

ROBŌTARIIS · LIVRE-JEU

Le Dernier Train

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

RÈGLE DU JEU

Ceci n'est pas un livre qui se lit dans l'ordre. Commencez au § 1. À la fin de chaque section, faites votre choix et rendez-vous au numéro indiqué — jamais à la page suivante.

Certaines sections vous demandent d'**inscrire un mot-code** : notez-le sur une feuille. Plus loin, un choix pourra exiger que vous le possédiez. Si vous ne l'avez pas, ce chemin vous est fermé — comme dans la vraie vie.

Il y a plusieurs fins. Aucune n'est la bonne. Toutes sont vôtres.

§ 1

Le dernier train de la nuit. Ton wagon est vide, sauf une silhouette voûtée tout au fond, immobile depuis trois gares. Les lumières grésillent. Dehors, le noir défile si vite qu'il n'y a plus rien à voir — que ton reflet, qui te regarde sans y croire.

- » Fixer ton reflet dans la vitre : rendez-vous au § 3.
- » Observer la silhouette au fond : rendez-vous au § 6.

§ 2

La porte du wagon s'ouvre. Un contrôleur — ou ce qui lui ressemble — se tient là, lampe à la main. « Billets », dit-il, d'une voix qui vient de trop loin. Il te fixe. « Et ce qui ne vous appartient pas. »

- » Montrer ton billet, rien d'autre : rendez-vous au § 9.
- » Si vous avez le mot-code **CLE**, Lui tendre la clé de laiton : rendez-vous au § 10.
- » Reculer vers l'arrière du train : rendez-vous au § 4.

§ 3

Ton reflet a l'air fatigué. Plus que ça : il a l'air d'attendre quelque chose. Quand le train prend un virage, la lumière bascule, et pendant une seconde tu ne te reconnais pas. Puis ça revient. Tu n'aimes pas cette seconde-là.

- » Rendez-vous au § 5.

§ 4

Tu recules, wagon après wagon, mais chaque porte que tu franchis donne sur le même wagon vide, la même lumière qui grésille, la même banquette. Derrière toi, les pas, toujours à la même distance. Tu comprends, trop tard, que ce train n'a pas de fin — et que tu n'es plus tout à fait un passager. (*fin — Sans terminus*)

FIN.

§ 5

Le train s'arrête. Pas à une gare — entre deux, dans le noir complet, là où les trains ne s'arrêtent jamais. Les lumières meurent une par une. Dans le silence, tu entends des pas, quelque part vers l'avant, qui se rapprochent de ton wagon. Sur la banquette d'en face, il y a un objet. Une petite clé de laiton. Tu ne sais pas depuis quand elle est là.

» Prendre la clé : rendez-vous au § 7.

» La laisser où elle est : rendez-vous au § 8.

§ 6

Tu n'arrives pas à voir son visage. À la gare suivante, sans un mot, elle se lève, et descend en laissant quelque chose sur la banquette. Les portes se referment. Le train repart. L'objet est toujours là, seul, sous la lumière qui grésille.

» Rendez-vous au § 5.

§ 7

Tu la glisses dans ta poche. Elle est plus lourde qu'elle n'en a l'air, et tiède, comme si quelqu'un venait de la tenir. Les pas se rapprochent.

► Inscrivez le mot-code : **CLE**.

» Rendez-vous au § 2.

§ 8

Tu n'y touches pas. Ce qui ne t'appartient pas peut se retourner contre toi. Les pas se rapprochent.

» Rendez-vous au § 2.

§ 9

Il examine ton billet une éternité. Puis il sourit — ce n'est pas rassurant. « En règle. Cette fois. » La lumière revient d'un coup, le train redémarre, et le wagon est vide : plus de contrôleur, plus de silhouette. Juste toi, et le noir qui défile. Tu descendras à la prochaine. Tu ne prendras plus jamais le dernier train. (*fin — En règle*)

FIN.

§ 10

Tu tends la clé. Il la prend sans te toucher, et pour la première fois son visage s'éclaire vraiment sous la lampe. C'est le tien. Exactement le tien, en plus vieux, en plus las. « Merci, dit-il doucement. J'avais fini par croire que je ne la rendrais jamais. » Puis il descend dans le noir, et le train repart, léger, comme soulagé d'un poids que tu ne savais pas porter.

(fin — La Clé rendue)

FIN.