



Cette création est mise à disposition selon le Contrat Paternité-NonCommercial-NoDerivs 2.0 France disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/fr/> ou par courrier postal à Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

Pour télécharger gratuitement d'autres récits et nouvelles, rendez-vous en ligne à l'adresse [www.abrisdeglace.com](http://www.abrisdeglace.com)

## Drôle de jeu de rôles

Le héros de cette histoire, c'est vous – à moins qu'Anaïs n'en soit la véritable héroïne (pour les lectrices, remplacer Anaïs par Richard – vous effectuerez vous-même les corrections qui s'imposent).

Anaïs est un nom de guerre : un de ces travestissements qui tiennent lieu de pudeur aux mannequins de la haute couture et des couvertures de magazines. Le véritable prénom d'Anaïs, celui que lui reconnaît l'état civil et que lui ont donné ses parents, si elle en a jamais eu, c'est Florence. Mais ne vous avisez pas de l'appeler Flo une seconde fois : pour le coup, elle vous abandonnerait dans quelque ruelle solitaire avec pour tout baume, sur votre visage lacéré par des faux ongles d'au moins trois centimètres, l'ordure du caniveau.

Où vous avez rencontré Anaïs, comment vous l'avez abordée ou vous êtes laissé aborder, à vous de l'imaginer. Si vous devez être le héros de cette histoire – et vous l'êtes déjà –, vous passerez par des épreuves autrement plus difficiles que celle de vous faire à vous-même le récit de vos rêves les plus fous (et/ou les plus mièvres). Au cas où vous ne seriez que modérément mythomane, un conseil : allez au cinéma et répétez-vous que vous êtes le séduisant et sympathique héros du film romantique (et/ou torride) du moment. Répétez-le vous à haute voix jusqu'à ce que vos voisins vous fassent taire. Il ne vous restera plus alors qu'à calquer le scénario de votre coup de

foudre pour Anaïs sur celui du film, et le tour sera joué.

Voilà donc admis que vous êtes amoureux d'Anaïs – ou que vous croyez l'être, ce qui revient au même. D'ailleurs, pareille prémisse ne court guère de risque d'être démentie : tout le monde croit être amoureux d'Anaïs ; ne perdez pas de vue qu'elle est ce qu'on appelle un top model. Ceci dit, ne vous inquiétez pas trop à ce sujet : il est peu probable, de toute façon, qu'Anaïs vous laisse oublier ce dernier détail.

Là où il va vous falloir faire preuve d'un peu plus de foi, sinon de crédulité, c'est pour admettre qu'Anaïs, de son côté, est amoureuse de vous – ou que vous croyez qu'elle l'est, ce qui revient presque au même.

Après tout, pourquoi ne le croiriez-vous pas ? Passés les premiers regards à la dérobée, les premiers regards plus appuyés, le premier échange de vos deux regards qui maintenant se cherchent au lieu de se fuir, les premiers mots d'une banalité se prêtant à tous les sous-entendus, les premiers gestes d'approche et de reconnaissance mutuelle... vous avez passé la nuit ensemble dans le luxueux appartement d'Anaïs.

Quant à la façon dont vous avez occupé cette nuit, sans doute peut-on cette fois se reposer en toute confiance sur votre imagination. Soyez certain, en tout cas, qu'Anaïs aura acquiescé (que Richard aura devancé...) avec entrain à tous vos fantasmes les plus chers (et/ou les plus tordus (et/ou les plus banals)), car tel est son rôle dans cette histoire.

Bref, une grande passion est née. Félicitations.

Félicitations, vraiment : cela n'a pas dû être facile tous les jours de faire abstraction de tout ce qui vous sépare. Elle si belle, si riche, presque célèbre, côtoyant des gens en vue, des gens chic, des gens à la mode, des gens de la mode, et même des gens très bien ; et vous... Vous qui sans doute n'êtes ni ne faites rien de tout cela, il vous a fallu faire bonne figure au sein du petit monde d'Anaïs. Félicitations, donc : vous vivez là une bien belle histoire d'amour.

Est-il bien assuré, cependant, que vous ayez fait abstraction de ce qui vous sépare d'Anaïs ? Non, bien sûr. Sans cela, il n'y aurait pas d'histoire – ou, s'il y en avait une, elle n'aurait rien de commun avec celle dont vous venez de devenir, que vous le vouliez ou non, le héros (inutile de vous rebeller contre cette dernière assertion ; les histoires, c'est comme la vie : on ne vous laisse le choix qu'en ce qui concerne les points de détails, des peccadilles qui ne modifient en rien votre destination finale, mais seulement l'itinéraire selon lequel vous y serez conduit).

Anaïs non plus ne vous a pas laissé le choix. Bien que réticent, vous allez

dans quelques heures participer avec elle à un de ces jeux stupides pour riches oisifs qu'affectionnent ses amis. Et, dans l'avion qui vous emmène à Londres, vous vous laissez envahir par le pressentiment d'un désastre.

Ce pressentiment n'est pas dénué de tout fondement. Car, depuis six mois que vous partagez la vie trépidante d'Anaïs, vous avez appris à les connaître, les amis d'Anaïs. Or, ceux que vous allez rejoindre à Londres ce week-end comptent parmi ceux que vous connaissez le mieux. Chose curieuse, et où il vous arrive de penser que le hasard n'entre pour rien, ils comptent aussi parmi ceux que vous aimez le moins.

D'après ce que vous en a dit Anaïs, vous savez par exemple que Mark sera là. Si vous deviez faire un portrait de Mark, sans doute cela donnerait-il quelque chose comme ce qui suit.

Français de pure souche, Mark aime à s'en targuer lorsque l'actualité lui suggère des comparaisons. Il est cependant suffisamment snob pour se féliciter de ce que le snobisme de ses parents lui vaille ce k inepte à la fin de son prénom. « Mark avec un k comme Kafka. », précise-t-il à chaque nouvelle connaissance lorsqu'il l'estime digne d'être mise dans la confidence. Vous-même faites partie de cette élite, et vous vous êtes toujours demandé ce qui vous valait d'être distingué de la sorte. Il vous arrive de penser que Mark pousse le snobisme jusqu'à affecter de n'être point snob – et donc de vous témoigner une certaine familiarité, de la sorte de celle qu'on réserve aux domestiques qui vous ont vu naître. Ceci explique peut-être que vous détestiez Mark avec autant de cordialité que vous en consacriez à le mépriser si vous n'étiez pas vous-même trop snob pour avoir ce courage.

Complétant l'effectif masculin, seront également présents : Joël, qui « travaille dans la publicité » et laisse négligemment entendre qu'il n'est pas étranger à la naissance du fameux slogan « Touti rikiki maousse kosto » ; et enfin Antoine, le psychanalyste de renom. Concernant ce dernier, vous ne vous laissez pas d'évoquer en votre for un gag intime : depuis qu'il vous a expliqué avec une condescendance navrée ce qu'il entendait par maïeutique, vous ne le désignez plus à vous-même que par le sobriquet d'accoucheur d'ânes.

Quant aux femmes, outre Anaïs, elles seront deux. Une certaine habitude des joyusetés dominicales auxquelles Anaïs est régulièrement conviée vous a en effet appris que Mark et Joël n'apparaissent en public – en tant que héros de cette histoire, vous assumez en premier lieu le rôle du public, aux yeux de Mark et de Joël – qu'accompagnés chacun d'une superbe créature, destinée selon vous à faire sentir à Anaïs combien facilement ils se consolent de sa froideur à leur égard. Ce que votre expérience ne vous

permet par contre pas de deviner, c'est l'identité de ces jeunes personnes – en fait, elle vous dissuaderait plutôt de risquer le moindre pronostic à ce sujet. Quant à Antoine, vous le soupçonnez d'être jaloux d'Anaïs : ayant rapidement évalué vos mérites intellectuels, il semble depuis quelque temps désireux de se mesurer à vous de façon plus concrète. Quoique libéral, vous avez toujours opposé un refus poli mais ferme à ses avances.

**1.** En arrivant à Heathrow, vous commencez à croire que vous auriez dû opposer la même sorte de refus à Anaïs, et profiter de ce week-end de répit pour concrétiser enfin votre vieux projet de retraite à la Trappe, ébauché peu de temps avant que vous ne divorciez d'avec votre première femme. La limousine Rolls Royce qui vous attend sur la piste, à la descente de l'avion, vous inspire des sentiments mitigés. Un tel luxe ne vous laisse certes pas indifférent, mais le fait qu'il vous évite le passage à la douane vous met mal à l'aise : plutôt que dans celle d'un chef d'Etat, vous avez l'impression de vous retrouver dans la peau d'un escroc de haut vol – et puis, cela ruine vos projets grandioses concernant le magasin free-tax, soudain ramenés au rang de minable combine. Comme la voiture démarre, vous maudissez silencieusement, mais vigoureusement, la terre entière, à commencer par le chauffeur qui a feint de ne pas voir le billet que vous lui tendiez, puis Anaïs qui n'a pas feint de ne pas voir qu'on vous refusait votre pourboire, et enfin vous-même, pour n'avoir pas compris dès le premier regard qu'un chauffeur d'une telle classe devait sans doute être propriétaire de son véhicule et avoir sa chambre retenue à l'année à Buckingham Palace.

C'est non loin de Buckingham Palace, justement, que vous attendent les amis d'Anaïs : dans un appartement d'environ trois cents mètres carrés en plein Mayfair, de l'autre côté de Piccadilly. C'est Mark qui vient vous ouvrir. Après vous avoir gratifié d'un vague signe de tête, il s'empresse de souhaiter la bienvenue à Anaïs en l'embrassant à pleine bouche. Elle lui rend son baiser avec un total manque d'inhibition, bien que vous vous teniez assez près d'elle pour pouvoir lui pincer la fesse gauche sans presque devoir étendre les doigts.

**Si vous êtes d'un tempérament jaloux, rendez-vous en 2.**

**Sinon, rendez-vous directement en 4.**

**2.** Vous faites mine de trouver ces embrassades du dernier chic, ou du moins vous vous y efforcez – par bonheur, Joël n'est pas dans les parages, quoique le hall soit assez vaste pour loger un orchestre symphonique avec

armes et bagages, ce qui vous épargne ses fines allusions à quelque publicité vantant les mérites des fibres pour ce qui concerne le transit intestinal. Tout en vous promettant de revaloir ça à Anaïs, vous vous fendez d'un sourire excessivement chaleureux en vous emparant de la main tendue de Mark qui vient enfin de se déprendre de votre compagne et qui, paraissant soudain se désintéresser totalement d'elle, vous passe familièrement son bras gauche autour des épaules pour vous entraîner rejoindre le reste de la petite assemblée. Anaïs suit sans paraître se formaliser le moins du monde de cette façon d'agir, qui vous met extrêmement mal à l'aise – rien qu'à sentir l'after-shave de votre amphitryon, vous devinez que le flacon doit être doré à l'or fin, et cela vous remet en mémoire l'expression d'Anaïs lorsqu'elle a pour la première fois mis le nez dans vos affaires de toilette.

L'entrée en fanfare dont vous gratifie Mark vous dispense de vous mortifier trop longtemps à l'évocation ce souvenir.

« Eh bien, je pense que tu connais à peu près tout le monde, sauf Josiane et Lizbeth... Josiane, Liz, je vous présente Machin, le nouveau boy-friend de notre chère Anaïs.

– Hello, dear !

– Hello, hello ! », bafouillez-vous en retour, en vous demandant furieusement laquelle est Josiane, laquelle est Liz, des deux ravissantes girafes qui viennent de vous souhaiter la bienvenue en se jetant à votre cou – avant de vous rendre compte que Mark a omis de préciser laquelle sort avec lui, laquelle avec Joël ; in petto, vous lui vouez une reconnaissance éternelle à la condition qu'il se prenne à l'instant même les pieds dans le tapis, histoire de compenser par avance le ridicule dont vous vous couvrirez au premier impair que vous ne manquerez pas de commettre. Pourtant, vous vous surprenez à penser que vous aller bien les aimer, ces deux girafons, en constatant que leur réelle beauté est totalement éclipsée par celle d'Anaïs, qui vient de faire son entrée avec un temps de retard, et qu'elles en ont parfaitement conscience. La déconfiture de Mark et Joël vous rend votre assurance, et c'est d'un pas tout à fait dégagé que vous allez prendre place dans le fauteuil Chippendale qui vous tend les bras, laissant Anaïs se débrouiller seule des présentations, ce dont elle est parfaitement capable. Même, vous restez assis en voyant que tout le monde, jusqu'au nonchalant Antoine, s'est levé pour accueillir Anaïs.

Votre bravoure se trouve bien mal récompensée : voilà que tout le monde se transporte dans la pièce voisine, vous obligeant à suivre le mouvement à peine vous êtes-vous assis. Lorsque vous rejoignez le groupe, c'est pour

constater qu'il ne reste plus de siège vacant dans cette seconde pièce en tout point identique à la première – vous soupçonnez Mark et Joël d'avoir prémédité cette saynète dans le goût des chaises musicales et, pour vous donner une contenance, allez vous planter en face d'une minuscule gravure à l'eau-forte. Vous affichez une expression d'intérêt intense mais impassible, hélas perdue pour vos hôtes puisque vous leur tournez le dos.

Ce dernier point ne semble pas troubler Mark, que vous entendez expliquer que vous l'avez retrouvé à Londres pour participer à un jeu de rôles mis au point par une équipe de scénaristes spécialisés sur une idée de Joël et de lui-même, et qui aura pour décor Londres. Vous vous raidissez dans l'attente du pire, mais si quelqu'un vous avait regardé à ce moment-là, il vous aurait vu vaciller quand Mark a ajouté que le jeu se déroulerait pour l'essentiel dans le quartier des docks, comme les exploits de Jack l'Eventreur dont il s'inspire. Du coup, vous allez rejoindre les autres en essayant désespérément de ne pas trébucher. Vous faites lever Anaïs d'autorité et prenez sa place dans le fauteuil avant de l'asseoir sur vos genoux. Mark s'est tu pour permettre à tout le monde de ne pas perdre une miette de la scène, à moins que ce ne soit pour que personne ne perde une miette de son discours à cause de votre intempestive manœuvre de diversion – Josiane et Liz vous considèrent d'un œil attendri, Antoine et Joël d'un œil torve, Mark feint de relire ses notes et de conserver tout son sang-froid. Vous leur adressez votre plus beau sourire par-dessus l'épaule d'Anaïs.

Visiblement agacé par ce bref intermède, Mark garde le silence jusqu'à ce qu'on le prie de continuer – vous êtes prêt à parier jusqu'à votre dernier centime que jamais il ne vous pardonnera de lui avoir gâché son petit effet. Généreusement, il balaie pourtant tout éventuel remords en annonçant que vous passerez en effet le week-end à rejouer l'histoire de Jack l'Eventreur en grandeur nature et décors quasiment d'époque. Il prend un air solennel pour annoncer que l'on va dès maintenant procéder à l'attribution des rôles par tirage au sort : chacun d'entre vous va recevoir une fiche avec le nom de son personnage, une note biographique et la liste des actions qu'il va devoir effectuer pour reproduire l'affaire originale. Il poursuit en disant que l'identité de Jack l'Eventreur n'ayant jamais été établie, cette incertitude a été conservée en choisissant pour personnages masculins les quatre suspects les plus vraisemblables, que le jeu mettra en compétition. Quant aux femmes, ajoute-t-il avec un fin sourire, le respect dû à l'Histoire l'oblige à les prier de ne pas s'offusquer qu'on leur fasse jouer le rôle de prostituées ivrognes. En guise de conclusion, il explique que par souci de

véracité le jeu ne commencera véritablement qu'à la nuit tombée et que chacun, après avoir tiré sa fiche et reçu son sac, aura quartier libre pour s'y préparer, à condition bien sûr de ne communiquer avec aucun autre joueur. Tout le monde s'extasie et trouve ce programme follement amusant, surtout Josiane et Liz qui pouffent en se racontant quelque chose à l'oreille. Anaïs, quant à elle, exprime son enthousiasme avec plus de retenue, comme il sied à son personnage. Parce que vous l'avez sentie se raidir contre vous, vous devinez qu'en fait elle n'apprécie que modérément le rôle qu'on veut lui faire jouer – vous vous prenez à espérer que l'expérience sera salutaire et vous dispensera à l'avenir de ces sinistres week-ends de fol amusement. Mark vous tire de vos doux rêves de gloire en agitant sous votre nez un éventail de fiches cartonnées ; vous en prenez une et y jetez un coup d'œil distrait. Vous y revenez bien vite pour obtenir confirmation d'un détail qui a frappé votre regard. Pas d'erreur : on vous attribue un pourcentage de culpabilité potentielle de cinquante pour cent – si vous ne vous trompez pas dans vos calculs, étant donné que seulement cinquante autres points restent à répartir entre les trois autres suspects, vous voilà en tête de liste. Tout cette comédie n'a beau être qu'un jeu, cela vous chagrine tout de même un peu. Vous vous demandez comment John Druitt a occupé ses nuits, du 31 août au 9 novembre 1888, pour mériter pareil traitement. La note biographique vous révèle que John Druitt est avocat, qu'il est âgé de trente-et-un ans au moment des faits et connu de Scotland Yard pour sa curiosité morbide des choses de l'East End. Détail faussement accablant, à votre sens, il s'est donné la mort par noyade peu après le meurtre de Mary Kelly, dernière victime connue de Jack l'Eventreur. Vous achevez de blêmir en prenant connaissance de votre programme pour la nuit : selon ce que vous lisez, vous allez devoir vous efforcer d'assassiner sauvagement et de dépecer, dans l'ordre, Catherine Eddowes, Elisabeth Stride et Mary-Jane Kelly – soit, dans un ordre qu'il vous appartiendra d'établir à l'aide des indices que vous pourrez recueillir quant à leur personnage respectif, Anaïs, Josiane et Lizbeth. Vous conservez juste assez de sang-froid pour observer qu'Antoine, lui non plus, n'a pas l'air ravi de ce qu'il vient de découvrir sur sa fiche ; Mark et Joël sont impassibles, mais après tout l'idée vient d'eux et ils ont eu tout le temps de se préparer à simuler sauvages assassinats et autres dépeçages. Quant à vous, l'idée de devoir ne serait-ce que simuler semblables opérations vous révolse autant que vous inquiète le chiffre de cinquante pour cent. A ce sujet, d'ailleurs, vous soupçonnez un coup monté contre vous, et vous avez de plus en plus de mal à résister à la tentation

d'exiger qu'on procède à une redistribution des rôles, que cette fois vous superviseriez. Vous finissez par céder à la tentation. Mark prétend que c'est impossible, puisque vous avez pris connaissance du contenu de votre fiche, ainsi d'ailleurs que tous les autres. Selon lui, vous donner satisfaction fausserait tout le jeu – il dit ça sur le ton de quelqu'un qui n'en attendait pas moins de vous et qui se retient de vous traiter de mauvais joueur ; Joël murmure quelque chose d'excessivement drôle à propos de plumes et de goudron à l'oreille de Josiane ou de Lizbeth, vous ne savez toujours pas à laquelle appartient quel prénom.

**Si vous tenez à ce qu'on procède à une redistribution des rôles au point de faire un scandale si on vous le refuse, rendez-vous en 3. Sinon, rendez-vous directement en 5.**

**3.** Ulcéré par les sous-entendus de Mark, vous menacez de vous retirer du jeu si on ne vous donne pas satisfaction. Moins habile que lui à manier le sous-entendu, vous l'accusez par prétéition d'être, lui, un tricheur. Il s'exclame que c'est trop fort et prétend qu'il n'est pas dans ses habitudes de se laisser insulter. Le débat s'envenime et vous commencez à regretter votre obstination, mais il est trop tard pour faire machine arrière. Anaïs, que cet échange paraît réjouir au plus haut point, demeure sur un quant-à-soi goguenard, et c'est d'Antoine que vous vient une aide inespérée. Encouragé par votre exemple, il se décide à exprimer son mécontentement sur le mode raisonnable. Se donnant le beau rôle, il prétend qu'il est en mesure de comprendre votre méfiance, toute puérile qu'elle soit : dès lors que Mark a tout organisé, la moindre des choses aurait été que quelqu'un d'autre procédât au tirage au sort. Quant au fait que chacun a déjà pris connaissance des caractéristiques de son personnage, une redistribution complète mettra tout le monde à égalité – et Mark ne pourra plus être soupçonné d'avoir pris connaissance de l'intégralité du jeu avant tout le monde, ce que son attitude présente et butée pourrait laisser croire. Même, il se propose, lui dont l'équité ne saurait être mise en doute, pour procéder à ce second tirage au sort. Sentant le vent tourner, Joël s'empresse de donner son accord à ce compromis. Mis en minorité, Mark accepte de mauvaise grâce. On rassemble les fiches cartonnées entre les mains d'Antoine, et on procède à un second tirage.

« Alors, est-ce que tout le monde est content, cette fois-ci ? », demande Mark en vous lançant un regard noir. Vous vous gardez bien de répondre qu'en ce qui vous concerne, ce second tirage au sort n'a rien changé, et

vous vous prétendez entièrement satisfait. Vous vous dites que ce week-end s'annonce décidément sous un bien mauvais jour, à la pensée que c'est inutilement que vous avez provoqué cet accrochage avec Mark et que vous allez devoir supporter sa mauvaise humeur pendant les quarante heures à venir. Antoine, par contre, arbore une mine modeste et réjouie – lui, au moins, doit avoir gagné au change.

**Rendez-vous en 5.**

**4.** Bien que d'ordinaire la jalousie ne soit pas le trait dominant de votre personnalité, Anaïs a le don de vous rendre stupide, et vous tremblez de rage rentrée à la vue de ce qu'elle considère sans doute comme une marque de bienvenue parfaitement innocente.

**Rendez-vous en 2.**

**5.** C'est alors qu'Anaïs se décide enfin à intervenir :

« Dis donc, Mark, tout ça est bien joli, mais quel est le but du jeu, au juste ? Je veux dire : à part la chance qui nous est donnée de satisfaire enfin un vieil et légitime désir de jouer les putains au moins une fois dans notre vie ?

– Cela ne te choque pas, au moins ? Si j'avais pensé une seule seconde...

– J'en rêvais depuis toujours, au contraire. Mais à quoi ça rime ? C'est juste comme ça, pour le plaisir de nous trimballer sur les docks à deux heures du matin ?

– Pas seulement, pas seulement. Nous avons prévu une récompense, quelque chose de tout à fait spécial, pour celui qui jouera le mieux son rôle... Car bien sûr il appartiendra à chacun de faire deviner aux autres quel personnage il incarne.

– Et qui arbitrera la compétition ? Toi et Joël, sans doute ?, s'enquiert Antoine d'une voix douceâtre.

– Ne t'inquiète pas pour ça, Antoine. Nous avons pensé à des juges que même toi et Machin ne pourrez songer à récuser. Tout à fait au-dessus de tout soupçon.

– Impartiaux comme la justice elle-même..., ajoute Joël avec un fin sourire.

– Est-ce que quelqu'un a encore une question ?, reprend Mark. Non ? Eh bien, tout le monde a quartier libre jusqu'à ce soir. Et pas de triche, hein ! »

Sur une dernière invitation à employer ce temps libre à parfaire votre personnage, les deux compères s'éclipsent en emmenant Josiane – puisqu'elle se pend au bras de Mark, sans doute sort-elle avec Joël. Tout le monde

– c’est-à-dire Antoine et vous-même – peut se rendre compte que Liz l’a mauvaise et enrage d’avoir été laissée en arrière. Pour sa part, Anaïs, qui s’est extraite de votre giron, contemple rêveusement la même gravure à l’eau-forte qui vous a fasciné tout à l’heure ; son dos merveilleusement expressif laisse à entendre que rien de tout cela ne la concerne vraiment, mais qu’elle jouera son rôle de prostituée à la perfection, encore que sans enthousiasme – d’ailleurs, elle se retourne et le dit en vous regardant de son air des mauvais jours :

« Bof, tout ça n’a pas l’air très folichon, mais si ça peut les amuser... Tu crois que j’arriverai à me faire passer pour une pute ? »

**Sa mauvaise humeur vous ulcère : après tout, c’est elle qui a voulu venir. Au point où vous en êtes, une dispute avec Anaïs constituerait une diversion bienvenue. Rendez-vous en 6.**

**Vous connaissez assez ce que cela présage, quand Anaïs prend cet accent traînant, et vous décidez d’éluder pour éviter une dispute. Rendez-vous en 7.**

**6.** Cette dispute avec Anaïs ressemble à toutes les disputes avec Anaïs : très vite, devant tant de mauvaise foi, il ne vous reste d’autre choix que de lui donner raison, comme d’habitude, ou de prendre le large en attendant que ça lui passe, comme vous avez toujours rêvé d’avoir le courage de le faire – vous en rêviez déjà alors que votre première femme s’employait à vous convaincre d’infidélité.

**Vous capitulez. Rendez-vous en 7.**

**Vous vous éclipez. Rendez-vous en 9.**

**7.** « Tu as entièrement raison, ma chérie. Quel jeu stupide, vraiment ! » Antoine et Liz vous observent d’un œil narquois. Vous leur rendez leur regard jusqu’à ce qu’ils se décident enfin à quitter la place. Un grand éclat de rire retentit dans le hall, puis les voix s’éloignent avant de devenir inaudibles. Une porte claque. Vous vous empressez alors d’ajouter :

« Si on laissait tomber ? Si on foutait le camp maintenant ? »

– Non, non, ça leur ferait trop plaisir. Essayons plutôt de remporter leur foutu prix.

– Tu as une idée de ce que ça peut être ?

– Aucune. Mais pour ça, au moins, je leur fais confiance : Mark et Joël ont sûrement inventé quelque chose de pas ordinaire, ça doit valoir le coup. Ils sont prêts à tout pour épater la galerie. »

Vous ne vous sentez pas encore suffisamment en confiance pour risquer le moindre commentaire ; vous connaissez trop bien les sautes d'humeur d'Anaïs pour faire fonds sur son radoucissement à votre endroit. Aussi celle-ci peut-elle continuer sans être interrompue :

« Bon, je vais me préparer. Je vais leur en mettre plein la vue, tu peux me croire... De ton côté, tâche aussi de faire bonne figure. Pourquoi est-ce que tu n'irais pas t'acheter un déguisement ? Tu sais bien, quoi, genre costume d'époque et tout ça... Tiens ! »

Vous empochez sans mot dire la liasse de billets qu'elle vous tend et la regardez s'éloigner d'un pas décidé. Elle ouvre la porte, va disparaître dans le hall. C'est le moment ou jamais de lui faire part de ce qui vous trotte dans la tête : pourquoi ne pas mettre en commun les renseignements fournis par vos fiches respectives et multiplier ainsi par deux vos chances de gagner ?

**Vous jugez que cette dernière suggestion sera bien reçue et vous vous lancez. Rendez-vous en 8.**

**Sinon, rendez-vous directement en 11.**

**8.** C'est la nuit. Engoncé dans un stupide costume de louage qu'on vous a certifié « d'époque », vous vous glissez dans les ruelles enténébrées de Whitechapel en priant pour n'y rencontrer personne – que dirait-on, à vous voir circuler ainsi nuitamment en cape, gilet et haut-de-forme ? Le plan de Londres que Mark vous a remis au moment où toute la petite troupe s'est dispersée vous est d'une utilité médiocre pour vous repérer dans le quartier des docks, car il date du siècle dernier, ainsi d'ailleurs que l'extrait du Times qui lui est joint : « ...la décadence de vieilles activités a depuis longtemps conduit à laisser le quartier à l'occupation par une classe de miséreux ; on y découvre une accumulation attristante de misère et probablement de vice à l'intérieur d'un espace de faible dimension... ». Le brouillard épais qui plane sur Londres n'arrange en rien vos affaires : les fumées et scories accumulées dans l'atmosphère condensent en une sorte de purée de pois nauséabonde. Pourtant, vous continuez d'avancer à l'aveuglette, en vous disant qu'au moins le smog vous permettra de passer inaperçu malgré la bizarrerie de votre accoutrement. Une plaque de cadastre attire enfin votre attention : Brune Street. Vous voilà en plein Spitalfields, tout près de l'angle de Fashion Street et de Brick Lane où vous avez convenu de vous retrouver avec Anaïs, tout près de l'appartement qu'une de ses amies londoniennes, également top model, a mis à sa disposition. Vous pressez le pas et faites tinter le double des clés dans votre paume.

L'appartement ruisselle de lumière, mais personne ne répond à votre appel. Vous ouvrez une porte, une autre. Là doit se trouver la chambre. Une violente nausée vous jette contre le mur sous le regard fixe d'Anaïs. Son corps mutilé gît sur le lit, baignant dans son sang. On lui a coupé la gorge d'une oreille à l'autre et l'entaille va jusqu'à la colonne vertébrale. Elle a le nez et les oreilles tranchées et le ventre ouvert et vidé jusqu'à l'estomac. L'assassin lui a coupé les seins et les a disposés avec le cœur et les reins sur une table près du lit. Les intestins ont été suspendus en feston autour d'un tableau et, touche macabre d'une diabolique symétrie, les vêtements de Mary-Jane Kelly qu'avait revêtus Anaïs ont été soigneusement pliés et disposés au pied du lit.

### **Rendez-vous en 12.**

**9.** « C'est ça, tu as raison. Puisque c'est comme ça, je crois que je vais me préparer pour ce soir. Salut. »

Liz paraît surprise par votre sortie – visiblement, elle n'en attendait pas tant de vous et se réjouit de la déconfiture d'Anaïs. Cette dernière semble pour sa part interloquée et vous regarde bouche bée quitter la pièce, immédiatement imité par Liz qui vous prend le bras d'autorité et referme la porte derrière vous. Déjà, vous regrettez ce que vous venez de faire, et ne prêtez d'abord qu'une attention distraite aux propos de Liz qui vous entraîne dans le hall.

« Je vous dois des excuses, très cher, savez-vous ?

– Vraiment ?

– Mais parfaitement. Je vous avais mal jugé, jamais je ne vous aurais cru capable de lui river son clou... C'est que, aussi, tout ce que je savais de vous, je le tenais de Mark.

– Ah ?

– Vous ne l'aimez pas beaucoup, n'est-ce pas ? Ni lui, ni son acolyte.

– Je vous demande pardon ?

– Joël !

– Oui, bien sûr. C'est que...

– Oh ! Ne vous défendez pas ! Je commence d'ailleurs à croire que c'est vous qui avez raison.

– ...

– Que diriez-vous de leur jouer un tour ? Cela vous plairait de remporter le prix à leur nez et à leur barbe ? Je crois savoir où Mark a caché le plan du jeu que lui ont pondus les scénaristes...

– Vous voulez dire que nous pourrions le consulter à son insu ? Où est-il ?

– Dans la mallette qu’il a laissée dans notre chambre, j’en suis presque sûre.

– Cela paraît risqué. Si on se faisait prendre ?

– Vous n’allez pas vous dégonfler, tout de même ! Et puis, qu’est-ce qu’on risque ? Ni vous ni moi ne pouvons guère aggraver notre situation, pas vrai ?

– Je ne comprend pas.

– Je veux dire : si ce qui vous inquiète, c’est ce que pourrait penser votre amie si elle venait à l’apprendre. Vu que les autres, vous n’en avez rien à faire... Et quant à moi, on me fait assez sentir que je suis de trop, alors... »

**Si vous décidez de prendre le risque d’être surpris à fouiller dans la chambre de Mark, rendez-vous en 10.**

**Sinon, rendez-vous directement en 11.**

**10.** C’est la nuit. Vous vous glissez dans les ruelles enténébrées de Whitechapel en priant pour n’y rencontrer personne de connaissance ; tomber nez à nez avec Antoine, Mark ou Joël vous gâcherait tous vos effets. Vous avancez d’un pas alerte le long de Wentworth Street sans crainte de vous égarer, grâce à la copie que vous avez faite avec Liz du plan d’ensemble de Mark, bien plus détaillé que celui qu’il vous a remis au moment où toute la petite troupe s’est dispersée. D’ailleurs, c’est une chance que vous ne soyez pas réduit à vous fier à celui-ci, car il date du siècle dernier, ainsi que l’extrait du Punch du 22 septembre qui lui est joint : « ...un tel endroit, le labyrinthe de la cité monstrueuse dont le tracé des chemins serait de nature à égarer un nouveau Thésée, l’habitat de bien pire que le Minotaure. Le crime rampant hante ces lieux, le meurtre et l’outrage y dressent audacieusement la tête... ». Le brouillard épais qui plane sur Londres arrange bien vos affaires : les fumées et scories accumulées dans l’atmosphère condensent en une sorte de purée de pois nauséabonde qui vous permettra d’échapper aux regards de vos concurrents. Ceux-ci vont avoir une peur bleue en découvrant votre petite mise en scène. Sans cesser de jubiler par avance en imaginant la tête qu’ils vont faire, vous continuez d’avancer rapidement vers Mitre Square où vous êtes convenu avec Liz de vous retrouver pour partir à la recherche des autres et leur tendre un piège. Rien de plus facile, maintenant que vous avez toutes les cartes en votre possession : vous connaissez l’identité des autres protagonistes, vous savez ce qu’ils doivent faire, et dans quel ordre. Tout

ce que vous ignorez encore, c'est la distribution des rôles ; mais au moins savez-vous qu'il vous faudra choisir parmi les trois personnages suivants : le Prince et Duc Albert-Victor de Clarence, fils aîné du Prince de Galles, mort à 28 ans en 1892 d'un ramollissement du cerveau provoqué par la syphilis et camouflé en pneumonie par Sir William Gull, médecin de la reine Victoria, pour dissimuler l'assiduité du rejeton royal auprès des prostituées ; James Kenneth Stephen, fils du grand juge londonien Sir James Fitzjames Stephen mais surtout précepteur dudit rejeton à Cambridge, et comme lui de mœurs douteuses ; le peintre Walter Sickert, dont les œuvres porteraient la trace des méthodes des crimes de Jack, perpétrés par lui à l'instigation du médecin royal Gull pour étouffer un scandale compromettant le Duc de Clarence, qui aurait eu un enfant illégitime, connu des putains assassinées, avec une roturière. D'avoir acquis la certitude que Mark trichait depuis le début et de pouvoir le prendre à son propre jeu vous comble d'aise. Aussi vous retenez-vous à grand peine de lancer un appel joyeux en apercevant la silhouette de Liz sur un banc de Mitre Square. De l'endroit où vous êtes, vous pouvez déjà voir qu'elle a achevé de se grimer et vous vous dites que de près cela doit produire le meilleur effet. L'effet est saisissant, en effet : comme Catherine Eddowes, Liz est étendue sur le dos, sa tête inclinée vers la gauche. Sa jambe gauche est allongée, la droite recourbée et ses deux bras étendus. Sa gorge est terriblement entaillée ; une grande coupure traverse sa figure du nez à l'angle de la joue et une partie de l'oreille droite a été coupée. Vous avez le temps d'entrevoir d'autres mutilations indescriptibles avant de prendre la fuite à l'aveuglette dans les ténèbres.

### **Rendez-vous en 12.**

**11.** C'est la nuit. Vous vous glissez dans les ruelles enténébrées de Whitechapel en priant pour n'y rencontrer personne – que dirait-on, à vous voir circuler ainsi nuitamment en vous cachant comme pour un mauvais coup ? Le plan de Londres que Mark vous a remis au moment où toute la petite troupe s'est dispersée vous est d'une utilité médiocre pour vous repérer dans le quartier des docks, car il date du siècle dernier, ainsi d'ailleurs que l'extrait de l'Illustrated London News qui lui est joint : « Un fantôme flotte dans l'atmosphère pourrie du taudis, il prend forme aux yeux de qui a le don de voir et devient le spectre de cet air puant. Contemplez-le, car il est vain de chercher à fuir. La main rouge, sans merci, furtive, penchée en avant, c'est le crime meurtrier, c'est la Némésis, la vengeance des dieux... ». Le brouillard épais qui plane sur Londres n'arrange en rien vos affaires : les fumées et

scories accumulées dans l'atmosphère condensent en une sorte de purée de pois nauséabonde. Pourtant, vous continuez d'avancer à l'aveuglette, en vous disant qu'au moins le smog vous permettra de passer inaperçu malgré la bizarrerie de votre comportement. Une plaque de cadastre attire enfin votre attention : Malcolm Road. Vous voilà en plein Bethnal Green, tout près de l'angle de Braintree Street et de Cornwall Avenue où, selon les instructions portées sur votre fiche, vous allez devoir simuler l'assassinat d'Elisabeth Stride. Mais lorsque vous y arrivez enfin, c'est pour constater qu'on vous a devancé, et que votre devancier a accompli sa tâche avec plus de conscience que vous n'imaginiez devoir y mettre : Josiane gît les bras en croix, les intestins arrachés et entourés autour de son épaule droite, une partie de son foie découpée, le lobe de l'oreille droite tranché.

**Rendez-vous en 12.**

**12.** « C'est exact, monsieur le Juge, et sans doute cette idée était-elle un peu... macabre. Mais il n'a jamais été question que d'une reconstitution, de simulations. Il s'agissait d'un jeu de rôles, d'un simple jeu. Si j'avais pu imaginer...

– Bref ?

– Oui... Comme je vous le disais, je l'ai suivi après avoir distribué les fiches, parce que son comportement m'intriguait. Il avançait, avançait si vite qu'il paraissait voler dans la direction de la Tamise qui roulait près de là ses eaux sombres. Le brouillard montait de plus en plus épais... »

Vous sentez la voix posée, à la diction impeccable, de Mark se diluer dans un grand néant alors qu'il achève tranquillement de vous condamner par son témoignage.