

chapitre 3 : Le train en marche.

Pour rentrer, je devais prendre un train.

J'aime bien l'ambiance des lignes de banlieue. Mis à part les odeurs de graisse de machine et de skai boucané, qui vous collent à la peau, même après vous être trois fois lavé les mains, j'adore la variété de spectacles qui s'y prêtent volontiers. Selon les heures, ce sont les jeunes qui partent pour le lycée cartable au dos, jeu électronique en main ; ou encore les femmes entre deux âges, acides, à qui on n'en comptera jamais une, toujours tentées de dire du mal entre deux mailles de tricot. Vers le milieu du jour, ce sont les quarantainaires semi-chauves qui parlent haut et fort comme s'ils étaient chez eux. D'ailleurs, c'est un peu chez eux, les trains, pour tous ces cheminots rentrant du boulot. L'après-midi, c'est au tour de ces cadres moyens, silencieux, lèvres pincées, pliées même, comme la revue sérieuse qu'ils épluchent, imprimé censé s'adresser aux gens instruits, et que j'aurais sans effort en la salle d'attente de mon dentiste dans quinze jours. Plus le jour décline, et moins on s'entasse là dedans, et plus l'ambiance est sympathique et bon enfant. C'est le tour, maintenant, des grosses braves mémères noires en costume de "là-bas", encombrées de sacs de commissions, sortant directement des magasins de la capitale, et qui, par leurs rires et leurs gestes, envoient à la cantonade, trop généreusement au goût des français du nord plus réservés, comme une bouffée des marchés de Conakry ou d'Abomey. Puis, ce seront les bandes d'adolescents attardés, rapeurs, la casquette de travers, excités comme de jeunes chiots, se repliant vers leur lointaine banlieue après avoir gloriolé un coup. Et cela se terminera dans le silence, comme tous les soirs. Ça et là, parmi une impressionnante quantité de places vides, les rares coins habités seront dévolus en partage à des bidasses en sortie gaudriolante et, loin à l'opposite, à des amoureux se glissant dans l'oreille quelques mots gentils. Tout ce monde là, à cette heure si tardive, ne se laissera d'ailleurs nullement impressionner, ni par les brèves apparitions (rares) de clochards à moitié discrets, ni par les subits défilés (plus fréquents) des patrouilles de vigiles en uniforme, souples et silencieux, chiens en laisse.

Quand j'entrai dans le wagon, c'était déjà l'heure du rap dans les walkmans et des conversations hilares sur les groupes à succès. Je m'assis, heureusement près d'une fenêtre, en face d'un gars de mon âge, absorbé dans un roman à la mode. Intrigué par le monde des jeux de rôles que je ne connaissais pas encore, j'avais acheté la première revue sur les jeux qui m'était tombée sous la main, mi pour me renseigner, mi pour me distraire un peu. Mais, comme toute cette histoire de "complot du pin's" me torturait l'esprit, plus encore que toutes les émotions et péripéties de la journée, je laissai distraitement le journal sur la banquette, sans me rendre compte que le titre était en évidence.

J'étais bien, plongé dans mes pensées, lorsque le train démarra. Et, comme d'habitude, il y eut la galopade des derniers retardataires. C'étaient de jeunes étudiants. Brouhaha. Dans ce chahut fusa, tandis que claquaient les portes :

"Eh, vise la revue xxx ! "

Le groupe de lycéens en goguette, attiré par mon mensuel comme mouches par le miel, s'assit non loin du titre convoité et se mit à bourdonner, tout en me dévisageant curieusement. Je soupirai, songeant à ma belle tranquillité perdue, et me retournai dignement vers le dehors. Le train avait bien démarré. Le contrôleur, vicieux sur les bords, et pensant a priori que le chahut est toujours proportionnel à l'esprit de resquille, entama délibérément sa tournée par notre compartiment. Nouveau charivari, mais point de voyageur clandestin. Sans doute excité par le regard noir que lui adressa le fonctionnaire zélé en sortant, le bouzin, avec pieds et mains à l'appui, repartit de plus belle, ensuite. Toc, quelque chose tomba, je ne sais où d'ailleurs, je n'y prêtai pas précisément toute mon attention dans ce cyclone joyeux. Mon sage voisin au roman se baissa pour voir au milieu de toute la furie ambiante et, se redressant, apparemment bredouille mais préservé par miracle des coups et des gesticulations, continua, tel un phare dans la tempête, à tenter de déchiffrer son livre, à la main, toujours aussi calme.

Bon, et là je râlai un peu. Puisque je n'arrive pas à réfléchir, je vais essayer de lire ma revue, soupirai-je. Et alors, chose curieuse, le silence se fit d'un coup. Essayait-on de déchiffrer le texte en même temps que moi ? J'ai horreur de ça ! Je levai donc les yeux. Une batterie de regards attentifs était fixée sur ma personne, pas sur le mensuel. Comme

si ces gamins attendaient quelque chose, quelque chose que l'excitation initiale leur aurait fait oublier. Je fis comme si de rien n'était, espérant après une tranquille normalité que je sentais de plus en plus lointaine. Je me replongeai dans les mystères des rôles et la responsabilité des meneurs de jeu.

Passionnant. J'entendais à peine les chuchotis des petits gars :

"Tu crois que c'est lui ?"

"Chut, sinon ta cote baisse !"

"Mais c'est bien le jour, aujourd'hui. Et la cravate colle !"

"Regarde, il plie la page, c'est bien le signe numéro deux."

"Ta g., tu vas perdre tes points."

Maintenant, réellement excédé par toutes ces messes basses, je tambourinais des doigts et fis même à un moment, sans m'en apercevoir, le signe de bénédiction : pouce replié sur les deux derniers doigts, l'index et le majeur dressés. En face, ça chahuta carrément :

"Le signe de l'oie !"

On se concerta. Puis, le plus courageux, en se grattant la gorge, me demanda :

"Pardon, m'sieur, vous connaissez le jeu de l'oie ?"

"Evidemment !", répondis-je.

"Et de quelle heure à quelle heure vous vous branchez ?"

"Pardon ?"

"Oui, pour jouer !"

"Ecoutez, les gars, fis-je, maintenant vraiment exaspéré, ça fait déjà quelques années que je ne joue ni aux petits chevaux, ni au jeu de l'oie, et je n'utilise les dés qu'en été. Avec des copains, au "y'ams", entre le pastis et les boules. Et à propos de boules, je commence à les avoir vraiment !"

Rires gênés, puis plus francs. Claque sur le dos. J'entendis :

"Tout faux, Cyrille ! C'est pas demain la veille que tu vas doubler ton score !"

"Ecoutez, repris-je, si vous jouez à une sorte de tennis-barbe, allez voir ailleurs si j'y suis ! Et prenez un autre souffre-douleur. Ras le bol !"

Le dénommé Cyrille reprit alors, cette fois tout timide :

"Excusez nous, m'sieur, mais on fait une sorte d'enquête, comprenez-vous ? Alors, faut pas nous en vouloir."

"Ouais, allez enquêter ailleurs. Je voudrais lire en paix, maintenant !"

Justement, le train entra dans une des multiples stations du trajet. Le groupe en profita pour s'éclipser, aller chercher un autre compartiment, pour "enquêter", je présume.

Je devais avoir l'air très ronchon. Mon voisin, si sage, qui avait observé toute la scène, ne put s'empêcher de rire à voir ma tête. J'allais, dans la foulée, lui exprimer mon évidente bonne humeur, à lui aussi, lorsqu'il hocha les mains et me dit :

"Ne leur en veuillez pas, ils vous ont pris pour l'un des meneurs de leur jeu de rôles."

"Ouiche, je trouve ces jeux de "drôles", comme on dit à Lyon, pas très drôles !" lançai-je. Puis je réalisai :

"Vous avez dit, de rôles ? Mais ça fait à peine une demi-journée que je sais que ça existe. Tenez, voyez, j'ai acheté ça pour mieux me renseigner.", et je montrai mon mensuel.

"Je connais, sourit malicieusement mon interlocuteur, j'y écris de temps en temps des articles. Je suis journaliste et j'enquête sur les jeux. Plus particulièrement sur ces fameux jeux de rôles. J'écris aussi un livre là dessus, mais je trouverai difficilement à le faire éditer."

"Et pourquoi donc ? Ca a l'air d'être la folie en ce moment. Surtout conjugué avec la rage du minitel. Les gens s'inquiètent, je pense. Ce serait bon de les renseigner mieux."

"Eh bien, détrompez-vous, les gens s'en fichent ! A part une frange de population, d'ailleurs jeune et assez fermée, personne n'en parle. Incroyable mais vrai ! Vous avez tout sous les yeux, mais rien ne transperce dans les médias habituels. Si fait que seuls quelques sociologues myopes, parlant de subculture, de "sous-culture" dirais-je, dans des congrès de spécialistes, où ils ne sont d'ailleurs pas entendus par leurs pairs, tentent de percer ce silence, si mal, et sans y parvenir. Le désintérêt est inexplicable. Pourtant, aux Etats-Unis, on fait des études. Mais même ! C'est l'effet de grandeur de la population des States qui donne l'impression, ici, vu d'Europe, que les Américains sont plus concernés que nous."

"C'est curieux, en effet. Et à quoi attribuez-vous cette espèce de refoulement social ?"

"Etrangement, ce n'est pas un refoulement. Nous dirions plutôt que l'énergie de transmission s'arrête net à un moment précis, non comme bouchée, mais comme morte ou plutôt fuyant "ailleurs". J'ai bien, avec quelques amis sociologues, examiné attentivement les courroies de transmission de cet amusement, de cette mode. Individuellement, personne n'a rien contre les jeux de rôle, au contraire ! Mais, après quelques jours, vous observez statistiquement que très peu de gens se souviennent que ça existe. Sauf une poignée d'irréductibles, surtout des jeunes, très rarement des plus de cinquante ans. Vous allez peut-être bondir, mais il est exact que les habitants de notre planète nés avant 1947, c'est à dire avant l'apparition du phénomène OVNI, se désintéressent totalement des jeux de rôles. Plus on avance dans les générations, plus c'est l'engouement."

"Pourquoi chercher si loin ? C'est peut être "simplement" à cause du succès de la Science Fiction depuis la fin de la guerre ?"

"Lequel vient en partie du phénomène OVNI ! Certes, il existe des jeux de rôle à succès, tirant leur inspiration de feuilletons de SF, tel STAR TRECK par exemple. Mais la majorité est concoctée à partir de scénarios du passé, ou encore de ce que l'on appelle "Heroic Fantasy". Voyez par exemple les thématiques autour de CONAN LE BARBARE . Il est curieux, d'autre part, qu'aucun des scénarios de jeux de rôles, à l'heure actuelle, ne se voient pratiquement jamais comme dans un miroir. Je veux dire qu'ils parlent très peu souvent d'eux-mêmes, en vis à vis du monde extérieur."

C'est à dire qu'ils ne s'impliquent en tant que récursivité. Ce qui fait, voyez-vous, que le cloisonnement est double : du monde "normal" vers le monde des jeux, mais aussi du monde des jeux vers le monde "normal".

Le mot récursivité avait soudain frappé mon attention, critique comme celle d'un chef de projet en informatique en train de structurer, en ce moment même, l'organisation d'une base de données neuve :

"La récursivité dont vous parlez, est-ce la même qu'en Informatique ? Où l'on fait appel au nom, et donc à l'exécution d'un programme, dans les lignes de ce même programme, avant même la fin de sa description."

"Oui, c'est cela ! Cela paraît, pour la vieille logique cartésienne ou aristotélicienne, un paradoxe ou plus exactement un cercle vicieux, mais Descartes et Aristote ont fait leur temps. La logique informatique lève le cercle vicieux aisément. D'ailleurs, cercle vicieux, cela s'appelle ici "boucle d'exécution sans fin". Un programme récursif lève cette difficulté en posant une condition de remontée dans les appels des appels des appels... du programme. Et on remontera, une fois trouvée cette condition, alors ainsi, de niveau en niveau, à la première fois où le programme exécuta la demande d'appel, "se mordant la queue" en quelque sorte."

"Cela me fait penser à la structure d'un labyrinthe : on rentre dans un bras, puis un bras d'un bras, et ainsi de suite. Si on arrive à l'impasse, on remonte de fourche en fourche, puis on redescend à un moment, etc... jusqu'à trouver la sortie. Mais, à chaque embranchement, la même structuration est en cause."

J'étais sans doute, sans le savoir, arrivé à quelque chose d'important vu l'enthousiasme de mon interlocuteur.

"Touché, bravo ! La conception et l'état d'esprit des jeux de rôles correspondent bien à une structure de labyrinthe, et donc à la récursivité dont vous parliez. L'Informatique seule peut faire passer avec toute la précision voulue l'idée de cette récursivité, et donc de la "topologie" du labyrinthe. Rappelons que, d'un autre côté, l'informatique n'est apparue réellement qu'en 1945. Vous voyez qu'on revient à mon idée de départ sur les générations des jeux de rôles."

Me vint subitement la question naïve habituelle, sur ces fameux rebouclages : *quand cela finira-t-il ?*

"Attendez, dis-je, il y a pourtant un cas qui ne répond pas bien à la récursivité ! S'il n'y a pas de stop quelque part, la boucle d'appel du programme est sans fin. Ca plante, j'imagine ?"

La réponse fut étonnante.

"D'une manière générale, ce cas théorique est examiné dans une branche de la science appelée "étude de la fractalité". Mais ce n'est pas si abstrait que ça. Il s'agit de formes, et la nature est généreuse de formes fractales. Prenez un platane par exemple. Regardez le branchage : la forme des grosses branches se répète dans les petites, et celle-ci dans les ramilles, et celle-ci encore dans les vaisseaux des feuilles. Si vous poursuivez au microscope, cela continue encore longtemps."

J'insistai encore :

"Mais cela s'arrête quand même quelque part, dans ce cas !"

Au moment même où il me répondit, je sentis que la conversation avait soudain glissé. Glissé, oui, comme un buffet qui résistait, jusqu'ici, à son utile déplacement. Dès lors, le rythme des choses me parut aisé et complexe à la fois, tel le discours qui, je le sentais obscurément, devait avoir, à l'image de cette fameuse récursivité, au moins deux sens sinon plus. Combien de fois je me remémorai ces paroles dans les longs mois qui suivirent ! Mais mon intéressant interlocuteur, lui, poursuivait tout simplement :

"Je vous le concède ! Pourtant il existe des structures où l'on en arrive à se demander si cette fractalité peut n'avoir réellement aucune fin, ou bien s'arrêter brusquement ou subrepticement en un point précis du réseau. Regardez les structures du système des vaisseaux sanguins ou, mieux, du système nerveux central, du cerveau. Je suppose, mais cela n'engage que moi, que la fractalité du cerveau ne s'arrête pas, et que la matière des "neurones" finit par se dissoudre fractalement dans le mouvement des particules élémentaires, et donc de la pensée. On commence à suspecter certaines molécules de structure fractale, les dendrimères, de jouer un rôle important dans la transmission des données génétiques. Pour résumer, comme dit un de mes amis physicien, la fractalité c'est : un, deux, trois, l'infini."

"C'est difficile à concevoir (j'étais bouché ou quoi ?). Mais, si je comprends bien ce que la récursivité "réussie" peut être, la recherche de la sortie d'un labyrinthe, que peut être, alors, la récursivité "ratée", la fractalité ? Et l'histoire des labyrinthes, qu'est-ce que le cerveau a à voir là dedans ?"

"Eh bien, vous allez rire ! Du point de vue de la fractalité, ne jamais trouver la sortie d'un labyrinthe est équivalent à la trouver. En effet, on peut toujours supposer que "l'effet " de la "masse" du labyrinthe a du mal à s'arrêter net. Un invisible labyrinthe, quasi ou peut-être même totalement infini, labyrinthe identique au labyrinthe "masse", peut prolonger subtilement le premier après la porte de sortie. Dans ce cas, le programme "mouline" toujours dans la machine, par habitude, en quelque sorte, et il ne peut s'apercevoir tout seul s'il est sorti ou non. *C'est clair : il faut donc une aide extérieure, car lui ne le saura jamais.*

"Et quand le programme "tâtonne" pour trouver la sortie, il peut très bien se permettre de croire qu'il est déjà dans la phase "moulinage-dehors-pour-rien" s'il est trop pressé ou trop présomptueux, si vous voyez ce que je veux dire.

"En ce qui concerne les jeux de rôles, si vous percevez que leur structure semble proche des labyrinthes, et des structures physiques (neurones) et linguistiques (programmation) du cerveau, alors la fractalité peut approcher la folie. Une sorte de folie très particulière : aller en se perdant dans la multitude des formes et des scénarios. C'est, là dedans, une situation très semblable à celle des myriades d'images que se renvoient deux miroirs parallèles, face à face. Dans ce genre de configuration, s'il cède au vertige de la perfection, le joueur est perdu pour lui-même, et les autres. Ce sont des accidents qui arrivent quelquefois avec les jeux de rôles. La psychiatrie les cache dans ses cliniques sous l'étiquette schizophrénie, bien que ce concept ne cadre pas vraiment avec ce que je viens de dire. Un joueur malade n'est pas un schizophrène (note : plusieurs personnalités disjointes contradictoires et exclusives. ex classique Dr Jekyll et Mr Hyde) mais quelqu'un de perdu au fond de la perte de lui-même, qui, etc... Il est sans cesse occupé, comme le schizo à se retrouver, toutefois, pas dans un mouvement d'allée et venue, d'un fragment de lui-même à l'autre, mais, comme dans une chute sans fin dans un puits où, à chaque pas, il peut, en comparant tout, faire

des associations rares, ou jamais faites, des analogies nouvelles, encore inconnues du reste de l'humanité. C'est ici que la folie des uns rejoint le génie des autres. Croyez-moi, même un joueur qui maîtrise ne fût-ce que vingt pour cent de cette fractalité, en lui-même et dans les événements de sa vie, il lui arrivera de côtoyer de curieuses choses et, parallèlement, de faire, s'il le désire, ce que certains appellent "miracles" et qui n'est qu'une autre façon de voir les cheminements de la pensée, de la matière, de l'énergie. Certains chemins rares, perçus uniquement dans cet état de l'être que le jeu seul révèle, sont de saisissants raccourcis de l'existence. Peut-être un jour comprendrez-vous ce que je veux dire."

"Donc, vous pensez que les jeux de rôles peuvent avoir du bon, formateurs en quelque chose par exemple ?"

"Oui et non. Au niveau supérieur des jeux de rôles est le jeu de la vie, le Grand Jeu. Mais on peut toujours s'inspirer des Anciens qui nous donnèrent le Jeu d'échecs. Celui de l'oie aussi. Et les autres. Ce sont les bases, de bonnes bases, les lettres de l'alphabet qui vous feront épeler le livre de tous les mouvements et mutations de l'univers. Au plan concret, bien que je n'aime pas, au niveau de la morale, ce genre de pratiques, on peut utiliser des jeux de rôles à l'insu des gens au début, puis dans des activités de plus en plus conscientes, jusqu'à devenir "joueur libre" ou "arbitre", voire "meneur de jeu". Mais c'est infini, peut-être. Une infinité de "joueurs simples" de "joueurs libres", "d'arbitres". Et, pour couronner le tout, la fractalité des niveaux de parties peut très bien déboucher, aux plus hauts plans, sur quelque chose de non humain. Ce quelque chose de non humain peut se révéler très intelligent, très malin. C'est à dessein que je fais le jeu de mots ici. Comment expliquer, sinon, le "retors" de certains enjeux de jeux ?

"Par exemple, il existe des jeux de rôles excessivement secrets, cloisonnés et re-cloisonnés, où l'enjeu est très bizarre. Vous savez, on mène la promotion des cadres aujourd'hui avec l'escalade, le saut à l'élastique, et autres sports dangereux. Un pas de plus, et l'on entre dans une société ludique, où la promotion sociale et l'embauche se feraient dans des réseaux secrets de jeux de rôles "hard" s'interpénétrant les uns les autres. Aux plus malins et aux plus chanceux, l'occasion de trouver la, ou une des portes, là devant eux, invisible autrement, qui mène de rôle en rôle à l'emploi rêvé."

Depuis un moment déjà, mon intéressant interlocuteur manipulait instinctivement quelque chose entre ses doigts. A la fin de sa dernière phrase, quelque chose tomba de ses mains. Je le ramassai avant lui. C'était un pin's :

le pin's vu par Théo et porté par le cadre recruteur de tout à l'heure.

Sidéré, inquiet même, je l'interrogeai brusquement :

"Qu'est ce que ça signifie ? Où avez-vous eu cela ? Répondez !"

"C'est un des jeunes de tout à l'heure qui l'a perdu. Bien entendu, je vous le confie, volontiers. Je ne fais pas la collection de ces objets."

J'étais pantois. Je ne savais que penser. Le hasard certes, toujours lui, me faisait rencontrer par deux fois, non trois avec ce journaliste, le monde des jeux de rôles. D'autre part, le pin's ! Il me semble qu'une mystérieuse organisation dont j'ignore les buts tourne autour de moi, disons depuis le rêve de Théo. Et voilà qu'en un instant ces deux univers se rejoignent ! Tiens, me dis-je, ces croisements, ça ressemble à des histoires de labyrinthes ! Peut-être... Eh, on se calme, je commence à délirer, pensai-je.

Mon cerveau, suite à cette série de chocs depuis le matin, au lieu de jouer la somnolence, avait décidé au contraire de fonctionner à très grande vitesse. Ma concentration devenait d'instant en instant de plus en plus grande, au point que le reste du monde, et déjà ce compartiment du train, disparaissait peu à peu de mon existence consciente. D'ailleurs, mon vis à vis respectait mon silence, et avait repris son livre.

Bon, pas de prise de tête. Il me fallait comprendre. Un : qu'est-ce que ça veut dire, ce signe ? Deux : il semble associé à une certaine société, disons secrète, liée à l'idée de la planète. Trois : arrive là dessus une autre société, de jeunes celle-là, qui joue au minitel autour d'un concept de - de quoi au fait ? De l'oie, je crois. L'un d'entre eux portait le fameux pin's. Mais, quatre : y a-t-il bien un lien entre les deux choses, ou extravaguai-je ? C'est peut être par hasard qu'il portait ça ? Ou bien, doute : mon voisin est peut être le processeur de l'objet ?

Ainsi, peu à peu, allant dans ma réflexion, sans m'en apercevoir, je montais dans des états de concentration de plus en plus importants. Vint

un moment où mon activité cérébrale atteignit à l'extrême, du moins je le crus. Cela dura sans doute un bon moment. Je ne sais pas combien de temps, je ne l'ai jamais su. Soudain, tout redevint normal. Les gens se remirent à parler, à bouger, comme un film vidéo qui repart après un long arrêt sur image. Le premier mouvement que je remarquai participait d'ailleurs de mon voisin qui se levait pour partir. (Je ne m'étais même pas aperçu de l'arrêt du train). J'allais lui dire un mot, lorsqu'au même moment la porte s'ouvrit. L'un des lycéens de tout à l'heure entra, gêné alors de me voir toujours là, tout en regardant partout. Il vint à moi me demander si j'avais trouvé un pin's !

J'ignore quel esprit mauvais s'empara de moi à cet instant, mais je décidai de ne pas lui rendre l'objet. Et, en plus, à ma grande honte aujourd'hui, je le pris par le col et le menaçai :

"Non, je n'ai pas ton truc ! Mais tu vas me dire ce que signifie toute cette mascarade. Qu'est-ce que c'est d'abord cette histoire de jeu de rôle ?"

"M'sieur, m'sieur, je vous en prie, lâchez moi ! Je ne peux rien vous dire ! J'ai promis !" fit-il.

"Tu as promis quoi ? Dis moi, dis moi, cette histoire de minitel. Quel est le code d'accès à l'oie ? Et d'abord, c'est quoi, pour toi, le signe de l'oie ?"

Il s'échappa, mais je le repris au passage, en dehors du wagon.

"Non, non, je vous en prie ! Je ne sais rien. Rien ! Je vous en supplie, vous ne savez pas combien c'est dangereux ! Si quelqu'un nous voyait à parler de ça !"

Je réalisai que le pauvre garçon était terrorisé. C'était un grand gaillard, tout de même ! Et je les pensais lycéens ! Mais c'étaient des étudiants, nettement plus âgés ! Pourquoi est-ce que je leur donnais quinze ans tout à l'heure ? Je lâchai prise. J'essayai quand même un dernière fois, mais avec douceur :

"Dis moi au moins ce que signifie ce pin's."

"Ce n'est pas du sport. C'est de la politique et du commerce. Quelque chose comme ça. Mais c'est pas mon truc. Oh non ! Oubliez ça, vous aussi. J'ai voulu le mettre par provoc. Ca ne m'a pas porté bonheur ! Et voyez : même que ça a failli me porter malheur ! Si vous l'avez, jetez le. C'est pas du jeu, ces choses là !"

Le wagon partait déjà, et je dus abandonner le gars, galoper pour rattraper le train en marche. Evidemment, mon mystérieux interlocuteur s'était éclipsé durant tout ce temps. J'avais en poche, je le vérifiai, le fameux pin's. Je souris tout en me rasseyant. Je ne me vis pas à cet instant, dans une glace. Dommage, j'aurais dû. Ce que je croyais un sourire, hé, n'était qu'un rictus.

Car une pensée mauvaise s'était insinuée en moi et faisait déjà son chemin, tel un défi: il me fallait trouver le fin mot du pin's, et de ce que représentaient ses initiales.

J'allais au devant de graves difficultés, mais je ne le savais pas encore.