'un de ses livres).

VINGT MILLE LIEUES SOUS PARIS

La légende : les catacombes interdites au public sont le repaire des sectes, des voyous et des drogués...

Les faits : il y a bien quelques dangereux allumés dans les catacombes, mais statistiquement parlant, pas beaucoup plus qu'au rond-point des Champs-Élysées, à 18 heures, au volant de leur voiture ! La majorité des cataphiles sont des gens tout à fait responsables, des curieux en quête de mystère, d'insolite. L'histoire du reportage télé « bidonné » est vraie. J'ai personnellement rencontré des jeunes gens qui avaient été payés pour participer à une fausse messe noire dans le cadre d'une émission bien connue...

STONEHENGE, UN CONTE INTERACTIF

Hypothèses mythiques : Stonehenge est un réservoir d'énergie, une « pompe à essence intergalactique » où les E.T. viennent « faire le plein » de temps en temps.../Stonehenge est la table ronde des légendes arthuriennes/Stonehenge est une porte temporelle, etc.

Hypothèses rationnelles : les pierres de Stonehenge ont été élevées d'une manière similaire aux *moai* de l'île de Pâques (cordes, rondins, trous dans le sol...). L'endroit était sans doute utilisé à l'occasion de rites religieux (sacrifices,

cérémonies d'initiation...). On parle également d'un calendrier solaire.

BIBLIOGRAPHIE

Île de Pâques

[http ://stm.tj/paques/](http://stm.tj/paques/)

Peru explorer : the Nazca lines

[http ://www.peru-explorer.com/nasca.htm](http://www.peru-explorer.com/nasca.htm)

New ideas on nazca lines

[http ://www.eridu.co.uk/eridu/author/Mysteries of the World/Nazca/nazca.html](http://www.eridu.co.uk/eridu/author/Mysteries of the World/Nazca/nazca.html)

L'énigme du Loch Ness

[http ://ping4.ping.be/chaosium/xlochness.htm](http://ping4.ping.be/chaosium/xlochness.htm)

Le monstre du Loch Ness

[http ://www/jeanne.ch/ecole/Ibc2/lochtxt.htm](http://www/jeanne.ch/ecole/Ibc2/lochtxt.htm)

Loch Ness live (pour voir le monstre en direct... si vous avez beaucoup, beaucoup de chance !)

<http://www.lochness.scotland.net/>

La fantastique découverte de Toutankhamon

<http://perso.wanadoo.fr/corines/html/tresor.htm>

Mystères de l'Égypte

<http://www.civilisations.ca/membrs/civiliz/ef.html> gvpt

Warrens investigates the Amityville Horror

<http://www.warrens/net/amityvill.htm>

The Amityville murders

<http://www.amityvillemurders.com/>

L'Atlantide selon Platon

<http://www.chez.com/lebest9/atlantide.htm>

Catacombes et vides de carrières de Paris

<http://www.kickme.to/paris-catacombes/>

Catacombes de Paris

<http://www.multimania.com/houze/>

Carrières et catacombes de Paris

<http://welcome.to/thecatacombs/>

La page des phénomènes inexplicables

<http://www.geocities.com/Area51/Vault/6670/index.htm>

Et aussi :

Le Triangle des Bermudes, de Charles Berlitz
(Flammarion, 1975).

Christophe Lambert



1 La taille moyenne d'un Aldorien adulte est de douze mètres et il n'est pas rare de voir des basketteurs aldoriens de quinze ou seize mètres ! Ils ont une apparence semblable à celle des humains (leur impressionnante stature mise à part) et vivent aussi vieux que nous.

2 Chasquis : coureurs-messagers, qui pouvaient parcourir des centaines de kilomètres en se relayant.

3 Loch : lac très allongé au fond d'une vallée.

4 Musée Tussaud : l'équivalent anglais de notre musée Grévin, où d'illustres personnages sont représentés sous la forme de statues de cire.

5 Le professeur fait ici référence au roman *Moby Dick* (1851) de H. Melville, dans lequel le héros pourchasse un cétacé mythique à travers les océans.

6 La vallée des Rois se situe en face de Karnak, au pied de la montagne d'Occident, derrière les temples funéraires thébains. C'est dans cette vallée que furent enterrés en grande pompe les plus célèbres pharaons du Nouvel Empire égyptien (entre 1600 et 1100 avant J.-C., environ).

7 Souk : marché couvert dans les pays arabes.

8 L'explication est la suivante : en 1140 av. J.-C., les habitants de Thèbes, chargés de creuser la dernière demeure de Ramsès avaient rejeté sans s'en douter tous leurs déblais sur une petite tombe... celle de Toutankhamon ! Sans ce camouflage involontaire, la sépulture aurait été découverte (et pillée) mille fois avant le XX^e siècle, tout comme ses voisines de la vallée des Rois !

9 Dieux de l'Égypte antique.

10 Story-board : bande dessinée du film, réalisée avant le tournage, qui permet de définir l'emplacement de la caméra, des acteurs, des accessoires, plan par plan, sur le papier.

11 *Go away* : Va-t'en.

12 Studio : décor reconstruit de toutes pièces pour le cinéma ou la télévision.

13 Il existe deux sortes de catacombes : les « vraies », où s'entassent des piles d'ossements (il s'agit du surplus des cimetières parisiens). En parallèle à ces catacombes officielles (une des entrées se trouve à Denfert Rochereau), il existe des anciennes carrières (les pierres qui ont servi à ériger Paris viennent de là) qui forment un second réseau, très complexe et très étendu, interdit au public pour des raisons de sécurité (menaces d'effondrement, etc.) !

14 Le cataphile est un homme (ou une femme), très souvent noctambule, qui fréquente régulièrement les catacombes non officielles.

15 En effet, les entrées sont régulièrement fermées par la police... et réouvertes en douce par les troglodytes amateurs. Ce petit jeu entre les forces de l'ordre et la communauté cataphile dure depuis des années et n'est pas prêt de se terminer.

16 L'histoire de Philibert Aspert, gardien du Val-de-Grâce et « victime » la plus connue des catacombes parisiennes, sera relatée dans les *Contes et récits de Paris* de Stéphane Descornes, à paraître prochainement, dans la même collection.

17 La scripte est chargée de noter tout ce qui se passe

devant la caméra, pour éviter ce que l'on appelle les « faux raccords » (exemple : une porte fermée dans un plan, puis entrouverte dans le plan suivant, etc.).

[18](#) Selon la légende, la reine Guenièvre trompait le roi Arthur avec son meilleur ami, le chevalier Lancelot...

[19](#) Fils d'Arthur et de sa propre sœur Morgane, Mordret (d'après certaines versions des légendes arthuriennes) leva une armée contre son père pour le détrôner.

[20](#) Selon la légende, le Graal était la coupe sacrée qui avait servi à recueillir le sang du Christ. Elle fut trouvée, dit-on, par le chevalier Perceval (puis par Indiana Jones, bien plus tard).

[21](#) Les premiers raids vikings en Angleterre datent de 783 et ils se sont étalés sur deux siècles !

Table des Matières

I LES SACRIFIÉS D'ALDORUS	7
II LE CAS NAZCA	23
III JURASSIK LAKE	34
IV LA TOMBE DE TOUTANKHAMON	56
V LE TRIANGLE MAUDIT	70
VI AMITYVILLE, LA MAISON DU DIABLE	83
VII LE CONTINENT PERDU	96
VIII VINGT MILLE LIEUES SOUS PARIS	113
IX STONEHENGE Un conte interactif	124
1	126
2	127
3	128
4	129
5	130
6	131
7	132
8	134
9	135
10	136
11	137
12	138
13	140

14	141
15	142
16	143
17	144
18	146
19	147
20	148
21	149
22	150
23	151
24	152
25	153
26	154
27	155
28	156
29	157
30	159
31	160
32	161
33	162
34	163
35	165
36	166
37	167
38	168
39	170

40	171
Avez-vous l'étoffe d'un grand aventurier ?	172
POSTFACE MYTHE OU RÉALITÉ ?	175
BIBLIOGRAPHIE	181