

RIVAGE AU RAPPORT

Un roman de
Quentin
Leclerc



RIVAGE AU RAPPORT

QUENTIN LECLERC

RIVAGE AU RAPPORT

Éditions de l'Ogre

OGRE N°42

© Éditions de l'Ogre, 2021,
Couverture : © Arthur Pumarelli
Studio d'édition : Abble

ISBN : 978-2-37756-110-0
Diffusion-distribution : Harmonia Mundi

www.editionsdelogre.fr
ÉDITIONS DE L'OGRE
110, rue Réaumur
75002 Paris

DU MÊME AUTEUR

Saccage, 2016 - OGRE N° 13

La Ville fond, 2017 - OGRE N° 19

*SPEEDBOAT - Manifeste pour une littérature
révolutionnaire et illimitée*, 2019, coécrit avec
Fabien Clouette - OGRE N° 28

La route 71 mène Rivage directement vers sa nouvelle affaire. Il conduit une Audi A3. L'écran de navigation intégré montre une flèche rouge qui avance dans une carte en trois dimensions.

Sur le siège passager, l'assistant de Rivage s'appelle Copperfield. Il regarde le beau dégradé de lumière orange et noir qui descend sur la campagne. Il pense à l'ambiance étrange au début des enquêtes.

Rivage se gare le long d'un fossé. Le corps de l'adolescent est dans le champ à leur gauche. Copperfield sort de la voiture avec son carnet à la main. Il suit Rivage qui a déjà traversé la route.

Ils marchent dans la boue et les herbes fauchées.

Ils trouvent le corps.

Copperfield s'accroupit pour examiner les stigmates sur la peau ; une bande rouge de l'épaisseur d'un lacet fait le tour du cou.

Rivage dit : hier à la télé il y avait un super film. Copperfield lui demande lequel tout en prenant les marques en photo.

Rivage dit: un genre de western, vraiment excellent. Je pense qu'il faut l'avoir vu au moins une fois dans sa vie.

Copperfield se relève et croit entendre un animal qui bouge. Le ciel a arrêté d'être orange pour devenir bleu marine.

Ils allument leurs lampes torches.

Rivage a une sensation de mouillé sur sa jambe. Il éclaire son pantalon. Il dit: merde, j'ai dégueulassé mon jean.

Copperfield voit la tache marron sur son genou gauche. Il lui dit: je vous conseille de la laisser sécher, et de la frotter après avec une brosse.

Rivage préfère sa méthode. Il mouille son doigt de salive et fait des petits ronds sur le denim. Copperfield regarde la tache s'agrandir.

Il dit: parfois, il vaut mieux ne pas insister.

Rivage arrête de frotter.

Bon, dit-il, je m'occuperai de ça plus tard.

Il reprend l'inspection du corps. À l'intérieur de la cuisse gauche, il remarque un tatouage de couronne. De loin il rend bien, mais plus Rivage approche le halo blanc de la peau, et plus le tatouage ressemble à une scarification qui a suppuré.

Copperfield le regarde à son tour. Il ouvre son carnet et note : *couronne = meurtrier*.

Rivage continue d'inspecter le corps jusqu'à éclairer le visage de l'adolescent. Copperfield lui dit : attention à ne pas l'éblouir. Rivage lève sa torche et éblouit Copperfield, qui recule comme s'il était coupable.

Copperfield se frotte les yeux pour reprendre ses esprits.

Quand il les rouvre, il remarque une roche bizarre juste à côté du corps. Il la dessine parce qu'elle l'intrigue. Il dit à Rivage : inspecteur, venez voir.

Rivage rejoint Copperfield et regarde la roche qu'il lui montre. Il la prend dans sa main. Il la fait pivoter. Il gratte la surface avec son ongle et goûte la matière qui s'est accrochée dessous. Il dit : je croyais que c'était du sang, mais c'est juste de la terre. Il jette la roche dans des ronces mêlées qui forment un talus.

Copperfield regarde le talus où est tombée la roche.

Rivage sort son téléphone et appuie sur les touches.

Copperfield demande : vous appelez le commissariat ? Non, dit Rivage, je continue ma partie de *Tétris*.

C'est le niveau 2. Les pièces tombent lentement dans le puits. Si Rivage dépasse le niveau 10, il débloquera une cinématique sommaire avec une fusée qui décolle dans le

ciel et à l'arrière-plan les immeubles d'une ville qui ressemble à Myriad Pro.

Copperfield s'approche de l'écran. Il surprend Rivage en train de mettre une pièce complexe dans un coin pas approprié. Rivage accumule les mauvais choix. Il perd et l'écran devient noir. Il range son téléphone dans sa poche et dit: j'ai un mauvais pressentiment.

Une voiture passe à côté du champ et s'arrête à leur hauteur. Le conducteur les regarde sans doute. Copperfield lui fait un signe amical de la main. Ils n'entendent que le bruit du moteur qui continue de tourner. Le conducteur baisse la vitre passager. Il demande: vous avez besoin d'aide? Rivage dit: non, tout va bien, on est de la police. Le conducteur dit: ah OK, je vous laisse alors. Il remonte la vitre passager et passe de 0 à 100 en 3 secondes.

Rivage dit: sympa ce type. Copperfield acquiesce.

Rivage pense à la sale tournure que prend la tache sur son jean.

Il dit: allez, on va pas non plus rester là toute la nuit.

2

Au collège de Myriad Pro, le lendemain matin.

Rivage et Copperfield n'ont pas dormi depuis la découverte du corps à cause de la flemme et de tous les papiers administratifs à remplir.

Rivage interroge une enseignante pendant que Copperfield regarde les trombinoscopes. C'est très difficile de reconnaître le visage d'un adolescent parmi trente autres à peu près similaires, surtout quand les photos sont minuscules.

Rivage demande : vous avez regardé le super western qu'il y avait à la télé avant-hier soir ? Oui, dit l'enseignante, j'ai regardé le début. Mais comme il finissait tard, je suis partie me coucher avant la fin. Et puis j'évite de regarder des westerns le soir, sinon je fais des cauchemars. Rivage dit : moi ça va, je dors bien.

Le sommeil réparateur en toute circonstance de Rivage tient à deux choses : son détachement mental face aux événements les plus durs, et la qualité de son matelas en mousse à mémoire de forme.

Copperfield dit : je l'ai, c'est lui. Sur une photo de classe, il pointe le visage d'un garçon au troisième rang. Rivage dit : oui, je confirme, c'est bien lui. L'enseignante est surprise et dit : ah, c'est donc Ken. Elle ne pensait pas qu'il s'agirait de lui.

Maintenant, tout le monde met un nom sur le corps.

Rivage demande : vous le connaissiez bien ? L'enseignante dit : non, c'était un élève sans histoire. Copperfield note : *adolescent sans histoire*. OK, dit Rivage, du coup on va pas vous retenir plus longtemps.

Trois heures plus tard, ils arrivent chez les parents de Ken.

Eux non plus n'ont pas dormi de la nuit.

Il est presque midi. Rivage commence à sentir dans sa bouche l'avant-goût d'un plat qu'il aime bien. Il visualise parfaitement ce plat, comme si c'était la photo d'une recette dans un livre de cuisine, avec une belle lumière extérieure et une mise en scène soignée.

Copperfield remarque que le quartier résidentiel est désert. Même les maisons voisines ont l'air vides.

De tête, il calcule environ 5 km entre le champ où ils ont découvert Ken et sa maison. Il se dit qu'un passage secret raccourcit peut-être la distance à 3 ou 4 km. Il pense : moins de 3 km c'est impossible, même avec un très bon passage secret.

Rivage dit : j'ai super faim.

Le père de Ken leur ouvre mais retourne aussitôt en cuisine sans les faire assoir. Il porte un tablier avec une photo en trompe-l'œil qui laisse croire qu'il est torse nu et très musclé. Il a préparé un plat convivial dans une grande marmite en inox. Rivage regarde à l'intérieur et dit : ça a l'air délicieux. Le père dit : oui, c'est ma spécialité.

Rivage dit : malheureusement, on est pas là pour ça.

Dans le salon, la mère pleure et se mouche. Copperfield regarde le père mélanger sa préparation sans afficher aucune peine. Il note : *la peine du père est contenue dans le plat qu'il prépare.*

Rivage demande : vous savez qui aurait pu en vouloir à votre fils ? La mère dit : non, c'était un fils sans histoire. Rivage ne comprend pas très bien ce qu'elle dit à cause des bruits parasites. Le père entend l'émotion dans la voix de sa femme et se met lui aussi à pleurer. Il le fait avec plus de retenue pour ne pas donner l'impression d'être fragile. Rivage est désolé pour eux. Il demande s'ils peuvent regarder la chambre de Ken. Le père les accompagne en silence.

En chemin, Rivage remarque que le père a un hématome bleu foncé et une sale coupure sur le bras. Il dit : votre blessure, là, vous devriez la désinfecter. C'est rien, dit le père en tirant sur la manche de son tee-shirt.

Rivage remarque aussi que le biceps du père est congestionné et que ses veines saillent comme s'il revenait d'une séance intensive de curl avec haltères.

Il pense : ce père de famille doit vraiment se donner à fond à la muscu.

Le lino marron dans la chambre de Ken gondole et se décolle par endroits. Rivage essaie d'attraper le cadre d'une photo de famille posé sur une commode. Il tape dans une porcelaine de dauphin peinte en rose, qui tombe par terre et se casse en plusieurs morceaux. L'œil du dauphin brisé le regarde avec tendresse.

Copperfield dit : Rivage, regardez.

Entre deux débris du dauphin, il y a un morceau de papier enroulé.

Rivage l'ouvre et lit en silence ce qui est écrit dessus. Il le tend à Copperfield, qui le lit aussi et le recopie.

BANJO BEGS FOR PLENTY OF EGGS

Rivage dit : c'est de l'anglais.

Un des murs de la chambre est recouvert de plusieurs étagères qui vont du sol au plafond et contiennent des centaines de boîtes de jeux vidéo. Ken était un passionné de rétrogaming, dit son père. Il se met devant une des étagères et dit :

il avait plus d'une vingtaine de consoles différentes. Certaines très rares sont cotées à plusieurs dizaines de milliers de \$.

Rivage a l'impression que le père de Ken parle des consoles de son fils comme Ken en aurait parlé à un ami.

Il regarde toutes les consoles alignées par ordre chronologique sur les différents niveaux. Il reconnaît une Game Boy, une PlayStation et une Nintendo 64, parce qu'il avait les mêmes au collège.

Il se demande avec quel argent Ken a pu acheter tout ça.

Il a sacrifié sa vie sociale pour cette collection, dit le père. Toutes ses économies y sont passées. Il vivait à 100 % pour sa passion, et elle le rendait heureux.

Rivage pose sa main sur l'épaule du père. Il cherche quelque chose de réconfortant à dire. Il dit : c'est vrai que c'est une magnifique collection.

3

La une du journal titre «Myriad Pro : un adolescent assassiné». Copperfield le montre à Rivage, qui lit l'article en page 3. Il ne lit rien qu'il ne sait pas déjà.

Sur la page 4, une brève raconte qu'une baleine a été retrouvée échouée sur la plage de Portobello, avec une épée plantée dans le ventre.

Rivage ferme le journal et dit : c'est une sombre affaire.

Dans la rue, quelqu'un passe qui les salue.

Rivage dit : jamais vu ce type. Copperfield dit : c'est sans doute parce qu'on est dans le journal. Rivage retourne à la page 3. En dessous de l'article sur le meurtre, il lit un autre article sur eux : «L'inspecteur Rivage mène l'enquête». Le journaliste y est plutôt critique. Encore en dessous, Rivage lit l'horoscope, qui dit des choses rassurantes.

Le type qui les a salués est toujours devant, à 15 mètres environ. Il leur demande : alors, vous avez trouvé le meurtrier ?

30 minutes plus tard, ils sont à la morgue.

Ils y retrouvent Red, la coroner. Rivage a déjà travaillé avec elle sur des faits divers dont il a oublié le détail. C'est une pro dans son domaine. Elle dit : c'est une sombre affaire.

Ils sont tous debout autour de la table sur laquelle est allongé le corps de Ken. Une lampe opératoire l'éclaire d'un blanc idéal pour examiner un cadavre.

D'après Red, la trace rouge au niveau de son cou veut bien dire qu'on l'a étranglé, mais pas forcément qu'on l'a tué en l'étranglant. Des examens approfondis ont permis de relever plusieurs entailles sur le torse et entre les omoplates. Il a aussi un large hématome à l'arrière du crâne, au niveau de l'os pariétal. Red dit : je pense qu'il s'est défendu jusqu'au bout.

Copperfield essaie d'imaginer la scène, mais la liste des blessures ne suffit pas à deviner le reste.

Pendant que Red parlait, Rivage a ouvert un autre tiroir mortuaire au hasard.

Il dit : tiens, je le connais.

Red et Copperfield le rejoignent et regardent le cadavre. Il est très bien conservé et ne dégage aucune odeur.

Red dit : oui, c'était un animateur télé. Il est mort d'une crise cardiaque en faisant du jet-ski. Il y a encore un doute sur les causes exactes de sa mort. Sa famille pense que des

animateurs concurrents étaient jaloux de son succès et ont saboté son jet-ski.

Rivage demande à Copperfield de le prendre en photo avec lui pour garder un souvenir. Il lève son pouce à côté de la tête de l'animateur mort. Il regarde la photo. Elle rend super bien. Il dit : c'est génial, merci. Il ajoute un filtre et l'enregistre dans ses favoris.

L'assistant de Red descend dans la salle avec les résultats des analyses toxicologiques. Red lit le document. Elle dit que Ken n'a aucune trace de substance inhabituelle dans le sang. Il était donc conscient de tout ce qui lui arrivait.

Rivage est encore en train de regarder la photo retouchée. Il dit : c'est vraiment top. Les contours sont légèrement obscurcis et c'est justement l'ambiance que je voulais donner à cette photo. Un peu obscure. Red jette un œil et dit : oui, c'est beau et en même temps obscur.

4

Craftmania est le forum de référence sur *Minecraft*. Il rassemble depuis 2011 une communauté solidaire et bienveillante. Il est organisé en 26 sections et 133 297 topics, dont une section blabla un peu fourre-tout pour se changer les idées et parler de trucs en lien avec la vie quotidienne.

Dans *Minecraft*, l'objectif principal est de miner avec une pioche et une pelle des minerais plus ou moins rares allant du charbon à l'émeraude. Ces minerais peuvent être transformés en équipement ou assemblés avec d'autres composants en suivant les indications d'un livre de recettes.

Les mines sont protégées par des squelettes, des araignées géantes et des zombies, en plus des dangers naturels comme les trous sans fond et la lave. Le monde et les mines sont générés de façon aléatoire et s'étendent à l'infini à la surface comme dans les profondeurs.

Pour terminer le jeu, il faut tuer un dragon noir dans le Nether, une dimension céleste qui se présente sous la forme d'îles volantes. Là-bas, le ciel violacé se confond avec le vide.

Mais *Minecraft* est surtout une formidable opportunité de vivre une vie d'aventures et de découvertes dans un monde entièrement composé de blocs.

À 11 h 29, m444rc ouvre un nouveau topic intitulé *meurtre à myriad pro*.

m444rc dit :
un gars s'est fait tuer dans ma ville

À 11 h 39, le topic a déjà 56 réponses.

Peter Fire dit :
ouais j'ai vu ça
moi aussi j'habite à myriad pro
tu le connaissais ?

m444rc dit :
ouais je suis dans le même collège

Peter Fire dit :
ah ouais ok
moi je suis au collège riverside

Peter Fire a 15 ans et joue à *Minecraft* au moins cinq heures par jour depuis que la bêta est sortie. Quand il explore les grottes de minerais et affronte des vagabonds, il se sent plus courageux que dans la vraie vie. C'est comme ça qu'il surmonte sa solitude.

Depuis trois mois, il vient tous les jours sur Craftmania. Il parle avec d'autres joueurs de choses intimes que leurs parents ne peuvent pas comprendre. Ils construisent des villes dans le sable au bord de la mer et tondent des moutons pour fabriquer des tapis.

La photo de profil de Peter Fire est un portrait recadré du personnage principal d'un dessin animé en 3D intitulé *Peter Fire*; son pseudo vient de là. La diffusion de *Peter Fire* a commencé en 2006 et comprend 8 saisons de 18 épisodes.

m444rc poste un scan de l'article sur le meurtre paru dans le journal de Myriad Pro. La résolution de la photo en 300 dpi permet de bien apprécier tous les détails du cadavre. Personne ne lit le texte de l'article parce que la photo est trop fascinante.

xXx-kung-furry-xXx dit :
salut

xXx-kung-furry-xXx joue à *Minecraft* sur un serveur casual dédié à la reproduction à l'échelle de monuments célèbres ou de vaisseaux spatiaux. Il a une bonne config PC, avec une Nvidia GeForce GTX 1060 et 16 Go de RAM DDR4, mais il ne l'exploite pas à fond.

C'est un habitué du forum, mais il passe son temps à parler du bitcoin et à vendre des portefeuilles virtuels sur tous les topics. Les autres membres font comme s'il n'était pas là.

xXx-kung-furry-xXx dit :
j'ai des super plans cryptomonnaie en ce moment
si vous voulez en savoir plus
go MP

Peter Fire dit :
c'est dingue ce qui lui est arrivé
mourir étranglé c'est vraiment atroce

diegoSSIMO dit :
noyé c'est pire

Peter Fire dit :
c'est presque pareil

m444rc dit :
c'est vrai que ken était bizarre depuis un mois
à mon avis sa mort cache quelque chose

Dans la cuisine, la mère de Peter Fire l'appelle pour manger. Il descend et voit la table avec les couverts et les assiettes. Elle pense qu'il adore le plat qu'elle a préparé, mais il n'est même pas dans la liste de ses 15 plats préférés.

Peter Fire dit : tu sais, il me manque qu'une seule pépite d'or pour faire ma première tranche de pastèque scintillante. Il lui dit que pour faire un circuit OU-exclusif en redstone, il suffit d'ajouter une porte NON-OU-exclusif.

Il voit bien qu'elle n'est pas très réceptive à ce qu'il dit. Elle répond à toutes ses phrases par *c'est bien*. Elle reste tournée vers la télé où des gens vendent très cher des objets normaux retrouvés dans leurs garages.

Tu te rends compte, dit sa mère, 40 000 \$ pour un petit plat coloré en forme de navet.

Peter Fire pense que dans *Minecraft* tout est gratuit. La seule façon d'obtenir un objet, c'est de le faire soi-même.

Rivage et Copperfield entrent dans une brasserie au hasard à deux rues de la morgue.

Pendant que Copperfield lit le menu, Rivage regarde la photo de lui et de l'animateur télé mort. Il est vraiment content. D'habitude, il n'a jamais la chance de rencontrer des célébrités dans la rue. Il la montre à Copperfield qui dit : oui, c'est un beau souvenir.

Le serveur arrive pour prendre leur commande, avec un carnet typique et un tablier typique sur lequel est écrit en police Papyrus *Typiquement authentique*, qui est en fait le nom de la brasserie.

Rivage se demande à quelle distance le corps de l'animateur télé a été projeté après son accident en jet-ski. Il visualise très bien la courbe qu'il a pu faire dans les airs avant de s'écraser sur l'eau.

Les rayons du soleil qui traversent les baies vitrées obligent les clients à porter des lunettes ou à plisser les yeux.

Rivage demande à Copperfield combien de temps il pense qu'il tient face au soleil sans cligner une seule fois.

Copperfield dit: moins de 6 secondes. C'est une durée assez courte qui déçoit Rivage. Il pensait que Copperfield avait une meilleure image de lui.

Rivage regarde le soleil et cligne plusieurs fois avant la deuxième seconde.

Copperfield aurait dû parier de l'argent.

15 minutes plus tard, le serveur apporte deux steaks frites. Il dit: et voilà, deux belles assiettes bien typiques et authentiques. Pour les cuissons, Rivage a demandé saignant, et Copperfield à point.

Copperfield appuie sur le steak avec sa fourchette et comprend que le serveur a échangé leurs commandes. Rivage est déjà en train de manger les frites. Copperfield dit: inspecteur, je crois que vous mangez mes frites. Rivage prend l'assiette de Copperfield et lui donne la sienne. Dans la nouvelle assiette de Copperfield, il y a beaucoup moins de frites. Rivage fait comme si de rien n'était.

Copperfield ne trouve pas cette attitude très cool.

Rivage mange trois bouchées. Il dit: mon steak est authentiquement dégueulasse. Il est content d'avoir trouvé ce jeu de mots qui apaise la tension autour des frites manquantes. Pour de vrai, dit Rivage, la bouffe est à chier. Il dit: 20 \$ pour ça, c'est clairement du vol. Copperfield termine quand même par politesse.

Dans leur dos, un groupe de femmes discute du meurtre de Ken. Elles mentionnent des détails dont Rivage n'a jamais entendu parler. Il les rejoint et leur demande où elles ont entendu toutes ces informations.

L'une d'entre elles dit que son fils était un ami de Ken et qu'il l'avait déjà invité plusieurs fois à passer le week-end chez eux. Les adolescents ont tendance à parler très tard la nuit de problèmes intimes en croyant que les cloisons les isolent de la curiosité des parents.

S'ils s'y connaissent mieux en bâtiment, ils sauraient que l'isolation thermique et phonique est déplorable dans la plupart des maisons. Ils construiraient une seconde chambre dans leur chambre selon le principe de la boîte dans la boîte. C'est dans cette autre chambre qu'ils pourraient protéger leurs secrets les plus précieux.

Rivage se permet de montrer aux femmes une photo du tatouage de couronne sur la cuisse de Ken. Il demande si ce tatouage leur dit quelque chose. Aucune ne réagit.

C'était un garçon discret, dit la femme qui connaissait un peu Ken. Vous aurez du mal à lui trouver des zones d'ombre. Rivage réfléchit au mal qu'il aura à trouver ces zones d'ombre. Il dit : non, je pense que ça ira.

Une demi-seconde plus tard, son téléphone vibre. Sam Delta l'appelle.

6

Sam Delta est le meilleur ami de Rivage. Ils se sont rencontrés au lycée de Portobello. Ils passaient tout leur temps ensemble. Après le lycée, ils sont partis en voyage ensemble et ont vécu des moments incroyables dont ils gardent de très bons souvenirs.

Sam Delta boit un mojito dans une posture décontractée qui rappelle les vacances au soleil. Il pense à la parfaite saveur de ce mojito et à son envie de le boire cul sec.

Il pense à la réussite de sa vie.

Il médite trois à quatre fois par semaine en suivant des tutos bien montés sur YouTube. Il aime prendre le temps de se construire un palais mental absolu. Ce palais, c'est votre temple secret primordial, répète la coach dans chacune de ses vidéos. Elle dit : c'est la source de jouvence de votre mantra divin. Sam Delta est à 100 % réceptif au concept de mantra divin, mais beaucoup moins à celui de temple secret primordial.

En plus des 100 pompes, 100 abdos et 100 squats qu'il fait chaque matin pour acquérir une force surhumaine, Sam Delta aimerait que son entraînement lui permette un jour

de communiquer par la pensée avec les êtres célestes et de s'envoler dès qu'il s'assoit en tailleur.

Il dit à Rivage : j'ai trouvé ce que tu voulais. Il parle des informations que Rivage lui a demandées dans la matinée à propos des parents de Ken.

Ils ont tous les deux un casier judiciaire vierge. Le père pratique le golf à un niveau amateur et il paie depuis deux ans et demi une licence à L'Alambra, un golf avec un parcours 18 trous collé à Myriad Pro. Il y retrouve chaque dimanche d'autres joueurs de son niveau.

Sam Delta n'a rien trouvé de très intéressant sur la mère.

Les parents de Ken se sont rencontrés trois ans avant la naissance de Ken, qui est resté fils unique. Pour ses 12 ans, ils lui ont offert une PS2 avec *Spyro* et *Final Fantasy X*. Ken a pleuré de joie en déballant la console et les jeux, même s'il a revendu *Spyro* deux jours plus tard pour acheter *Resident Evil 3*.

Spyro est un jeu de plateforme qui plaît surtout à la tranche des 6-10 ans. À 11 ans, on devient moins sensible aux taupes, libellules, ours et fées qui peuplent les Royaumes du Dragon. Même le boss final est un petit dinosaure attirant avec des gros sourcils, une cape et une baguette.

Dans *Resident Evil 3*, le boss de fin est une arme biologique difforme de type Tyran nommée Nemesis, très intelligente,

avec un costume en cuir noir et des tentacules à la place du bras droit.

Ken était beaucoup plus sensible à ce type d'esthétique.

Les parents de Ken avaient eux aussi pleuré en voyant leur fils déballer la PS2. Elle symbolisait le parfait amour qu'ils éprouvaient pour leur fils. Elle l'incarnait, par-delà les mots, grâce à son mélange de puissance et de mémoire. Cette PS2, dit Sam Delta inspiré par les paroles de sa coach yogi, était la source de jouvence de leur fécondité totale en tant que parents.

Dans la brasserie, Rivage ne dit rien. Il ne comprend pas le lien entre la PS2 et la fécondité totale des parents de Ken. Il demande : comment tu sais tout ça ? Sam Delta dit : j'ai mes sources. Rivage imagine Sam Delta en train d'espionner des familles dans le noir.

Rivage comprend que les parents de Ken ont l'air honnêtes et qu'ils aimaient leur fils. Offrir une PS2 à son enfant, pense Rivage, c'est le signe d'un amour sincère.

Puis il demande : au fait, tu es où là ? Sam Delta dit : dans mon salon, tranquille.

Rivage dit : ah yes c'est bien, moi je suis à la brasserie avec Copperfield. Il y a une pause dans la conversation. Rivage dit : Copperfield te passe le bonjour.

Sam Delta dit: attends, bouge pas. Derrière la porte d'entrée, un livreur sonne. Il a dans les bras deux cartons de rhum arrangé à la vanille. Au total, Sam Delta en a eu pour un peu moins de 198 \$ les douze bouteilles, frais de port compris.

Il retourne dans la cuisine pour se préparer un deuxième mojito. Il oublie le téléphone sur le canapé du salon.

Rivage et Copperfield retournent au collège. Rivage veut interroger le proviseur. Dans la voiture, il dit : quand même Copperfield, quel plaisir de mener cette enquête.

Rivage adore les enquêtes. C'est la première fois qu'il cherche le meurtrier d'un adolescent, et il y trouve cette part d'inconnu qui fait le sel de la vie.

Il dit : au fond, je crois que j'aime les crimes, même s'ils sont horribles. Copperfield acquiesce et dit : oui, il y a du beau même dans le crime. Rivage demande : tu trouves que les cadavres c'est beau ? Non, dit Copperfield, je voulais dire que même les éléments qui composent un crime, comme le sang, la douleur et la peine, peuvent fabriquer du beau.

Copperfield a du mal à s'exprimer clairement.

Rivage ne comprend pas où il veut en venir.

Il dit : tu sais Copperfield, tuer des enfants, c'est vraiment atroce.

15 minutes plus tard, il interroge le proviseur du collège et lui répète la même fin de phrase. Le proviseur dit : oui, c'est

atroce ce monde dans lequel on vit. Sur la droite de son bureau, il regarde une photo de son fils, en train de jouer du saxophone.

C'est votre fils ? demande Rivage. Il a l'air de s'y connaître en saxo.

Le proviseur est ému. Il dit : oui, d'ici quelques années il deviendra un grand saxophoniste, c'est certain. Il demande : vous pensez que d'autres adolescents sont impliqués dans cette histoire ?

Rivage ne sait pas si par *histoire* le proviseur parle du meurtre de Ken ou d'autre chose. Dans le doute, il répond aux deux questions par une seule phrase passe-partout qui sous-entend que toutes les pistes sont encore envisageables.

Le proviseur prend un air triste. Il dit : en tout cas, ici, on n'aurait jamais pu se douter que Ken était la cible d'un tueur. Je crois que tout le monde est très choqué par sa mort.

Rivage regarde par la fenêtre. Il voit des dizaines de collégiens sans histoire aller et venir dans la cour du collège. Deux d'entre eux discutent d'un nouveau bloc intégré dans le dernier patch *Minecraft*. Il permet d'accéder directement au Nether. Le premier dit : c'est vraiment pratique. L'autre dit : moi j'ai trop peur d'aller là-bas.

D'autres groupes dans la cour sont assis sur des bancs et parlent. Plus loin, un collégien se fait pousser par cinq

autres jusque dans le casier à cartables. Des manuels de mathématiques, de sciences et d'histoire-géo sont abandonnés sur le sol dans la poussière. Un surveillant va et vient dans les toilettes des filles et ouvre des portes au hasard.

Le proviseur se lève et dit : les jeunes, quand même.

Rivage serre la main du proviseur et quitte son bureau. Copperfield note : *le proviseur parle comme quelqu'un qui ment*. Dehors, à 20 mètres de là, quatre collégiens forment un cercle et discutent. Rivage garde les mains dans ses poches pendant que Copperfield continue d'écrire.

L'un d'entre eux les remarque en train d'attendre et va les voir. Il dit à Rivage : alors c'est vous l'inspecteur qui cherche le tueur de Ken. Rivage dit oui et lui présente son assistant, Copperfield. Moi c'est Pete, dit l'adolescent. J'espère que vous l'arrêterez vite avant qu'il en tue d'autres.

Pete regarde le sol.

Il demande : Ken, dans quel état vous l'avez retrouvé ? Rivage ne peut pas lui donner ce genre d'informations. Pete dit : ici, tout le monde raconte qu'il savait qu'il allait mourir.

Rivage ne se souvient pas que d'autres proches de Ken lui aient déjà dit ça. Il se tourne vers Copperfield, qui lui rend un regard étonné. Il pense aux femmes dans la brasserie,

qui en savaient aussi plus qu'eux. Il demande : il avait reçu des menaces ?

Je sais pas, dit Pete, c'est juste des rumeurs.

Il dit : c'est juste ce que tout le monde raconte.

Pete relève la tête et surprend le proviseur en train de les regarder depuis la fenêtre de son bureau. Copperfield voit que Pete regarde quelqu'un par-dessus son épaule, et il se retourne. Le proviseur a disparu.

8

Sur l'autoroute, les arbres plantés de part et d'autre des voies s'alignent de manière à créer un environnement varié mais rassurant. Les nuages sont disposés de telle façon dans le ciel qu'ils forment comme des montagnes à l'horizon.

Une BMW M4 noire de 450 chevaux et une Audi A3 slaloment à 160 km/h entre les autres voitures.

Celui qui conduit la BM s'appelle Mista ; Rivage conduit l'Audi.

Tout a commencé quand Mista a refusé la priorité à Rivage sans s'excuser, dans un rond-point à 300 mètres du collège. À ce moment-là, Rivage a pensé que ce conducteur n'avait aucune maîtrise du Code de la route, et qu'il méritait que quelqu'un le lui dise, au moins par principe.

Depuis 10 minutes, ils roulent l'un derrière l'autre. Le simple désir de mise en garde de Rivage a pris une autre ampleur.

La distance entre eux ne varie pas, même si l'adhérence de la voiture de Mista facilite la prise des virages serrés. C'est une voiture faite pour ce genre de course.

Tous les autres conducteurs dans leurs voitures banales se demandent qui sont ces fous. Ils ne se doutent pas que les deux pilotes maîtrisent parfaitement la situation. Quand ils entendent les bruits de moteur se rapprocher, les enfants collent leurs visages aux vitres latérales, mais ils ne voient rien et sont déçus.

Rivage a les deux mains sur le volant. Il passe les vitesses très vite en faisant buter le levier contre le plastique ; chaque fois, l'aiguille du compte-tours passe dans le rouge.

Mista replace son regard dans le rétroviseur central pour confirmer le visuel sur Rivage. Pendant ce très court laps de temps, il ne voit pas l'homme en tenue de camouflage caché dans les buissons de l'accotement qui lui envoie une volée de picots pour crever ses pneus.

Mista sent l'avant de sa BM vaciller et braque par réflexe ; sa voiture se déporte vers la gauche, heurte la glissière centrale et part en tonneaux.

La scène est très impressionnante. Une quantité démentielle de débris vole un peu partout. Certains sont aussi gros que des balles de tennis. Aucun dommage collatéral n'est causé.

La course-poursuite en voiture se termine comme ça.

Rivage se gare sur la bande d'arrêt d'urgence et allume ses warnings. C'est la première étape de la procédure à suivre en cas d'accident.

Copperfield voit Mista ramper hors de l'habitacle de la BM et traverser à pied la voie qui va en sens inverse. Il le regarde quitter l'autoroute. Pendant ce temps, Rivage indique aux conducteurs derrière eux la voie de contournement à suivre pour éviter les débris.

Rivage et Copperfield rejoignent le milieu de l'autoroute et attendent au bord de la voie inverse.

Rivage dit : statistiquement, on a 2 % de chances de réussir à atteindre l'autre côté. Copperfield fait oui avec la tête. Tout ça, dit Rivage, c'est mathématique. Un groupe de 170 scientifiques dans une université à Austin a calculé qu'entre la vitesse de notre marche, la vitesse des voitures, le nombre de voitures qui passent par seconde et l'espace à traverser, on aboutissait à 2 % de réussite. C'est vraiment pas beaucoup. Copperfield imagine les 2 % dans un graphique en forme de camembert.

Rivage dit : mais si on reste ici, notre espérance de vie est de 3 minutes.

Copperfield ne voit même pas les voitures tellement elles roulent vite. Rivage lui explique qu'à cette vitesse leur cerveau ne peut pas anticiper les distances.

Finalement, Rivage se lance et atteint l'autre côté.

Parmi toutes les voitures qui sont passées depuis le début de leur conversation, trois écoutaient la même émission radio consacrée à des découvertes étranges en Arctique.

Un virus enfoui depuis quatre millénaires dans la carcasse d'un mammouth serait en train de se répandre sur le continent et de contaminer les mers. Un bactériologue interrogé par un journaliste dit : c'est un virus extrêmement puissant, dont on ne sait rien.

Il ne reste plus que 40 secondes à Copperfield avant que son espérance de vie ne tombe à 0. Il demande à Rivage : vous êtes sûr que je ne risque rien ? Rivage fait semblant d'avoir entendu la question et lève son pouce.

Copperfield atteint l'autre côté tout en pensant à la mort, qui est aussi l'autre côté.

Il se retourne et voit sur le terre-plein central un double de lui qui n'aurait pas traversé se faire faucher par un camion. Rivage dit : on a eu chaud.

Ils franchissent un fossé et montent un talus d'au moins 4 mètres. Au loin, ils repèrent Mista qui court à travers champs.