



**Christian Lehmann**  
**Andreas, le retour**

**Médium**

## *Le livre*

Trois ans se sont écoulés. Trois ans pendant lesquels Eric et Thierry ont tenté d'oublier l'Expérience Ultime, le jeu pervers et dangereux qu'ils avaient installé sur leurs ordinateurs, le jeu qui les avait plongés en pleine guerre d'Espagne, et jetés sur les plaines dévastées du chemin des Dames en 1917. Éric n'a plus touché à un seul jeu vidéo. Thierry en a gardé un bien douloureux souvenir... Andreas, lui, a disparu. Bien sûr, c'est à cause de lui, de sa passion morbide pour les insignes nazis, que tout est arrivé. Pourtant sa disparition reste pour ceux qui furent ses compagnons une énigme, peut-être même un remords. À peine osent-ils l'évoquer avec leur nouvel ami, Khaled, passionné de jeux vidéo comme ils le furent eux-mêmes. Mais voilà que Thierry retrouve la trace d'Andreas, en visionnant la cassette d'une énième émission débat de société sur les dangers des mondes virtuels. On y aperçoit sa chambre et, dans un coin, l'ordinateur allumé sur une photo de rafle barrée par les consignes de l'Expérience Ultime. Et si c'était dans le Jeu qu'Andreas avait disparu ? Et si Éric et Thierry représentaient sa dernière, son ultime chance de survie ?

*Andreas, le retour* est le deuxième tome de la trilogie *No pasarán*. Le premier tome s'intitule *No pasarán, le jeu*, le dernier, *No pasarán, endgame*.

## *L'auteur*

Christian Lehmann est né le 15 août 1958 à Paris. Médecin généraliste, il écrit en espérant intéresser les enfants autant que les adultes, considérant à tort ou à raison qu'un livre a avant tout besoin d'un lecteur, pas d'une part de marché. Il a publié de nombreux romans, notamment *Une éducation anglaise* aux Éditions de l'Olivier.

Christian Lehmann

# Andreas, le retour

Médium

*l'école des loisirs*

11, rue de Sèvres, Paris 6<sup>e</sup>

*Pour Véronique, Quitterie, Vincent et Baptiste*

Jesus était en Irak depuis près de six mois lorsqu'il marcha sur une mine. James, qui le suivait sous le soleil de plomb de cet après-midi de juillet, venait de concocter une nouvelle blague sur les Hispaniques ; il s'apprêtait à apostropher son ami quand celui-ci s'immobilisa, lâcha un bref juron et disparut dans un nuage de poussière.

Ils avaient débarqué dans les faubourgs de Fallujah vers midi et s'étaient séparés en petites unités de quatre soldats, progressant précautionneusement dans les ruelles parallèles qui entouraient la mosquée, où, selon les informations transmises par les services de renseignement, s'étaient retranchés une poignée d'insurgés responsables d'une récente attaque contre un convoi blindé. Deux fois déjà, en traversant une grande artère, ils avaient été soumis à des tirs de snipers. Corey, qui dans le civil était livreur de pizzas à Detroit, avait pris une balle dans le genou, et Stan, l'infirmier, était resté avec lui le

temps qu'une ambulance militaire l'évacue vers l'arrière. James et Jesus avaient poursuivi leur progression, sans contact radio avec le reste de l'escouade.

James, comme Jesus, portait une veste en Kevlar et céramique, un casque en Kevlar, et tout un harnachement de munitions, de grenades, sans compter le matériel de premiers secours et deux bidons d'eau chaude. Son arme, un M16-A2 muni d'un double magazine, pesait près de cinq kilos.

La sueur ruisselait le long de son visage, piquant ses yeux, dessinant des coulées acides sur sa peau tannée par la poussière. La température extérieure flirtait avec les quarante-cinq degrés, à l'ombre. Mais il n'y avait pas d'ombre.

Dans les décombres d'une échoppe dévastée par un tir de mortier, James s'était arrêté un instant pour pisser. À force d'ingurgiter des rations militaires, même son urine avait maintenant une odeur de chewing-gum.

— J'espère qu'on va rapidement atteindre le boss de fin de niveau, murmura Jesus sans sourciller.

James cracha un filet de salive acide. L'habitude qu'avait gardée Jesus de leur rappeler comment ils avaient atterri en Irak ne le faisait même plus

sourire. C'était un autre temps, un autre monde, et il avait parfois du mal à réaliser que ces souvenirs étaient les siens, qu'un an à peine auparavant ils avaient décidé, sur un coup de tête, de s'engager dans l'armée, par bravade. Comment avaient-ils pu être si inconscients ? Cynthia, sa sœur aînée, avait piqué une colère insensée, comme la femme de Jesus, d'ailleurs. Mais ils avaient l'un et l'autre fait miroiter les avantages que leur offrait le service sous les drapeaux, et la nécessité de servir leur pays. Jesus, en particulier, y voyait l'espoir de régulariser définitivement sa situation, et peut-être même d'entamer des études.

— Et en plus, en rentrant, on se paie chacun un ordinateur d'enfer, je ne te raconte pas les parties qu'on va se faire, ma femme va être folle !

La brigade Nintendo, c'est comme ça que, en riant, leur recruteur les avait baptisés, James, Jesus, Harv et Solly.

Harv avait pris une balle dans le bas-ventre à Najaf, et vidait maintenant ses intestins dans une poche en plastique, deux fois par jour, dans un hôpital militaire à Springfield. Solly avait eu moins de chance. Après un accident au décollage d'un hélicoptère AH-58, il était revenu au pays dans une

caisse en sapin recouverte d'un drapeau US, comme près d'un millier de ses frères d'armes, débarquant sur le tarmac de la base militaire de l'Air Force à Dover, dans le Delaware, sous couvert de la nuit, loin des discours vibrants d'émotion guerrière de leur commandant en chef et des regards des caméras, les journalistes ayant été sommés de ne pas publier les photographies des cercueils pour ne pas nuire au moral des troupes.

Le moral des troupes... Celui de James n'était plus au beau fixe depuis longtemps. Jesus, lui, tenait mieux le coup, aidé en cela par les nombreux colis que lui faisaient parvenir ses proches, et qui amélioreraient leur ordinaire quand l'intendance ne suivait pas. Sans les colis de Jesus, ils n'auraient jamais pu trouver des lames de rechange pour leurs rasoirs mécaniques, ni du dentifrice. C'était impensable que l'armée, qui leur avait tant promis, se révélait même incapable de leur fournir des produits de première nécessité, quand des sommes colossales, James en prenait graduellement conscience, étaient chaque jour englouties dans l'effort de guerre. Il allait en faire la remarque, une énième fois, à Jesus, pour le simple plaisir de voir son ami hausser les épaules et lancer un de ces proverbes obscènes qui

faisaient la joie du baraquement, quand Jesus disparut dans un nuage de poussière et de shrapnel, l'envoyant rouler à une dizaine de mètres, indemne, sonné, à moitié sourd, et littéralement recouvert des restes de son meilleur ami.

Pour la dixième fois peut-être, seul dans sa chambre, Thierry avait visionné la cassette de l'émission. Ses parents dormaient dans la pièce voisine, et il avait coupé le son du vieux téléviseur qui lui servait de moniteur pour la console de jeux. Qu'importe : il connaissait par cœur le commentaire un peu larmoyant du présentateur, et les mises en garde répétées des divers adultes interviewés sur les dangers du jeu vidéo.

*Si seulement ces crétins savaient*, songea-t-il. Il avait conscience d'être injuste ; aucun des médecins, des pédopsychiatres, des sociologues présents sur le plateau de télévision ne pouvait seulement soupçonner ce qu'il avait vécu. Non. Pour concevoir ce que *L'Expérience ultime* leur avait fait traverser, il aurait fallu être là, avec eux, sur les plaines dévastées du Chemin des Dames en 1917 ou dans les ruelles embrasées de Guernica en 1937...

Personne, à part Éric, Andreas et lui-même, ne pouvait imaginer ce que recelait le jeu. Et Éric

refusait maintenant d'en entendre parler, tandis qu'Andreas... Andreas avait disparu, c'est tout ce qu'on pouvait déterminer avec un minimum de certitude. Andreas avait disparu du jour au lendemain, laissant derrière lui une famille éplorée, selon les journalistes, et des camarades inquiets ou stupéfaits.

Éric et Thierry avaient été questionnés par un inspecteur de police, comme certains de leurs professeurs, mais l'enquête n'avait rien donné.

La vie avait repris son cours normal, si tant est qu'il fût possible de parler de normalité après les événements qu'avaient vécus les trois garçons.

Éric et Thierry avaient poursuivi leurs études, passant ensemble dans les classes supérieures, sans grande difficulté. Ils se voyaient souvent, mais parlaient rarement, pour ainsi dire jamais, du passé.

Thierry n'avait plus accès au jeu depuis ce jour de mai 1917 où il avait été fusillé pour l'exemple. Et Éric, Éric qui avait vaincu Andreas en combat singulier dans les décombres de Boadilla del Monte, Éric qui avait affronté le dragon dans une église en ruine, gardait en lui une amertume et une blessure secrète que Thierry ne pouvait que deviner. Il avait bien tenté d'en discuter avec son ami, mais en

vain. Tout au plus croyait-il savoir qu'Éric avait remis l'ordinateur familial, et la fameuse disquette, dans la cave de son immeuble.

Éric ne jouait plus. Aussi incroyable que cela ait pu apparaître à Thierry, et surtout à leurs autres camarades de classe, ignorants de l'épreuve qu'ils avaient traversée, Éric, l'un des trois «As du Joystick», avait abandonné les jeux vidéo.

Oh, certes, de temps à autre, invité chez Thierry ou chez Khaled, Éric se laissait convaincre d'empoigner une manette de GameCube ou de Xbox pour une course de voitures ou un pugilat entre superhéros. Mais c'était sans conviction, et Thierry voyait bien que son ami ne faisait rien pour participer au jeu, et se laissait distancer trop facilement, afin de couper court à la compétition. Quant aux jeux de rôle, aux jeux d'aventures qu'avait affectionnés Éric, il n'était plus question même de lui en parler. L'idée d'incarner un personnage, de vivre virtuellement ses aventures, semblait une fois pour toutes lui être passée après son expérience face à Andreas pendant la guerre d'Espagne.

Thierry était seul cette nuit-là, seul dans sa chambre face à l'écran scintillant du moniteur

silencieux. La bande-vidéo sur laquelle il avait enregistré l'émission quelques semaines auparavant n'était pas d'excellente qualité, et l'image sautait par moments, le forçant à cligner des yeux pour diminuer la tension de ses muscles oculaires. *Tu as vu cette connerie cent fois...* songea-t-il. *Quel intérêt peux-tu y trouver?...* Toujours les mêmes platitudes ressassées, sur les dangers des jeux vidéo, l'abrutissement des jeunes face à « des machines-de-plus-en-plus-perfectionnées-mais-qui-entraînent-un-appauvrissement-de-la-culture-et-une-préoccupante-distanciation-par-rapport-à-la-réalité »... Il lui suffisait de voir pontifier à l'écran l'imbécile de service, un psychologue autoproclamé spécialiste de la question, pour se remémorer l'essentiel de son discours, que le présentateur, un gendre idéal à oreillette, buvait comme du petit-lait. Sourcil levé en signe de fausse surprise, sourire Colgate étincelant tenu en veilleuse pour signifier que le sujet était grave et méritait réflexion, l'homme-tronc habitué des débats foyeux hochait doctement la tête, sans trop en faire cependant pour ne pas perdre de parts d'audience. Surtout ne pas oublier que ces jeunes cons qu'on stigmatisait à longueur de journée représentaient

une partie non négligeable de l'audience de la chaîne, des séries américaines mal doublées qu'elle repassait en boucle, ou des shows de télé-réalité où elle mettait complaisamment en scène ces mêmes adolescents, leur promettant richesse et célébrité avant de les enfermer dans des lofts pourris ou des châteaux à la décoration kitschissime pour les amener à se tripoter sous la couette et leur faire beugler en direct live les chansonnettes poussives de rebelles gras du bide aux cheveux décolorés ou au crâne en peau de fesse. *Parce que ça, bien entendu, songea encore Thierry, ça n'entraîne pas un-appauvrissement-de-la-culture-et-une-préoccupante-distanciation-par-rapport-à-la-réalité... Pauvres bouffons...*

Il en était là de ses pensées amères et désabusées quand, dans un flot d'images d'archives évoquant quelques affaires récentes liées aux jeux vidéo, entre deux extraits d'un documentaire sur le massacre de Columbine, il vit passer une photographie d'Andreas, dont la disparition était associée par les présentateurs à ses affinités avec l'extrême droite et à sa pratique solitaire des jeux vidéo. Lorsque le visage d'Andreas eut quitté l'écran, laissant à Thierry un sentiment diffus de malaise, une

autre série de photos probablement issues des archives de la police défila.

Le cœur de Thierry bondit. Il était allongé sur le lit, la tête calée sur un oreiller, un verre de Coca-Cola à moitié vide à portée de main, quand l'une des photos le fit sursauter si violemment qu'il renversa une partie du liquide sur le couvre-lit. Il fouilla dans sa poche, puis sous son lit, y dénicha un mouchoir en papier roulé en boule pour tenter de limiter les dégâts. Puis se jeta sur la télécommande et rembobina la cassette.

Revenu au début du court extrait documentaire, il tenta d'avancer plus lentement, mais ni la télécommande ni le poste vieillissant ne lui permirent d'examiner suffisamment longtemps l'image qui l'avait fait sursauter.

Comme la première fois, cela passa vite, trop vite pour qu'il distingue bien les détails. La photographie était mal reproduite, l'écran était mal réglé, trop lumineux.

Au mur de la chambre pendait un grand drapeau noir, sur lequel Andreas avait épinglé sa collection d'insignes de la Seconde Guerre mondiale, dont celui qui avait provoqué l'altercation avec le vieux vendeur de la boutique londonienne, et

précipité la suite des événements. Un insigne nazi, Thierry le savait maintenant. Comme nombre d'autres insignes qu'Andreas avait impunément arborés sur son blouson, au fil des ans, dans l'indifférence de ses camarades.

*Qu'est-ce qu'on peut être con quand on est jeune...* songea Thierry sans même sourire de cette rengaine trop souvent entendue dans la bouche des adultes. Il ne sourit pas parce que, pendant les quelques secondes où l'image resta à l'antenne, il discerna, sur la droite, un peu en retrait, le bureau sur lequel Andreas posait son ordinateur. La photographie avait dû être prise par les services de police dans les jours suivant la disparition d'Andreas, lorsque ses parents l'avaient signalée. L'ordinateur était allumé.

À l'écran, une fraction de seconde, Thierry vit une image qui lui donna la chair de poule.

En fond d'écran, il remarqua une série de bâtiments qu'il ne reconnut pas. Une ville, une rue. Des hommes et des femmes agglutinés auprès d'un vieil autobus. Mais ce ne fut pas ce qui le saisit à la gorge. Barrant l'écran, en surimpression, il avait aperçu des inscriptions qu'il connaissait par cœur, et qu'il pensait ne jamais revoir dans ce monde ou dans un autre.

Choisissez votre mode de jeu :

Corps à corps

Stratégie

Ultime

– Ce n'est pas fini, murmura-t-il avec effroi.  
Ce n'est pas fini.

Et tandis que ces mots passaient ses lèvres, comme en écho lui revint la voix du vieil homme dans la boutique, une voix qu'il croyait avoir totalement oubliée mais qui maintenant surgissait des limbes de sa mémoire, lasse et prophétique : « Ça ne finira jamais... »

– Je te dis que j’ai vu sa chambre, et son écran d’ordinateur, AL-LU-MÉ. Ça n’a duré qu’un instant, mais j’ai reconnu la capture d’écran. Je suis certain que c’était le jeu.

Éric posa son stylo sur la table de la bibliothèque, soupira :

– Ce n’est pas possible.

La bibliothécaire leur jeta un regard interrogateur, leva l’index vers le panneau « SILENCE, MERCI » punaisé au-dessous de l’horloge.

– Ce n’est pas possible, répéta Éric en baissant la voix. Andreas ne pouvait plus avoir accès au jeu. Je l’ai vaincu en combat singulier à Boadilla del Monte. Je l’ai vaincu, j’ai tué son... son avatar, si tu veux. Il n’avait plus de possibilité de retourner dans le jeu, et c’était bien le but que nous poursuivions à l’époque. Nous protéger de lui, et le protéger de lui-même, parce que le jeu était en train de le rendre encore plus cinglé qu’au naturel.

– Tu me fais rire, répondit Thierry. Tu m’annonces doctement, scientifiquement, qu’Andreas ne pouvait plus avoir accès au jeu parce que, dès qu’on y a trouvé la mort une fois, on ne peut plus s’y incarner. Tu m’énonces ça tranquillement, comme si c’était un théorème de physique. Qui te dit qu’on a tout compris du fonctionnement du jeu ?

– Tu as essayé d’y retourner, toi ?

– Oui, admit Éric.

– Et alors ?

– Accès refusé.

– À toi, le jeu refuse l’accès. Mais à Andreas, pour raison de santé, ou par simple favoritisme, le jeu permet de faire une dernière petite partie, une extra-balle, en somme. « *Same player shoots again...* »

– Pourquoi pas ? Je ne prétends pas comprendre ce qui s’est passé. Je te dis juste ce que j’ai vu. L’écran était allumé, et il avait accès au jeu.

Éric se contenta de hocher la tête négativement, fit mine de se replonger dans *Un long dimanche de fiançailles*.

– Tu ne t’es jamais demandé comment il a fait pour disparaître comme ça, d’un seul coup, de la surface de la Terre ?

– Il n’a pas disparu de la surface de la Terre, corrigea Éric. Il a disparu de notre champ de vision, nuance. Il peut être n’importe où à cette heure.

– N’importe où, vraiment? Et pourquoi il aurait fugué? Ça fait plus de deux ans, quand même, sans la moindre nouvelle.

– Pourquoi il aurait fugué? Pourquoi il aurait fugué!!! Je ne sais pas, moi, je ne suis pas à sa place. Un père violent et raciste, une collection d’objets nazis à faire pâlir d’envie les nostalgiques du III<sup>e</sup> Reich, suffisamment de matériel dans sa chambre pour faire péter le lycée, et ses deux meilleurs copains qui lui flanquent l’humiliation de sa vie dans un jeu dont il se croyait le Maître sans égal... Non, franchement, je ne vois pas pourquoi il aurait fugué...

– Tu n’envisages pas une autre explication?

– Non.

– Tu le fais exprès. Je suis sûr que tu le fais exprès. Tu sais très bien ce que je veux dire.

– Non, quoi?

– Il a été happé par le jeu. Il a été entraîné à l’intérieur.

Éric ferma son livre, leva les yeux au plafond avant de se tourner vers Thierry :

Du même auteur à *l'école des loisirs*

Collection MÉDIUM

*La Citadelle des cauchemars*

*La nature du mal*

*Tant pis pour le Sud*

*No pasarán, le jeu*

En grand format

*No pasarán, le jeu suivi de Andreas, le retour*

*No pasarán, endgame*

© 2005, l'école des loisirs, Paris, pour l'édition papier  
© 2013, l'école des loisirs, Paris, pour l'édition numérique  
Loi n° 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications  
destinées à la jeunesse : mars 2005

ISBN 978-2-211-21744-6