

PROLOGUE

Le bruit métallique de lames froides s'entrechoquant avec violence se répercutait en écho dans le vaste espace sombre et lugubre. Les deux combattants s'éloignèrent l'un de l'autre en nage. Le plus jeune laissa son regard dériver un moment sur la pièce dans laquelle il se trouvait. Le plafond bas était soutenu par des piliers de pierres aux reliefs peints en noir. Au fond, là où se menait la joute chevaleresque, deux de ces piliers encadraient un socle de calcaire grossier sur lequel reposait une vasque minérale remplie d'une eau fraîche et cristalline. Au-delà, la salle se terminait par un mur en arc de cercle composé de plusieurs milliers d'ossements empilés les uns sur les autres. Les autres pans de la cave étaient constitués d'un fragile mélange de galets et de crânes entremêlés. Des centaines de bougies reposaient sur des supports de pierre accolés aux cloisons et sur quelques boîtes osseuses en forme d'excroissances dépassants des murs macabres. Cette luminosité calculée donnait à la pièce une ambiance encore plus oppressante qu'à l'accoutumée. Les ombres distordues se propageaient dans la cavité comme autant de démons mortifères cachés dans le sous-sol, attendant qu'une âme perdue ne se présente.

Les deux adversaires se trouvaient loin, très loin au cœur des ténèbres parisiennes, isolés du monde réel. Les catacombes ; un lieu où, par le passé, on y enterrait ses morts faute de place ou de moyen. Dans cet ossuaire, l'homme se défaisait de ses oripeaux mortuaires depuis l'antiquité. Chaque civilisation avait mis au rebu les restes de ce qu'elle ne voulait plus voir au cœur des souterrains oubliés ; sa propre vision de l'enfer. Les sous-sols de Paris ressemblaient à un véritable gruyère qui s'étageait sur cinq à six niveaux.

Sur une première strate, on y trouvait les fourmis ouvrières, celles qui empruntaient quotidiennement les stations de métro afin de se rendre à leur travail. Elles y côtoyaient les parkings souterrains et autres cryptes, caves à concept ou caveaux-concerts de jazz. En moins reluisant, le réseau d'évacuation des eaux usées, autrement dit les égouts, s'étalait juste en dessous des conduites de gaz et des diverses lignes électriques rampants sous la surface goudronneuse.

En deçà, plus profondément, les stations et infrastructures du RER, accaparées par leur flot de termites tout aussi travailleurs, bringuebalaient les Franciliens shootés aux décibels et à la pollution. Les trains souvent décrépits les conduisaient hors du périmètre des maréchaux, vers les contrées sauvages des banlieues populaires et industrielles.

Encore plus au fond, ancrées dans les feux de l'enfer, on arrivait au centre des carrières marneuses à la craie blanche. Ici, les nappes phréatiques venaient, par endroit, inonder les couloirs des nécropoles, mais sans freiner la folie de l'homme. Il avait creusé sous les eaux souterraines pour créer des réseaux de galeries de maintenance oubliés pour la plupart depuis longtemps à notre époque. Terminus.

Aujourd'hui, les deux combattants évoluaient au centre des catacombes, vingt mètres en dessous de la surface. Ces anciennes carrières enfouies, situées dans le XIV^e arrondissement de la capitale, s'étaient transformées en ossuaire municipal à la fin de XVIII^e siècle. Un ballet incessant de corvéables indigents avait alors parcouru les cimetières alentour, dont le « cimetière des innocents », transportant à dos de charrettes les ossements séchés ensachés à travers les rues de Paris ; une autre vision des nuits parisiennes, bien éloignée de celle présentée aux touristes en goguette.

De nos jours, dans les vastes galeries de pierre et de terre, près de six millions de squelettes se livraient au regard des trois cent mille visiteurs annuels. Bien évidemment, nous ne déambulions pas là dans les corridors du Louvre ou du Musée d'Orsay ; aussi, pour

faire face à la dégradation des lieux résultant des infiltrations humides, et afin que les sous-sols ne s'effondrent, il avait été entrepris dans les années quatre-vingt-dix quelques travaux d'assainissement et autres fermetures de galeries. De fait, l'infime secteur accessible aux touristes à partir de la place Denfert-Rochereau, s'était-il considérablement amoindri, et l'immense labyrinthe était-il retombé dans l'anonymat ; du moins pour la majorité des hommes.

D'autres passionnés, plus libres et sans doute moins attachés à la norme sociale du bien-pensant, prenaient alors le relais. Noctambules en mal d'amour, de poésie ou de messes noires sacrificielles, ils s'arrogeaient le droit d'y pénétrer et de jouir de ces lieux et des plaisirs de l'âme.

Ramené rapidement à la réalité et au combat présent, le plus jeune des combattants repris solidement appui sur le sol caverneux, et s'apprêta à faire face à son adversaire qui remontait à l'assaut. Son vis-à-vis attaqua de nouveau, la pointe de l'épée en coup d'estoc dans un mouvement de fente avant. Le plus vert banda aussitôt ses muscles, parant l'attaque en quarte accompagnée d'un déplacement latéral. Le combat reprenait de plus belle. Handicapés par leurs armures lourdes moyenâgeuses, le rythme des deux chevaliers se révélait plus lent qu'à l'accoutumée, mais les épées à double tranchant n'en restaient pas moins dangereuses bien qu'émoussées. Médiane ; esquive ; proche gauche ; parade, pendante droite ; coup de pied frontal d'arrêt de la part du plus jeune, pour faire reculer l'adversaire qui se figea contre l'un des deux piliers de pierre.

Les deux assaillants se remirent face à face. Le plus vieux haletait pour essayer de reprendre son souffle. À quelques mètres de lui, son ennemi allait et venait d'un côté à l'autre de la pièce en effectuant des moulinets avec son épée. Il bénéficiait de l'avantage de l'âge et ne semblait aucunement ébranlé par l'assaut précédent. L'ancien s'ébroua pour se redonner du courage. Il reprit sa garde et commença d'avancer vers son ennemi qui se prépara à son tour à un nouveau duel. Le doyen leva son épée et déclencha les hostilités.

Attaque haute, parée par une pendante droite du plus jeune qui dégagea la lame de son adversaire. Il exécuta une rotation sur lui-même de cent quatre-vingts degrés en laissant son épée filer vers le plus vieux qui positionna sa lame en proche pour stopper l'assaut de l'adversaire. D'un télescopage d'épaule, l'ancien percuta le plus jeune qui recula d'un pas. Il enchaîna alors une série d'attaques : latérale, arrière gauche, courte, médiane. Aucun des coups ne fit mouche. Le jeunot paraît sans discontinuer. Profitant de l'élan de son assaillant, le bretteur dans la fleur de l'âge esquiva la dernière attaque et frappa violemment par un mouvement latéral. L'impact qui ébranla l'armure créa un enfoncement dans le métal, et le plus vieux tomba sur le sol de graviers poussiéreux, lâchant son glaive qui glissa à plusieurs mètres. Le heaume du vainqueur fixait son adversaire prostré à terre et incapable de se relever du fait du poids de son armure.

— C'est bon p'tit ! T'as gagné. Fin de game pour moi, lança le perdant en reprenant son souffle et en se tortillant au sol pour se remettre sur le dos.

Le jeune homme rengaina son épée sans attendre et retira son heaume. Un visage aux traits fins angélique apparut dans les ombres de la grotte. Les lueurs vacillantes de bougies teintaient pourtant le bleu de ses iris d'un chatoiement diabolique. Il transpirait à peine.

En dépit de son échec lors du combat face au chevalier ingambe, l'excluant par la même de la partie de jeu de rôles grandeur nature auquel il participait, le plus âgé sourit en retirant à son tour son bassinnet. Il avait passé un très bon moment. Et c'était pour lui l'essentiel.

Il était difficile d'obtenir un précieux sésame vous permettant de prendre part à une rencontre de GN¹ au cœur même des souterrains parisiens. Ce genre d'activités se révélant totalement illégales, les rares associations qui se risquaient à monter ce type de parties illicites agissaient avec la plus grande discrétion. Le jeu de rôles dit

¹ GN : Abréviation de « jeu de rôle grandeur nature »

« grandeur nature » apparaissait sous la forme de distractions théâtrales et narratives qui se déroulaient dans un cadre physique et dans lequel les joueurs assumaient un personnage incarné en personne, à travers des actions et interactions. L'univers s'inspirait d'un environnement accepté, situé à la fois dans l'espace et le temps, et régi par un ensemble de règles formelles et quantifiables. Lui, passionné de jeux de rôles sur table, de MMORPG² ou autres activités de simulation, appréciait plus que tout d'incarner physiquement un de ses habituels héros imaginaires.

Ainsi, lorsqu'on lui avait proposé cette quête de vingt-quatre heures dans la peau d'un chevalier au cœur du réseau souterrain de la capitale, il n'avait pas pu résister. Il avait alors payé les cinq cents euros de droits d'entrée et avait rejoint la guilde de combattants qui serait la sienne pour la journée à venir. Le but de leur quête imaginaire consistait à trouver un trésor mystique caché par un obscur sorcier dans un donjon maudit. Après cinq heures d'errance à déjouer de faux pièges et à résoudre des énigmes indéchiffrables, il s'était retrouvé séparé de ses confrères alors qu'ils étaient attaqués par une guilde rivale. C'est là, isolé des autres, que le jeune chevalier l'avait engagé par surprise. Il avait lutté vaillamment, mais venait de perdre son duel. Tel était la loi du GN ! D'après les règles de jeu et l'arbitrage des organisateurs, un échec au combat représentait la mort et la fin de partie pour le joueur.

Le vieux paladin, toujours couché au sol, tourna la tête vers son adversaire victorieux qui le toisait de toute sa hauteur. À force de mouvements, il réussit à se mettre sur le dos pour observer son rival, à demi dans l'ombre.

— Allez, aide-moi à me relever, jeune.

Pierre Morel, le combattant en armure sombre, vainqueur de la joute, ne réagit pas. Il considérait sans discontinuer, d'un œil noir et perçant, son concurrent vautre dans les graviers.

² MMORPG : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game: Type de jeu vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne et qui permet à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel.

— Oh ! T’attends quoi ? reprit l’homme au sol, agacé par l’absence de réaction de son compagnon. T’as gagné, je suis hors-jeu. Je préviendrais le meneur que c’est toi le vainqueur. Bravo.

Morel ne bougeait toujours pas, le regard fixé sur son adversaire prostré à terre. Le plus âgé essaya de se redresser en maugréant des paroles incompréhensibles. Sans résultat. Il commençait de perdre patience.

— Putain, tu me files un coup de main ou quoi !?!

Morel avança alors vers son rival. Délicatement, il extirpa un couteau à la lame effilée et luisante d’un étui de cuir dorsal. La poignée et la garde étaient forgées dans un métal argenté patiné et formaient un serpent avec la gueule ouverte.

— Tu fais quoi là, gamin, reprit le plus âgé ?

Sans parler, le jeune chevalier posa un genou sur la poitrine de son adversaire. Il leva le couteau au-dessus de lui tout en appliquant sa seconde main sur le pommeau. Le plus vieux, ne comprenant pas le comportement de son partenaire de jeu, et bloqué par le poids de son armure joint à celle de son adversaire, commençait de céder à la panique face à la conduite irrationnelle de son compétiteur. Morel releva la tête et porta son regard sur la lame étincelante.

— Lux enim in gloria in terrore

À peine eut-il prononcé la phrase latine qu’il plongea la lame du couteau dans la gorge de son aîné. Celui-ci n’eut pas le temps de hurler. Il grogna avant de déglutir un sang saturé de bulles d’air. Articulant de nouveau la locution latine, le jeune Morel déplaça le tranchant meurtrier dans les chairs de sa victime à droite, puis à gauche. L’hémoglobine gicla en flot saccadé, alors qu’il sectionnait calmement la jugulaire interne puis la carotide primitive.

Pour le plus âgé, le jeu venait de virer au cauchemar ; un cauchemar mortel.

Pour Morel, souriant devant sa proie agonisante, il accomplissait enfin son œuvre sacrificielle ; son initiation. Maintenant, le maître saurait l'accepter dans son cercle privé.

*

