

# THE SOCIAL DEAD

The title 'THE SOCIAL DEAD' is presented in a bold, black, distressed font. The letter 'T' in 'THE' and the 'S' in 'SOCIAL' are filled with a red and black spiderweb pattern. The letter 'O' in 'SOCIAL' is replaced by a black globe icon with a white mouse cursor arrow pointing to it. The word 'DEAD' is in the same black, distressed font. The entire title is centered on a white background with a rough, black border.

Anaïs Hurter

# L'ÉQUIPE

Sous la direction d'**Adeline Lory**

**Nelia Courtais** : Chef de projet

**Anaïs Hurter** : Rédactrice

**Clélie Giraud** : [Illustratrice](#)

**Coralie Giboulot** : Chargée de partenariat

**Sandra Gony** : Chargée de partenariat

**Apolline Blois** : Chargée de communication

**Candice Charlieux** : Graphiste

**Vincent Predine** : Participant

# SOMMAIRE

<b>CHAPITRE I</b> .....	<b>p.1</b>
<b>CHAPITRE II</b> .....	<b>p.6</b>
<b>CHAPITRE III</b> .....	<b>p.10</b>
<b>CHAPITRE IV</b> .....	<b>p.13</b>
<b>CHAPITRE V</b> .....	<b>p.17</b>
<b>CHAPITRE VI</b> .....	<b>p.22</b>
<b>CHAPITRE VII</b> .....	<b>p.27</b>
<b>CHAPITRE VIII</b> .....	<b>p.32</b>
<b>REMERCIEMENT</b> .....	<b>p.38</b>

[Règlement du jeu](#)

# **L'AVENIR DES RESEAUX SOCIAUX EST ENTRE VOS MAINS !**

**Et si les réseaux sociaux n'existaient plus ?**

**Imaginez, un virus se propageant petit à petit sur l'ensemble de la toile et décimant progressivement tous nos réseaux sociaux : nos blogs, nos Facebook, nos comptes Twitter, nos jeux en ligne... Ajoutez-y un compte à rebours incessant qui annonce la fin de notre vie en ligne et vous aurez une idée de ce qui se passe dans le monde de nos cinq personnages ! Qui a fait cela ? Dans quel but ? Personne ne le sait.**

**Ils sont cinq, ils vont devoir essayer de sauver les réseaux sociaux en se pliant à des épreuves pleines de suspense et d'angoisse. Ils ne savent pas qui les a sélectionnés, ni pourquoi, mais ils vont tout mettre en œuvre pour le découvrir.**

**Venez résoudre le mystère avec eux !**

**JEU CONCOURS**

**du 2 février au 1<sup>er</sup> Mars 2015**

# CHAPITRE I

## OÙ TOUT A COMMENCÉ

« Temps restant : 00 min. Fermeture. » L'écran sur la gauche du bureau affiche ce message qui clignote inlassablement. Le dernier réseau social vient de fermer. Le compte à rebours est terminé. Des doigts parcourent le clavier noir chromé du second ordinateur et les cinq e-mails partent les uns derrière les autres à travers la toile. Les pions sont en place. Le jeu peut démarrer.

Un vent d'hiver glacé souffle dans l'allée de garages. La lumière des lampadaires peine à éclairer le lieu. Des bruits de talons résonnent sur le bitume et se répercutent lugubrement sur les murs en béton. Une Martiniquaise à la peau d'ébène enroulée dans un long manteau et dans une grosse écharpe traverse le chemin. Elle paraît fatiguée et pas vraiment rassurée de se retrouver là. Un des lampadaires se met soudain à clignoter, la faisant se retourner d'un bond. Elle essaie de calmer les battements frénétiques de son cœur. Elle inspire un grand coup pour se calmer. Ses inspirations sont presque étranglées par la peur. Elle s'arrête soudain devant le garage qui l'intéresse. Ses yeux s'agrandissent de colère. Un cadenas à cinq chiffres ferme la porte. Elle serre les dents de frustration et est prise d'un éclat de folie, elle l'attrape et tire violemment dessus. Elle s'acharne pendant deux bonnes minutes sur l'objet. La porte tremble avec un bruit épouvantable qui traverse la nuit comme un coup de tonnerre. Mais le cadenas ne bouge pas.

Avec un cri de frustration, elle renonce et remet sa main rougie par le froid dans son manteau. Elle reprend l'allée dans le sens inverse, résignée. Elle va devoir suivre les instructions.



*Où tout a commencé*

Le monde ne tourne plus rond. L'annonce officielle de l'échec des meilleurs ingénieurs a été confirmée. Les médias sociaux n'existent plus.

Un mois plus tôt, une étrange rumeur était apparue sur internet. De petits sites internet de type social : forums, blogs, fermaient sans raison. Peu de monde y avait prêté attention. À quoi bon ?

Puis les comptes à rebours étaient apparus comme pour narguer les utilisateurs. Ils s'affichaient en première page sur les réseaux sociaux du monde entier. Ils annonçaient la fermeture prochaine du site. Comme une bannière publicitaire ou un nouveau gadget, ils avaient investi le haut des pages courantes et le centre des pages d'accueil.

L'information s'était répandue comme une trainée de poudre. Était-ce une blague ? Une de ces nouvelles campagnes de pub pour faire le buzz ?

Le compte à rebours de Myspace était alors arrivé à bout et plus personne n'avait cru à une blague. En un instant des millions d'internautes ne purent plus accéder à leur blog personnel. Un compte à rebours arrivé à zéro accompagné d'un logo : « The social Dead » remplaçait la page d'accueil. Ce fut le début de la panique générale. Les médias sociaux tombèrent les uns derrière les autres : Youtube, Twitter, Instagram... Les jeux en ligne n'échappèrent pas à l'hécatombe : World of Warcraft, League of Legends, etc. fermèrent leurs portes. Le dernier survivant fut Facebook et comme les autres, il tomba, laissant derrière lui des milliards d'utilisateurs dans le néant.

À l'annonce de la nouvelle, un moment de stupeur précéda la fureur. Le chaos prit soudain possession du monde. Des hurlements se firent entendre sur tous les continents. L'espoir de voir les choses revenir à la normale venait d'être brisé. Dans les métropoles du monde entier, les jeunes nés avec internet et les médias sociaux étaient désespérés et pleuraient de désespoir. Les plus dépendants à internet furent pris de colères démentes allant jusqu'à la crise d'hystérie. Dans leur folie, certains arrachèrent leurs ordinateurs et les jetèrent par la fenêtre. Des claviers volèrent contre les murs, des écrans furent brisés. Des relais internet furent fracassés, des magasins informatiques incendiés. Les plus furieux se regroupèrent dans la rue et prirent d'assaut les sièges des plus grands réseaux sociaux. Des émeutes naquirent aux quatre coins de la Terre. Les lignes téléphoniques furent prises d'assaut : chacun essayait de diffuser la terrible nouvelle autour de lui. Les hélicoptères des forces de l'ordre et des services médicaux tournaient sans relâche pour évacuer les blessés graves et calmer les tensions. Les sirènes des pompiers et de la police ne cessèrent de se faire entendre durant toute la journée. Partout fut tagué « mort à The Social Dead » sur les murs des plus grands monuments. Les forces de l'ordre eurent de grandes difficultés à ramener le calme qui ne revint qu'en fin de journée. Et quand ce fut le cas, une vague d'ennui recouvrit le monde.

Martha fait les cent pas devant le garage. La patience n'est pas son fort. Elle jette un œil à sa montre. 15 h 33. L'heure du rendez-vous est arrivée et personne n'est là. Elle marmonne dans son foulard à défaut de barbe. Elle n'aime pas travailler avec des gens qui ne sont pas capables de respecter un horaire. Elle essaie de relativiser en se disant qu'il fait meilleur que lorsqu'elle est venue la dernière fois. Un homme assez grand, vêtu d'un jean et d'une simple veste en cuir apparaît dans l'allée. Elle réprime un frisson et ressert les pans de sa veste. L'homme s'approche d'elle. Si elle paraît fatiguée, lui semble épuisé.

- MysThéa, je suppose ? demande-t-il.

- C'est cela, répond la femme en lui tendant la main. Mon vrai nom est Martha. Vous êtes ?

- Vincent, alias Azux, répond l'homme en se passant la main sur le crâne qu'il a parfaitement lisse. Les autres ne sont pas arrivés ?

- Non, ils sont en retard, répond Martha en se renfrognant.

Vincent hausse un sourcil avant de jeter un coup d'œil à sa montre.

- En même temps, il n'est que 15 h 35.

- Le rendez-vous était à 15 h 30, grogne Martha.

L'arrivée d'un couple de personnes ôte à Vincent la lourde tâche de répondre. Les deux personnes se disputent. Leurs voix portent loin.

- Tu vois que j'avais raison, dit le jeune homme asiatique d'environ 23 ans. C'était bien ce garde meuble là.

- Oui, soupire la jeune fille approximativement du même âge que lui. Tu avais raison.

- C'est comme pour le dernier ourson en guimauve. Je suis sûr que c'est toi qui l'as mangé et...

Elle pousse un grognement agacé.

- Je te dis que non. Arrête de mettre ce sujet sur le tapis.

La jeune fille repousse ses cheveux flamboyants coupés courts derrière son oreille et se renfrogne. Le garçon se tourne vers Martha et Vincent.

- Bonjour. Désolé pour le retard, dit-il. Nous avons du prendre un autre chemin. Il y avait encore une manifestation pour se plaindre de la lenteur de ceux qui recréent les réseaux sociaux.

Martha grimace à l'évocation de cette énième tentative des ingénieurs mondiaux. Cette approche est vaine. Ça, elle l'a personnellement expérimenté. Le jeune homme se présente et la tire de ses pensées.

- Moi c'est Dovah-kun. Enfin Junji.

- Et moi c'est Adeline : Enileda.

Les deux autres se présentent à leur tour. Un long silence s'installe alors. Un hélicoptère passe dans le ciel en vrombissant. Les tensions ne sont pas encore retombées sur la ville. Personne ne sait quoi dire. Il faut dire que personne n'est là de sa propre initiative.

Deux jours après la fin de Facebook, un mail était arrivé dans cinq boîtes e-mail différentes. Il était court et s'adressait au destinataire en utilisant son pseudonyme. Le logo « The Social Dead » figurait en entête suivi d'un message expliquant que ce mail avait été envoyé à quatre autres personnes dont les pseudos étaient ensuite cités. L'expéditeur annonçait être la personne qui avait lancé « TSD » (The Social Dead) à travers le réseau du monde entier. Il ajoutait ensuite que, à eux cinq, ils pouvaient découvrir le fin mot de l'histoire et ramener les choses à la normale sur le réseau.

Si toutefois ils tentaient de parler de ceci avec d'autres personnes que celles désignées, leurs chances de réussite seraient réduites à néant. Dans chaque mail était ensuite indiqué un numéro et une adresse. « Seule MysThéa possède l'adresse complète. À elle de trouver comment contacter tout le monde. Sachez que vous habitez tous dans la même ville et que le numéro que vous possédez est unique. Sans lui personne ne pourra arriver au but. Bon courage ». Le message se terminait là-dessus.

## CHAPITRE II

# UNE QUESTION DE CHIFFRES

- Il manque quelqu'un, non ? lâche finalement Adeline lassée par le silence.
- Sans blague ! Personne n'avait remarqué, grogne Vincent sarcastique. Bien que faisant vingt bons centimètre de moins que Vincent, Adeline le foudroie du regard.
- J'arrive ! crie une voix féminine.  
Le groupe se retourne d'un bloc. Une jeune femme aux cheveux mi-longs châains avec un étrange rouleau de papier sous le bras arrive en courant. Un sac, pendu sur une seule épaule, bat contre son dos. Elle s'arrête près d'eux, essoufflée.
- Désolée... halète-t-elle. Je finissais les cours à 15 h 00 et les bus étaient en retard !
- Kazurita je suppose, grogne Martha.
- Claire, je m'appelle Claire.



### *Les dés sont jetés*

Elle inspire à fond avant de se tourner face au garage devant lequel ils attendent.

- C'est là ?
- Oui apparemment, répond Junji. Mais attend, c'est l'affiche que tu as là ? Tu pensais vraiment en avoir besoin ?

Claire hausse les épaules en expliquant qu'elle a préféré la prendre avec elle. Elle la déroule. D'un design simple, y figurent les pseudonymes de Claire, Adeline, Vincent et Junji suivis de la partie d'adresse que seule Martha possédait, d'une date et d'une heure. La femme les avait placardées une semaine plus tôt un peu partout en ville.

- C'était bien pensé, note Adeline.
- Merci, répond Martha, ravie du compliment. La communication fait partie de mon métier. Je suis community manager.
- Tu dois plus beaucoup avoir de boulot en ce moment, ricane Vincent. Martha se retourne vers lui avec colère.
- Je te félicite pour ta clairvoyance. J'ai été la première au courant, merci ! Je ne suis pas là pour admirer le paysage, je te signale. Je veux que les choses reviennent à la normale. Alors si on pouvait se concentrer là-dessus...

Derrière leur dos, Junji et Adeline échangent un regard.

- Et maintenant ? Comment on entre, demande le garçon en se rapprochant de la porte pour détourner l'attention et éviter une prise de bec.

Le groupe se tourne d'un même mouvement vers le cadenas. Junji s'accroupit devant l'objet.

- Cinq chiffres hein ? Je suppose que c'est là que nos numéros entre en jeu. C'est quoi les vôtres ?

Ils lui répondent chacun à leur tour. 3, 6, 8, 5, 7. Il hoche la tête et les grave dans sa mémoire.

- Le problème c'est dans quel ordre, marmonne-t-il.

Il fait tourner les roulettes et inscrit un premier numéro 35678. Le cadenas résiste. Il inverse alors l'ordre : 87653. La combinaison n'a pas plus d'effet que la précédente.

- J'ai essayé les combinaisons les plus prévisibles, dit-il en se tournant vers les autres, ordre croissant et décroissant. Aucune ne fonctionnent. Je suppose qu'on n'a pas le choix. Il va falloir tester les combinaisons unes à unes.

- Tu te moque de nous, rétorque Vincent. 120 ! C'est le nombre de possibilités si on réduit à nos cinq chiffres. Tu comptes les essayer une par une ?! Ça va te prendre des lustres !

- À moins que tu ne caches un pied de biche sous ton tee-shirt, je ne vois pas d'autres solutions.

Vincent grommelle dans sa barbe mais, comme les autres, il doit se résoudre à cette solution. Junji entreprend d'inscrire les numéros par ordre décimal pour ne pas rater de possibilités. Le cliquetis des mollettes a rapidement raison de la patience de Martha qui s'éloigne pour ne pas s'énerver. Savoir que son avenir dépend d'une combinaison à cinq chiffres rend les choses encore plus difficiles à accepter. Elle regarde le groupe de personnes qu'on lui a désigné comme équipiers. Vincent s'appuie contre la porte et surveille ce que fait Junji. Les filles sont assises par terre. Claire complimente Adeline à propos de son sweet-shirt sur lequel figure la phrase « On ne peut pas jouer avec la vie mais on peut passer sa vie à jouer. » Après la vingtième combinaison infructueuse, Junji renonce et se laisse tomber en arrière.

- Ok ! J'en ai marre ! Il faut qu'on trouve autre chose ou on est encore là demain. Quelqu'un a une idée ?

Personne ne prend la peine de répondre.

- Tu n'avais pas un ordre de précisé dans ton mail, demande Adeline à Martha.

- Non, répond celle-ci en sortant son téléphone pour vérifier.

Claire curieuse de voir à quoi ressemble le message de Martha se penche par-dessus son épaule en le comparant au sien.

- Tiens, tu l'as reçu deux minutes après moi, remarque-t-elle. C'est bizarre si on considère que tu es celle qui a dû tout orchestrer pour nous réunir.

La community-manager hausse les épaules.

- Je peux voir le tiens Adeline ? demande Claire toujours poussée par la curiosité.

- J'ai certainement le même que le tien mais si tu veux, répond Adeline. La rousse tourne l'écran de son mobile face à la jeune fille.

- Ah le tien est une minute avant Martha, note-t-elle. Et si c'était ça l'ordre de la combinaison ? L'ordre de réception des messages.

Les quatre autres la regardent avec surprise. Vincent et Junji consultent leur propre boîte mail avec circonspection. Ils doivent vite se rendre à l'évidence. Claire a raison : les messages étaient arrivés chacun avec exactement une minute d'écart avec le précédent.

En combinant les numéros, ils obtiennent la combinaison 73685.

Le cadenas tombe alors sur le bitume.

Ils poussent la porte avec une certaine appréhension.



*La bonne combinaison*

## CHAPITRE III

# JEU DE PISTE, JEU D'ARCADE

Le garage est plongé dans le noir et sent le renfermé. Un ordinateur portable a été laissé là, fermé et à même le sol. Le groupe s'approche de l'objet. Vincent l'attrape et le retourne. Il teste la batterie. Elle est pleine.

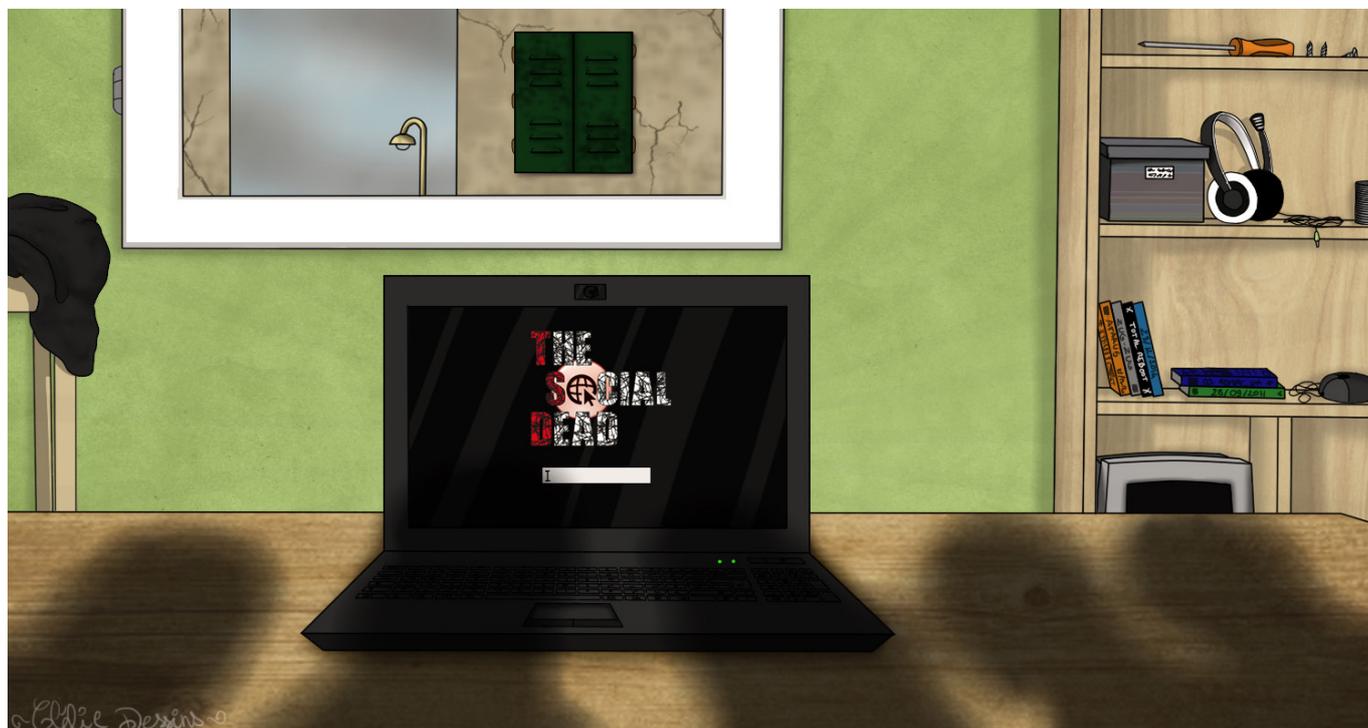
- C'est tout ce qu'il y a ici ? demande-t-il.

Les autres balayent la pièce du regard afin de voir s'il y a quelque chose de plus dans le local, quelque chose de moins flagrant. Ils se rendent rapidement à l'évidence, il n'y a rien d'autre ici.

- J'habite à deux pas d'ici, nous pouvons peut-être aller nous installer au chaud pour voir ça de plus près, souligne Vincent.

Tout le monde approuve l'idée et c'est les uns derrière les autres qu'ils ressortent du garage. Claire, la seule à avoir un sac assez grand avec elle, se charge de transporter l'ordinateur. Junji referme la porte et remet le cadenas en place. Dans la rue, ils évitent les cadavres d'ordinateurs et font mine d'ignorer les carcasses encore fumantes de certaines voitures. L'air est encore piquant de fumée. Le logo « The Social Dead » semble les suivre à chaque carrefour.

Un quart d'heure plus tard, ils sont tous installés devant l'écran, fébriles à l'idée de ce qu'ils vont découvrir. Pour certains d'entre eux, leur avenir dépend de ce qu'ils vont trouver ou ne pas trouver dans cet ordinateur. Les cinq têtes se penchent en même temps tandis que Vincent allume l'engin. L'écran affiche le logo « The Social Dead » et une unique case avec un curseur clignotant apparaît.



### *La clé de la première énigme*

- Un mot de passe, super, grommelle Adeline. On fait quoi maintenant ?
- Je m'en charge, répond Vincent avec assurance en prenant l'ordinateur sur ses genoux.

Des lignes de code défilent à l'écran. Ses coéquipiers regardent ce spectacle en ouvrant des yeux sidérés. Vincent paraît ailleurs, concentré par les données affichées à l'écran. Deux minutes plus tard, il a craqué le mot de passe et le bureau s'ouvre. L'inévitable logo « TSD » sert encore une fois de fond d'écran. Une seule icône trône sur le bureau.

- Si tu veux, je peux prendre le relais si c'est trop dur, ironise Martha. La réplique fait sourire Vincent, il lui tend la souris.

- À toi l'honneur.

Elle double-clique sur l'icône et un plan de la ville apparaît.

- Une carte ! Sérieusement ? soupire Junji. Tout ça pour ça. Sa petite amie se mord la lèvre pour éviter de faire un commentaire désobligeant.

- Il y a une zone entourée là, quelqu'un sait à quoi ça correspond ? demande Claire.

Adeline se penche pour jeter un coup d'œil au plan.

- C'est la salle d'arcade, répond-t-elle négligemment.
- C'est vraiment un jeu de piste, note Claire. Je suppose qu'il ne faut pas perdre de temps et y aller.
- Ce n'est peut-être pas la peine que tout le monde y aille, souligne Junji déjà debout et prêt à partir.

Il attrape le bras d'Adeline encore assise par terre.

- Si c'est une salle d'arcade, Adeline et moi sommes les plus qualifiés. La jeune fille ne paraît pas vraiment emballée à l'idée d'y aller mais elle suit le mouvement.

- Je vais essayer de trouver des infos dans l'ordi, grommèle Vincent, je vais rester là.

L'équipe se partage en deux. Martha reste avec Vincent tandis que les trois autres prennent la route de la salle d'arcade.

Le lieu, bien qu'immense, n'est pas très fréquenté en temps normal. Mais depuis que les jeux en ligne ont fermé, une partie des joueurs du réseau reviennent la fréquenter. Claire peu coutumière de ce genre d'endroit est impressionnée par le grand nombre de machines et par le bruit assourdissant qui y règne. Après avoir payé ses entrées, le trio se sépare pour trouver un indice. Claire est complètement égarée dans cet univers. Il fait trop chaud, cela sent la sueur et l'éclairage fluorescent la rend malade. Les joueurs qui s'énervent sur leur machine, les cris qui fusent : tout cela la trouble. Elle fait de son mieux pour rester attentive à tout ce qui l'entoure mais après avoir traversé trois fois la même salle et regardé des vingtaines de machines, elle se sent complètement étourdie. Junji fini par la rejoindre.

- Ça va, tu m'as l'air un peu pâle ? Tu veux sortir deux minutes ? demande-t-il d'un ton compatissant.

- Non ça va bien, je t'assure ! affirme Claire.

- Ok, mais dis-moi si ça va pas. Tu as trouvé quelque chose ?

- Non, et toi ? Tu as vu quelque chose d'intéressant ?

- Non plus. J'ai surveillé toutes les machines de la salle d'à côté mais rien. Il reste encore deux pièces. Tu as vu Ad ?

- Ad ? ah Adeline ! Non. Elle a peut être eu plus de chance que nous.

Ils traversent les deux pièces suivantes en tout sens à la recherche, non plus d'un indice, mais d'Adeline. Elle est introuvable. Junji commence sérieusement à s'inquiéter. Soudain la jeune fille apparaît au détour d'une machine. Elle est manifestement très excitée.

- J'ai trouvé ! Junji, Claire j'ai trouvé.

Elle attrape la main de son petit ami et l'entraîne derrière elle. Elle se dirige vers le fond de la pièce et les deux autres, qui ont bien du mal à la suivre, découvrent un escalier qui descend au sous-sol. La pièce du dessous est plus calme. Adeline les entraîne vers un coin de la pièce. Elle s'arrête devant un jeu d'arcade appelé « The Social Dead ».

## CHAPITRE IV

# APPARENCES TROMPEUSES

- Plus évident, on fait pas, souligne-t-elle.
  - Comment as-tu trouvé cette salle ? questionne Claire avec curiosité.
  - À une époque, je venais souvent ici, avant que je connaisse Junji. Je me suis souvenue qu'il y avait une salle pour les jeux les moins utilisés. Junji observe la machine et sourit.
  - Un bon vieux shoot'em up.
  - Un quoi ? demande Claire.
  - Un shoot'em up. Tu dois abattre tous tes ennemis avec des tirs et éviter les leurs le plus longtemps possible. Et ça, c'est dans mes compétences, dit-il en attrapant le joystick et en glissant une pièce dans la machine.
- Le jeu démarre et, derrière lui, Adeline ne peut s'empêcher de pouffer de rire. En guise d'ennemis Junji tire sur les logos des médias sociaux : l'oiseau Twitter, le « F » de Facebook, le « play » de Youtube... Son arme : une souris d'ordinateur et ses projectiles, des 1 et des 0.
- Sérieusement ? Tu utilises du code binaire pour les dégommer ?!
- Elle est hilare.
- Je comprends pourquoi la machine était cachée sous un drap. C'est ridicule !



*Qui fera le meilleur score ?*

Junji est trop concentrée pour répondre. Claire s'est appuyée contre le mur le plus proche pour observer ce qu'il fait. Elle se sent mieux ici qu'en haut.

- Je ne sais pas depuis combien de temps elle est là, reprend Ad, mais si quelqu'un d'autre que nous était tombé dessus, elle n'aurait pas survécu longtemps. La communauté des joueurs n'a pas apprécié d'être touchée par « The Social Dead ».

- La communauté des joueurs ? questionne Claire en détournant son regard de l'écran où les 1 et les 0 se multiplient.

- Les joueurs en ligne, explique Adeline. Voir leurs plateformes de jeu disparaître les unes derrière les autres ne leur a pas plu du tout. Et nous sommes nombreux dans le monde.

- Nous ? souligne Claire.

Adeline lève les yeux au ciel. Junji est imperturbable. Son pouce martèle le bouton de tir avec frénésie. Ses yeux sont plissés de concentration. Adeline a un peu de mal à assimiler que de sa victoire puisse dépendre le retour à la normale.

- Nous ? insiste Claire.
- Tu n'arrêtes jamais de poser des questions ?! « Nous » parce que Junji et moi sommes des joueurs en ligne. Enfin étions. Nous sommes sûrement dans les premiers à nous être rendu compte que TSD frappait. Mais personne ne nous a crus.

- Ahhh ! hurle Junji. Facebook m'a eu avec un « dislike » !  
Il se tourne vers les deux filles.

- C'est pas faute d'avoir essayé de les prévenir, grogne-t-il.  
Adeline se penche par-dessus l'épaule de Junji pour jeter un œil à l'écran des scores. Elle ouvre des yeux stupéfaits.

- Il y a qu'un seul score enregistré, s'exclame-t-elle.
- High score : 73 685 par « The Social Dead », note Claire
- Le code du cadenas, marmonne Junji
- Et toi tu n'as même pas fait 30 000, ajoute Adeline à l'intention de Junji.  
Allez au boulot !

Junji remet une pièce dans la machine. Claire reprend son interrogatoire.

- Tu as dit que vous aviez essayé de prévenir les autres joueurs pour « The Social Dead » ? Comment avez-vous su vous-même ? questionne-t-elle en tentant d'assouvir sa curiosité.

Junji fait signe à sa petite amie d'expliquer pendant qu'il retente sa chance au jeu. Adeline fait la moue mais répond.

- Bah je jouais à un jeu pas très connu et du jour au lendemain, il a fermé. Les rumeurs sur TSD tournaient déjà depuis quelques temps sur le réseau. Mais personne ne pensait que les MMORPG<sup>1</sup> étaient concernés. On a diffusé la nouvelle sur nos différents jeux mais personne ne nous a crus. Quand on a compris que ce que nous faisons ne touchait personne sur notre réseau nous avons essayé de nous connecter au plus de jeux possibles pour répandre l'information. Mais « The Social Dead » nous a pris de vitesse. Nos efforts n'ont servi à rien !

La colère pulse dans le regard d'Adeline. De toute la tirade, Claire ne semble avoir retenu qu'une chose. Ce n'est pas le fait que les deux autres aient essayé de se connecter à tous les jeux du réseau qui l'interpelle. Non, c'est une autre information concernant Adeline.

- Tu joues aux jeux en ligne ? Je croyais qu'il n'y avait que des garçons qui y jouaient.

Junji est pris d'un fou-rire tel qu'il perd encore le jeu. Adeline lui lance un regard noir.

- Ça c'est un stéréotype. Les filles jouent aux jeux en ligne, elles aussi ! C'est pas réservé aux hommes !

- Je peux même te dire qu'Ad jouait à plus de jeux que moi avant « The Social Dead », fait remarquer Junji encore écarlate.

<sup>1</sup> Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur

- Oui d'ailleurs j'aimerais bien que les choses reviennent à la normale au plus vite, siffle Adeline. Alors si tu n'arrives à rien, pousse toi et laisse-moi essayer.

Elle écarte Junji de la machine et prend sa place. Elle jette un œil sur son résultat qui est encore affiché et sur le « High score ».

- Tu n'as même pas réussi à faire la moitié de son score ! C'est pas vrai, il faut tout faire soi-même !

Elle attrape le joystick et lance la partie. Elle devient soudain très sérieuse.

Vincent pousse un cri d'agacement. Un message clignote sur l'écran. Martha qui le regarde faire depuis quelques minutes, sort de son état de torpeur.

- Quoi ?

- Il me nargue !

Il tourne l'écran face à elle. Elle lit le message à voix haute.

- « Bien essayé. Mais comme tes autres tentatives, c'était trop prévisible.

» Là, j'avoue que s'il ne te cherche pas je ne sais pas ce qu'il fait.

- Il ne fait que ça depuis un mois, s'emporte l'homme.

- Depuis un mois ? souligne Martha.

- Oublie, soupire Vincent. Comment se débrouillent les autres ?

Martha attrape son téléphone. Avant le départ des trois autres, ils avaient échangé leurs numéros. Elle contacte Adeline.

La jeune fille les yeux rivés sur l'écran, sent sa poche vibrer et appelle Junji.

- Mon téléphone, dit-elle.

Le garçon attrape le portable dans sa poche de jean et répond.

- Oui ?

- Adeline ?

- Non c'est Junji. Elle est occupée. C'est Martha c'est ça ?

- Oui. Vous avez trouvé quelque chose ? questionne-t-elle.

- Oui, un jeu d'arcade « TSD » mais on y est encore. Je n'ai pas réussi à battre le record. Ad tente sa chance.

Un jingle de victoire le fait sursauter. Ad a explosé le record.

- Cette fille continuera toujours de m'épater. Je rappelle plus tard.

Il raccroche et se rapproche, fébrile, de l'écran. Claire, qui depuis qu'elle ne pouvait plus poser de question s'endormait contre son mur, fait la même chose.

- C'est quoi, ça ?! s'exclame Adeline.

# CHAPITRE V

## LABYRINTHE MYSTÉRIEUX

Le trio se penche sur l'écran en ouvrant de grands yeux. Au lieu de l'habituel résumé de fin de jeu, un message clignote sur l'écran. Ils restent un moment indécis devant celui-ci.

« Bien joué ! 47.3062804| 5.1020487000000685. À l'attention de Martha.  
Bonne continuation. »

- C'est quoi ça ? laisse finalement tomber Ad. Ça ne veut rien dire ! Junji soupire. Tous ces efforts pour ça ! Le couple semble complètement dépité mais Claire prend les choses en main.

- Bah faites pas ces têtes ! Vous vous attendiez à quoi ? s'exclame-t-elle. Un message disant « Bonjour, voici les instructions pour détruire TSD, veuillez prendre un crayon et tout noter ! » ?

Les deux autres la dévisagent, surpris. La Claire curieuse a laissé place à une Claire caractérielle.

- Bon, on sort d'ici. N'oubliez pas de noter l'information avant qu'elle ne disparaisse !

Avant qu'Adeline et Junji n'aient le temps de réagir, elle avait déjà remonté l'escalier. Ils photographient l'information et la rejoignent rapidement dehors. Elle les attend devant la voiture de Junji. Ils y entrent rapidement et Adeline met le chauffage au maximum. Claire, assise à l'arrière, s'adresse au conducteur.

- Tu as un GPS ? demande-t-elle.
- Non, grogne Adeline. Il préfère me laisser utiliser la carte et me prouver que je n'ai pas le sens de l'orientation !

Claire grimace. Elle n'a pas envie d'attendre pour confirmer son hypothèse. Elle attrape son téléphone.

Martha se réveille en sursaut. Vincent est toujours penché en avant à taper sur le clavier de l'ordinateur. Même après le message narquois, il continue à s'acharner. Son téléphone sonne mais il est trop occupé pour répondre. Il jette un œil à l'appelant et, quand il reconnaît Claire, le fait glisser sur la table à destination de Martha.

- C'est Claire, dit-il, répond-lui s'il-te-plait.

Martha hausse un sourcil et obtempère.

- C'est Martha, dit-elle en décrochant. Vincent est occupé.
- On a réussi, déclare la jeune fille. Enfin, Adeline a réussi. On a une nouvelle information. Apparemment, elle est pour toi.
- Pour moi, s'étonne Martha. Tu es sûre ?
- Attends une minute.

Claire écarte le téléphone de sa joue et se penche vers ses deux co-équipiers.

- Vous pouvez envoyer la photo à Martha s'il-vous-plait ?

Dans les secondes qui suivent Martha reçoit le message.

- Je l'ai. Tu as raison, cela s'adresse sûrement à moi, même si je ne vois pas pourquoi. Je ne sais pas quoi faire de ces chiffres.
- Pour ça, ne t'inquiète pas, répond Claire. J'ai ma petite idée. Je crois que ce sont des coordonnées géographiques. Peux-tu chercher ça sur internet ?
- Oui, une minute.

Elle attrape son téléphone professionnel dans sa poche et cherche sur le net pour éviter de couper la conversation. Deux minutes plus tard, elle récupère l'information.

- C'est ça. Cela mène à l'autre bout de la ville. Un laser-game selon mon ami Google. On se rejoint là-bas ?
- Oui. À tout à l'heure.

Vingt minutes plus tard, les quatre se retrouvent sur le parking du laser-game.

- Vincent n'est pas là ?
- Non. Il continue de creuser la piste de l'ordinateur. Il est persévérant. Tout en parlant, ils s'approchent du bâtiment. Ils en poussent la porte d'entrée. Elle n'est pas verrouillée mais le lieu est vide et sent le renfermé. Adeline essaie d'actionner un interrupteur. Rien ne se produit.
- Pas de courant, lâche-t-elle.

Le quatuor s'approche instinctivement de l'entrée du jeu. Il leur semble distinguer, à la faible lumière des lampadaires qui leur parvient par la porte vitrée, un tournant à moins d'un mètre de l'entrée.

- Un labyrinthe, murmure Claire.
- On se croirait dans Harry Potter, s'amuse Junji, peut-être qu'on va croiser Voldemort au milieu !

Martha lui lance un regard septique. Ils font encore quelques pas pour voir plus loin et soudain sursautent violemment. Les lumières d'un bleu fluorescent qui parcourent le mur viennent de s'activer.

- Pas de courant, hein ? grogne Martha à l'intention d'Adeline, une main sur le cœur.

Une voix synthétique sortie d'un haut-parleur s'active soudain les faisant à nouveau sursauter.

**- Le prochain indice vous attend au bout de ce labyrinthe. Serez-vous faire preuve d'assez de calme et d'intelligence pour arriver au bout de cette épreuve en un temps limité ? Vous avez quinze minutes à partir de MAINTENANT !**

Un bip régulier se met à marquer les secondes qui s'écoulent. Martha serre les dents. Les visages de ses équipiers, éclairés par des nuances de bleu, expriment la même indécision qu'elle. Ils n'ont pas le choix et peu de temps, aussi prend-t-elle la tête de l'expédition. Elle s'engouffre dans les étroits corridors du labyrinthe. Au début, elle essaie de mémoriser lorsqu'elle change de direction mais très vite, elle abandonne. Elle a déjà tourné quatre fois sur sa gauche et sept sur sa droite. Le bip régulier et lancinant commence déjà à lui faire mal à la tête. Elle presse le pas pour sortir au plus vite.

- **Quatorze minutes restantes**, annonce la voix.

Elle accélère encore et les autres sont obligés de suivre le mouvement. Elle ne voit pas pourquoi il est question d'une épreuve d'intelligence.

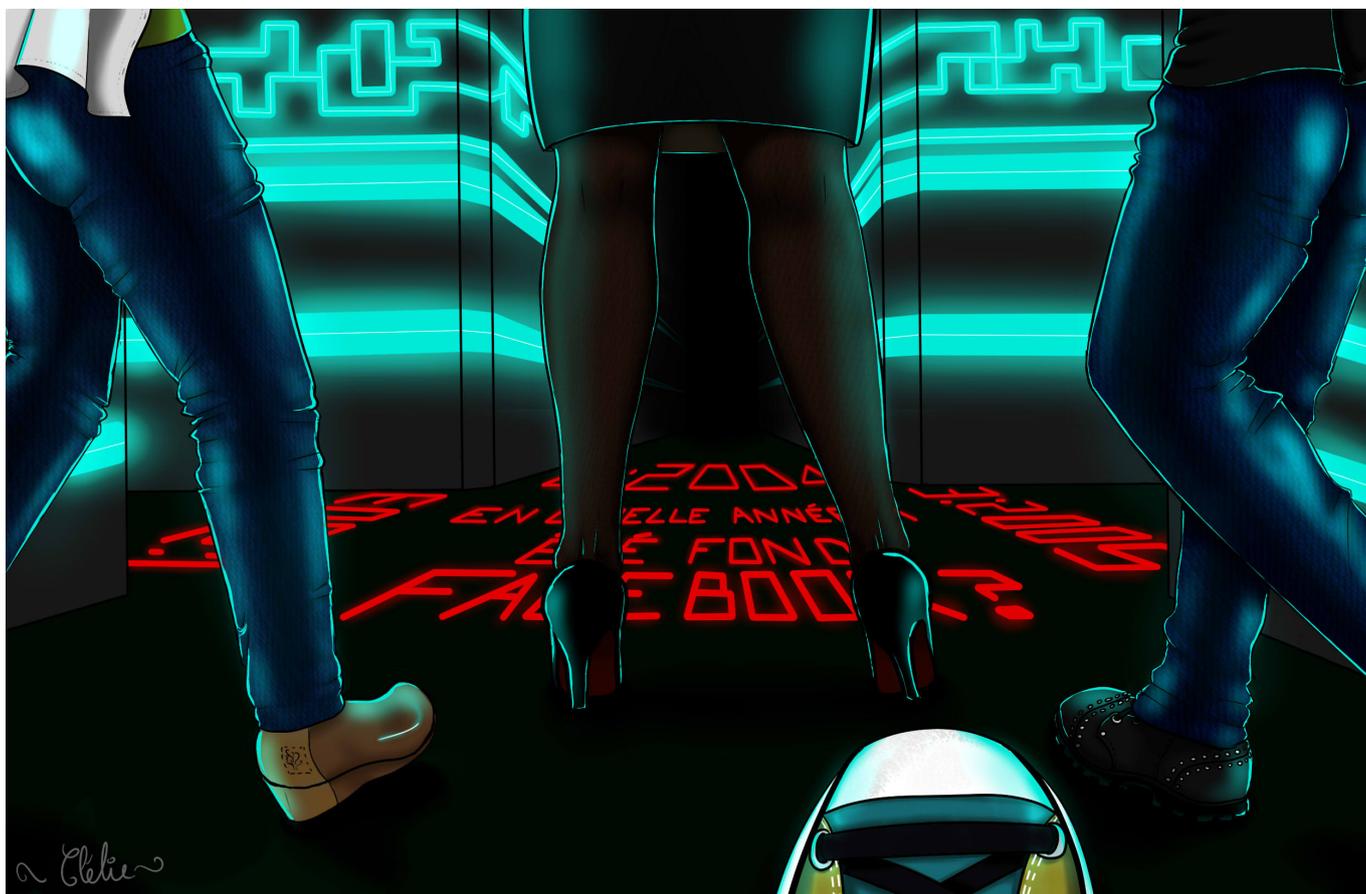
Pour le moment, il ne s'agit que d'avancer dans une obscurité partielle. Qui plus est, il n'y a qu'un seul chemin ! Un seul chemin qui passe son temps à bifurquer certes, mais un seul chemin quand même. Comme pour lui donner tord, ils débouchent soudain sur un embranchement en patte d'oie. Trois chemins s'offrent à eux.

- Comment choisit-on ? questionne Junji.

- **Treize minutes restantes.**

Un vidéo projecteur, perdu dans les hauteurs du plafond, s'active et vient projeter sa lumière sur le sol devant eux. Le texte est écrit dans un rouge luminescent presque sanglant. Des chiffres sont apparus devant les différentes voies. Une question de la même couleur est inscrite en-dessous.

- En quelle année a été fondé Facebook ? lit Martha à voix haute.



### *La marche de l'angoisse*

Claire lève un sourcil. Quelle étrange question !

- 1. 2003 2. 2004 3. 2005, poursuit Martha. C'est facile, c'est la réponse 2.

- Je crois aussi que c'est ça, murmure Junji. Il est apparu la même année que Dofus.

Adeline hoche la tête. Martha s'engouffre dans le couloir en face d'elle. Elle commence à se ronger les ongles.

- **Douze minutes restantes.**

Le bip est décidément très énervant. Changer de direction tous les trois pas est assez fatigant.

- On devrait accélérer, lance Claire.

- Tu veux passer devant ? grogne Martha agacée. Non, alors ne dis rien. J'essaie de ne pas percuter un mur et aahhh !

Elle pousse un cri si aigu que Junji, pourtant habitué aux éclats de sa petite amie, doit se boucher les oreilles.

- **Onze minutes restantes.**

- Que se passe-t-il ? questionne-t-il.

Martha se frotte les yeux d'une seule main avec colère.

- Rien. Un foutu miroir. J'ai eu peur de mon reflet ! Qui a eu l'idée de coller un putain de miroir dans un.... Laissez tomber !

Elle reprend le chemin. Ses nerfs sont à vifs. Elle a l'impression de marcher là-dedans depuis des heures alors que cela ne fait que cinq minutes.

- **Dix minutes restantes.**

- Oh, toi ! menace-t-elle la voix.

Être obligée de changer de direction tous les trois pas l'épuise. Ils débouchent sur un nouvel embranchement. À l'instant même un second projecteur s'allume et projette la question.

- Sur quel réseau social en vogue, les marques sont-elles actuellement très présentes ?

1. Facebook    2. Tumblr    3. Instagram

- Euh... C'est Facebook, non ? questionne Claire indécise.

- Non, répond Martha. Il demande le réseau social en vogue en ce moment. Autrement dit, celui à la mode. La réponse c'est Instagram. Facebook c'est un piège.

Junji et Adeline échangent un regard. Eux aussi se seraient fait avoir.

- **Neuf minutes restantes.**

Martha semble impossible à arrêter. Elle avance d'un pas déterminé et ne semble plus entendre ni le décompte ni le bip. Une dizaine de bifurcations plus tard, ils sont confrontés à une nouvelle question sur les réseaux sociaux.

- En quel mois Instagram a-t-il officiellement dépassé Twitter en nombre d'utilisateurs ?

1. Janvier 2014    2. Juillet 2014    3. Décembre 2014

- Réponse 3, lance Martha.

Personne ne prend la peine de lui demander si elle s'agit d'elle. Cela se voit. Elle reprend son chemin. Les trois jeunes se rendent compte qu'ils n'ont pas été très utiles sur les trois premières questions et espèrent se rattraper sur la suivante.

- **Huit minutes restantes.**

Martha tourne rapidement à chaque changement de direction et se retrouve bientôt devant un escalier dont les marches en verre sont éclairées par une lumière violette. Elle en entame aussitôt l'escalade.

Adeline qui a le vertige s'accroche à Junji pour passer cette épreuve. La question suivante est juste au sommet des marches.

# CHAPITRE VI

## ANGOISSE ET QUESTIONS

- Quel est le nombre d'utilisateurs de Pinterest dans le monde ?

1. 40 millions      2. 50 millions      3. 60 millions

- **Sept minutes restantes.**

La panique s'empare de Junji, Claire et Adeline qui ignorent encore une fois la réponse. Ils se sentent comme piégés. Malgré eux ils tournent leur regard vers Martha.

- 60 millions aux dernières nouvelles, répond-t-elle en s'engouffrant dans la voie de droite.

Dans cette portion de labyrinthe, les murs sont transparents. Le groupe est contraint d'avancer les mains plaquées contre les parois. Cela ralentit considérablement sa progression. La transparence des parois déboussole Martha. Elle commence à se rendre compte que tout repose sur elle.

- **Six minutes restantes.**

Les questions sont plus rapprochées désormais. La suivante est à trois bifurcations de la précédente.

- Il existe trois objectifs justifiant le lancement d'un plan de communication lesquels ?

1. Faire connaître, faire aimer, faire partager      2. Faire connaître, faire aimer, faire agir      3. Faire connaître, faire aimer, faire réagir

- C'est quoi cette question, s'exclame Junji. Qui peut y répondre ?!

- Moi, tranche Martha d'un ton fataliste et qui exprime la tension qui l'habite. Cette mission est pour moi. Réponse 2.

- **Cinq minutes restantes.**

Désormais tout dépend d'elle et de ses connaissances. Ses talons résonnent au rythme des secondes qui s'écoulent. Martha se prend la tête entre les mains. Une migraine commence à lui marteler les tempes à force de tourner et tourner encore. Elle est obligée de s'arrêter pour chasser le tournis qui la guette.

- **Quatre minutes restantes.**

Elle reprend immédiatement sa progression. Elle se traite d'idiote d'avoir gâché une minute.

La question suivante est :

- Quelle est la méthode universelle en gestion de projet applicable pour une stratégie de communication ?

1. Plan Do Check Act      2. Act Plan Do Chek      3. Do Check Act Plan

- Réponse 1, à gauche !

- **Trois minutes restantes.**

Ils reprennent leur laborieuse progression. Ils s'arrêtent soudain. Ils ont atteint l'un des murs de la pièce et sont devant une porte verrouillée. La question lumineuse glisse du plafond jusqu'au sol avec une lenteur exaspérante comme si elle cherchait volontairement à les ralentir. Elle se pose finalement devant eux.

- **Deux minutes restantes.**

Martha la lit et est parcourue d'un frisson de colère. L'indignation lui brûle la gorge.

- Enfoiré, murmure-t-elle.

L'espace est étroit. Junji et Adeline qui sont à l'arrière ne peuvent pas voir la question. Claire la lit à voix haute à leur intention.

- Quelle a été ton erreur, Martha, lorsque tu as créé ton réseau social ?



*La dernière ligne droite ?*

Martha semble tétanisée. Adeline recule et murmure à l'intention des deux autres.

- Un réseau social ? Quel réseau social ?

Ils haussent les épaules d'ignorance.

- **Une minute restante.**

Martha a les yeux dans le vague et semble prise dans un chaos d'émotions. Son poing est serré sur sa hanche.

- Martha ? l'appelle Claire. Martha ?

Elle lui attrape l'épaule et la secoue. La Community-Manager sursaute et tourne la tête vers ses équipiers qui la fixent. L'incompréhension est inscrite sur leurs traits. La femme inspire un grand coup. C'est un cauchemar !

- **Trente secondes restantes.**

Elle jette un œil sur la question toujours inscrite sur le sol. Non, ce n'est pas un cauchemar. C'est pire.

- Je ne sais pas, avoue-t-elle à mi-voix.

- Pardon ?

Martha se retourne et crie presque.

- Je ne connais pas la réponse, répète-t-elle avec fureur.

- **Dix, neuf, huit, sept, six...**

Pour la première fois de sa vie, Martha baisse les bras. Elle a perdu, elle le reconnaît et avec son échec, elle vient de réduire à néant les efforts des autres. Et surtout, elle vient de briser la chance que tout revienne à la normale dans le monde entier. Elle voit l'espoir s'éteindre dans les yeux des trois autres. Eux aussi baissent la tête, découragés.

- ... **cinq, quatre, trois, deux, un.**

La lumière se coupe d'un seul coup les plongeant dans le noir complet.

- **Vous avez échoué.**

Junji attrape son téléphone et en enclenche la fonction lampe torche. Martha garde les yeux fixés sur le sol. Alors qu'elle avait juré le contraire, elle vient encore une fois de perdre contre le créateur de « The Social Dead ». Elle se retrouve plongée encore une fois dans le cercle d'échecs produit par TSD.

Trois mois plus tôt, des rumeurs sur un virus qui faisait disparaître des sites avaient commencé à circuler. Ses collègues l'avaient mise en garde mais elle ne les avait pas crus. Lorsqu'elle avait découvert que son blog personnel avait disparu, elle s'était rassurée en se convainquant qu'il ne s'agissait là que d'un problème technique.

Son blog professionnel, lui, avait disparu en même temps que le premier réseau social. Autour d'elle, la panique avait commencé à s'emparer des professionnels et les comptes à rebours avaient entamé leur progression inéluctable. Martha avait été prise d'une idée obsédante. Pourquoi attendre que les réseaux sociaux soient remis en place ? Elle allait créer le sien ! Elle y avait passé des semaines. Elle avait fait des recherches et appris à coder. Elle avait usé ses journées et ses nuits sur des écrans. En trois semaines, elle avait monté la structure de son réseau social basé sur le seul moyen de communication encore en place : les boîtes mail. Mais deux heures à peine après son lancement, TSD l'avait annihilé sans même prendre la peine de lui mettre un compte à rebours. Des centaines d'heures de travail supprimées en une seule fois. Martha avait hurlé sa colère et juré de ne plus jamais perdre face à TSD.

Martha essuie une larme de rage qui perle au coin de son œil. Soudain la lumière se rallume accompagnée d'une musique retentissante de cirque.

- **Comme prévu, vous avez échoué à cette question Martha.**

- Le salaud, siffle Martha entre ses dents. Il avait même prévu ça.

- **Mais comme je suis sympa, je vous laisse une seconde chance...**

La porte s'ouvre lentement.

- ... **et je vous donne même la réponse à la question. Votre erreur a été d'avoir eu l'idée, avant les autres, de recréer un réseau social et de ne pas avoir eu la compétence pour le protéger.**

**Je vous invite maintenant à poursuivre votre périple.**

- Il joue avec nous, crache Adeline, quel connard !
- Avons-nous vraiment le choix ? répond Claire avec fatalité.

La réponse leur paraît évidente à tous. Ils avancent avec circonspection et passent le seuil de la porte.

- *Stop !* retentit une voix qui résonne dans l'immensité de la pièce. *Ne faites pas un pas de plus.*

- Vincent ? C'est toi ? lance Martha.

Elle ne peut pas croire que c'est sa voix qu'elle vient d'entendre. Se pourrait-il que... ?

# CHAPITRE VII

## UN JEU DANGEREUX

Les hauts parleurs placés de part et d'autre de la pièce laissent à nouveau entendre la voix de l'homme.

- *Oui, mais surtout ne bougez pas d'où vous êtes !*
- Pourquoi ? demande Claire. Que se passe-t-il ?

Dans son appartement, Vincent jette un coup d'œil aux fenêtres qui sont affichées sur l'écran de l'ordinateur. Un message est ouvert dans un coin. Un message que « le Hacker » lui a envoyé quelques minutes plus tôt.

« Nous voilà de nouveau face à face Vincent ! Tu m'as donné du fil à retordre avec tes attaques incessantes contre TSD. À moi maintenant de te créer des problèmes.

Dans quelques instants, tes camarades vont arriver dans une pièce où ils ne pourront pas se déplacer seuls. Tu devras les guider. Le micro de cet ordinateur est relié à cette salle. Un seul faux pas de leur part – ou de la tienne – et tous vos espoirs seront réduits à néant. Au bout de la pièce les attend un téléphone. Il contient une information dont vous aurez besoin par la suite. Mais attention, elle est programmée pour s'effacer progressivement. Si la jauge de ton ordinateur atteint zéro, considère le message comme perdu. Tu as la possibilité de le restaurer mais attention : si la jauge se vide pendant trois minutes, elle doit se recharger pendant trois minutes aussi. Chaque fois que tu lanceras la restauration du message, tu paralyseras l'ordinateur. Si tu ne réussis pas cette épreuve en vingt minutes, tu auras perdu !

Concernant tes amis, ils doivent avancer de manière à ce que :

- aucun d'entre eux ne croise la route d'un autre.
- ils ne fassent que 13 déplacements. Pas plus pas moins.
- tous les deux pas, ils changent de direction.
- après les trois premiers mouvements, ils ne soient plus tous les quatre sur une même ligne.

Ils ne peuvent pas :

- sortir de la grille de jeu avant le treizième mouvement.
- avancer en diagonale.

Si un membre avance sans les autres, le jeu est perdu. Tout s'arrête dès que l'un d'entre eux touche le téléphone en étant hors de la zone de jeu. Attention ! S'ils touchent le téléphone alors que la jauge n'est pas pleine, l'information ne sera pas complète. Bonne chance ! »

- *Si vous bougez n'importe comment, vous allez détruire une information importante. Elle est dans un téléphone à l'autre bout de la pièce. Il va falloir que je vous guide pour avancer.*

- Comment sais-tu ce que l'on doit faire ? demande Martha suspicieuse et encore éprouvée de son épreuve mais ravie que tout ne repose plus sur elle.

Vincent entreprend de leur expliquer la situation et les conditions de jeu laissées par celui qu'il appelle à défaut de mieux, le Hacker.

Claire se penche dans la pièce. Elle est plongée dans le noir et pleine de fumée : l'ensemble est peu engageant.

- Je veux bien jouer le jeu mais c'est qu'on voit rien là-dedans !

- *Je vais être vos yeux,* répond Vincent. *Enfin, je vais vous guider.*

Junji éclaire le sol avec son téléphone. Le sol est couvert de carré de carrelage. C'est ce qui va permettre à Vincent de les faire se déplacer.

Vincent est penché sur l'ordinateur TSD trouvé plus tôt dans la journée. Sur l'écran, en plus de celle des règles du jeu, il y a d'autres fenêtres ouvertes. Sur l'une, on peut voir une grille de 9 carreaux par 8 carreaux, sur l'autre on distingue la pièce où se trouvent les quatre autres filmés par le haut. Vincent est impressionné par la qualité du filtre que le Hacker a installé sur la caméra. Pour lui, c'est comme s'il n'y avait pas de fumée. Ses camarades sont juste un peu troubles.

- *Martha, tu rentres et tu longes le mur sur ta gauche. Tu t'arrêtes quand je te le dis.*

Elle obéit. Vincent procède de la même manière pour les trois autres, d'abord Junji puis Adeline et enfin Claire

- *Vous n'êtes pas encore sur la zone de jeu. Normalement, vous avez tous un carreau de libre sur votre gauche et votre droite ?*

Il les voit hocher la tête.

- Claire et Martha, vous êtes les extrémités. Adeline et Junji le centre. Quel que soit le mouvement que vous devrez faire, vous devez toujours regarder dans la direction du téléphone. De cette manière je pourrai vous faire aller de gauche à droite mais aussi d'avant en arrière.

- Quand le Hacker t'a-t-il contacté ?

- Il y a environ deux minutes, répond Vincent. J'essayais d'obtenir une information sur son ordinateur et soudain tout s'est ouvert.

Claire est impressionnée par la rapidité de réflexion de Vincent.

- **Que le jeu commence !** lance la voix du Hacker dans le haut-parleur. **Vincent, n'oublie pas : vingt minutes !**

Les quatre qui ont déjà subi le décompte dans le labyrinthe, ne cachent par leur déplaisir de l'entendre à nouveau. Apparemment, ils sont toujours surveillés.



*Les pions sont en place*

Une jauge apparaît sur l'écran de Vincent. Elle commence à descendre progressivement. D'un clic, Vincent fait passer une fenêtre au premier plan. Elle contient un algorithme fourni par le Hacker. Il paraît compliqué pourtant Vincent n'est pas effrayé par sa longueur. Il le parcourt du regard comme s'il lisait son journal du matin. Il dresse mentalement les conditions que l'algorithme remplit.

Toutes les 30 secondes, la jauge perd 5 % si les joueurs n'avancent pas et 3 % de plus si le téléphone n'est pas touché. Enfin toutes les minutes, 4 % sont inéluctablement supprimés.

Vincent calcule que si personne ne bouge, l'information sera perdue en 5 minutes. S'ils bougent, elle le sera en 10 minutes.

Il ferme les règles du jeu qui prennent de la place sur l'écran TSD. De toute façon, il les a déjà retenues par cœur. Il a une idée en tête. Cela va lui compliquer la tâche mais il ne peut pas s'en empêcher. Il attrape son ordinateur personnel et le place sur sa gauche.

- Vincent ? lance la voix d'Adeline à travers le haut parleur de la machine.
- *Ok... il va falloir me faire confiance. Vous comptez vos pas. Dès que vous en avez fait deux, dites « changement de direction », cela m'aidera. Vous recommencez à compter à partir de zéro après chaque changement. N'oubliez pas de regarder toujours dans la même direction. Je restaure le message et on y va. Tenez-vous prêts !*

Junji, Claire, Adeline et Martha l'entendent taper sur son clavier puis le son se coupe. Un « pschitt » sonore résonne dans la pièce et la fumée se densifie.

- C'est aussi irrespirable qu'en boîte, crie Claire pour se faire entendre avant de tousser.
- C'est sûrement la même fumée. Ils doivent louer la salle pour des fêt...
- *Tenez-vous prêts à compter !* les interrompt la voix de Vincent. *Extrémités et centres, un pas avant.*
- Un ! répondent-ils en avançant.
- *Avant tous !*

La réponse ne se fait pas attendre et Vincent se félicite d'avoir des équipiers aussi coopératifs.

- Deux ! Changement de direction.
- *Droite tous.*

Il les entend à peine répondre. Il regarde le timing : 30 secondes sont passées. Sa main gauche continue de taper sur le clavier. Il essaie de ne surtout pas perdre le fil de ses calculs tout en les faisant avancer.

- *À partir de maintenant, vous ne pouvez plus être sur la même ligne,* dit-il sans même prendre la peine de regarder la grille où les points de couleurs se déplacent. *Extrémités arrière, centres avant.*

Claire et Martha reculent tandis que Junji et Ad avancent.

- Deux, changement de direction. Ensuite ?

Les joueurs ne sont pas très à l'aise au milieu de cette fumée et dans un noir quasi-total.

- *Gauche puis avant pour tous,* répond distraitement Vincent.

Ses yeux sont rivés sur les lignes de code qu'il tape à une vitesse incroyable. Ses yeux pétillent. Oui ! Cette fois, il va l'avoir ! Il commence à exulter.

Et soudain sa tentative échoue !

Il serre violement le poing tandis que son ordinateur sonne pour lui annoncer l'arrivée d'un mail. Le message s'ouvre automatiquement dans un coin de l'écran.

Vincent ne s'en rend même pas compte. Il ne renoncera pas après une seule tentative ! Sa main droite se met en mouvement sur l'ordinateur TSD. Il récupère une information et reprend ses calculs sur son PC. Ses sourcils sont froncés par la concentration.

- VINCENT, tonne la voix de Martha.

Il sursaute. Pendant un instant, c'était comme si elle s'était retrouvée dans la même pièce que lui.

Il se reprend et regarde la jauge. Il jure. Un peu plus de trente secondes se sont écoulées pendant qu'il s'acharnait. Secondes pendant lesquelles les joueurs n'ont pas bougé. La jauge a perdu 10 % au lieu de 5 %. 15 % du message est désormais effacé. Deux minutes se sont déjà écoulées.

- *Où en êtes-vous ?* demande-t-il un peu sèchement avant de remarquer l'e-mail.

- Changement de direction, répond Martha irritée. Essaie d'être concentré !

- *Droite, avant,* réplique Vincent.

Il lit le mail d'un œil distrait, en se demandant s'il ne devrait pas renoncer. Il se complique la tâche tout seul alors que l'épreuve demande déjà une réflexion considérable. Il sursaute soudain comme piqué par une guêpe.

- *Je suis probablement plus efficace que vous tous réunis pendant vos épreuves !*

- 1, 2, changement de direction ! clament-ils.

Claire enchaîne aussitôt.

- Comment ça ?

Vincent est sérieusement agacé d'être interrompu à chaque fois. Ça l'empêche de se concentrer et de faire ses calculs. Il se demande quand exactement, il est devenu incapable de travailler avec quelqu'un. Il répond d'un ton plus sec qu'il ne le voudrait.

- *Gauche, avant ! Parce que moi je réfléchis. Je ne reste pas cantonné à ce qu'on me demande.*

- Sois plus précis, grogne Adeline en levant les yeux vers le plafond. Elle vacille et Junji est obligé de tendre le bras pour la rattraper avant qu'elle ne dépasse sa case.

- *Attention ! Si un membre avance sans les autres, le jeu est perdu.*

Adeline jure entre ses dents mais elle insiste malgré tout.

- Sois plus précis, Vincent !

- *Je veux dire que si vous aviez réfléchi avant d'obéir bêtement, on aurait gagné du temps. Si vous l'aviez fait vous vous seriez rendu compte que le jeu d'arcade TSD pouvait être remis à zéro et qu'il vous aurait alors suffi de faire un ridicule point pour réussir.*

Adeline semble se ratatiner sur elle-même.

Vincent est maintenant lancé et il ne s'arrête plus.

- *C'est pareil ! Si vous aviez regardé autour de vous en entrant dans ce labyrinthe, vous auriez remarqué que le second étage était accessible par l'escalier du personnel. Il débouche trois mètres avant la porte !*

- Comment sais-tu cela ? demande Junji.

## CHAPITRE VIII

# ÉCHECS VERSION HACKER

Vincent est surpris par le ton calme et posé du jeune homme. Ses yeux se posent sur les deux pièces jointes qui sont ouvertes sur son téléphone.

- *Un mail. J'ai reçu un mail du Hacker avec un plan du laser-game et un extrait du manuel du jeu d'arcade.*

- Alors *il* joue avec toi autant qu'avec nous. Il veut te retarder... nous retarder et nous faire échouer. Alors s'il-te-plaît, évite de passer ta frustration sur nous.

Le ton de Junji est monté de quelques décibels.

- Guide-nous simplement pour qu'on réussisse au plus vite !

Vincent comprend que le jeune homme a raison. Ils n'y sont pour rien s'il s'est surchargé lui-même. Un peu plus de 50 % de l'information est effacée. Presque six minutes se sont écoulées depuis le début du jeu. Il va devoir restaurer le message. Vincent se rend compte que pour que le message soit complet, il devra attendre plus de 6 minutes pendant lesquelles, il ne pourra pas jouer. Cela ne lui laissera qu'environ cinq minutes pour arriver à ses fins ! Même pour lui, cinq minutes c'est très peu. Surtout en gérant deux choses à la fois. La panique commence à monter.

- Combien de pas avez-vous fait depuis le début ? demande-t-il ses yeux allant d'un écran à l'autre.

- 10 ! répond Claire qui a pris la peine de compter. Et on est sur un changement de direction en ce moment. Il faut qu'on avance, Vincent ! On perd du temps !

10 % de l'information disparaît à nouveau. C'est la première fois depuis longtemps mais Vincent est déboussolé. Un filet de sueur froide lui coule le long du dos. Il agit alors sans réfléchir.

- *Gauche ! lance-t-il avant de comprendre son erreur. NON !*

C'est trop tard. Sur l'écran, ils voient les autres s'arrêter un pied en l'air, hésitants. Il voulait qu'ils aillent à droite, pas à gauche. Si le téléphone est vers le centre de la grille, ils seront trop éloignés. Tant pis, il fera avec. Son cerveau, comme engourdi par le stress jusque là, se remet en marche !

- *Continuez le mouvement sinon il aura été inutile !* crie-t-il.

Ils avancent en se demandant ce qu'il s'est passé.

- Un, claironnent-ils.

Vincent essuie son front et fait le point. Il regarde l'écran et une moue entendue lui traverse les lèvres. Le Hacker a essayé de le piéger, il se croit malin ! Mais Vincent entrevoit une parade.

- Faites ensuite un pas en avant en vous tournant pour regarder vers votre gauche.

Les joueurs froncent les sourcils, pas sûrs de comprendre pourquoi Vincent leur demande cela mais ils le font.

- Deux ! Changement.

Cette fois-ci, le téléphone est sur leur droite.

- *Je vais restaurer le message. Vous devez tous vous tenir prêt à bouger. Surtout les centres ! Ce sera à vous d'attraper le téléphone en moins de trente secondes ! C'est votre dernier mouvement.*

- Entendu, lance Junji avant de comprendre. Attend ! Tu as dit notre dernier mouvement ?

Il regarde devant lui. La consternation se peint sur leur visage. Les deux personnes les plus proches du téléphone, à savoir Adeline et lui-même, ont encore une ligne de carreaux devant eux avant de pouvoir sortir de la zone de jeu. Ils comprennent que les règles du Hacker ont été énoncées de telle manière à ce qu'ils échouent juste avant la fin, juste devant le téléphone !

- Treize mouvements, ce n'est pas suffisant pour arriver au bout si on joue selon ses règles, s'emporte Claire.

Vincent ne semble pourtant pas perturbé.

- *Vous allez être immobilisés pendant environ 8 minutes, surtout ne vous reposez pas sur vos lauriers. Il est hors de question que je le laisse gagner à nouveau.*

Une question se forme sur les lèvres de Claire mais le bruit du clavier s'arrête soudain. La fumée se répand à nouveau dans la pièce. Quand cela s'arrête, Claire peut enfin poser sa question.

- *À nouveau gagner ? Comment ça ?*

Martha qui connaît l'histoire de Vincent entreprend de leur expliquer.

Deux heures plus tôt, dans l'appartement de Vincent, pendant que Junji, Claire et Adeline affrontent le jeu d'arcade TSD :

Martha raccroche son téléphone. Vincent tout en continuant de travailler sur l'ordinateur s'adresse à elle.

- Où en sont-ils ?

- Ils ont trouvé un jeu « The Social Dead ». J'ai pas tout compris mais, apparemment, Adeline est en train d'essayer. Je ne serai pas étonnée qu'ils rappellent bientôt. En attendant, je peux te poser une question ?

Vincent s'empêche de lui rétorquer que c'est ce qu'elle vient de faire.

- Dis toujours ?

- Tu as dit tout à l'heure, que cela faisait un mois que le Hacker t'envoyait des messages comme ça. Celui que tu viens de recevoir disait que tes tentatives étaient prévisibles. Quelles tentatives ?

- Tentatives de destruction de TSD, que veux-tu que ce soit d'autre ?!

répond Vincent en faisant claquer sèchement son doigt sur la touche « entrée ». J'ai essayé de le faire à de nombreuses reprises mais à chaque fois que je trouvais une faille, il réduisait mes efforts à néant.

- Je connais ça, dit-elle en hochant la tête, compatissante.

- Et surtout à chaque fois, je me suis retrouvé face à un message de ce type !

« *Encore raté ! Try again !* » clignote sur l'écran. Vincent le ferme d'un geste rageur.

- Il m'a personnellement lancé le défi de l'arrêter à l'époque. Quand Facebook est tombé, j'ai compris que j'avais perdu. Je vais saisir cette seconde chance pour réussir ! Je ne le laisserai pas gagner encore une fois !

- Tu fais partie des hackers chargés de supprimer TSD par le gouvernement ou de ceux qui l'ont pris comme un défi personnel ? cherche à préciser Martha.

- Première réponse, dit-il en reprenant ses recherches.

- Pas étonnant que tu aies mis aussi peu de temps à trouver le mot-de-passe de l'ordinateur, alors.

- Cela ne valait pas vraiment la peine. Le mot de passe coulait de source. Martha lève les yeux au ciel.

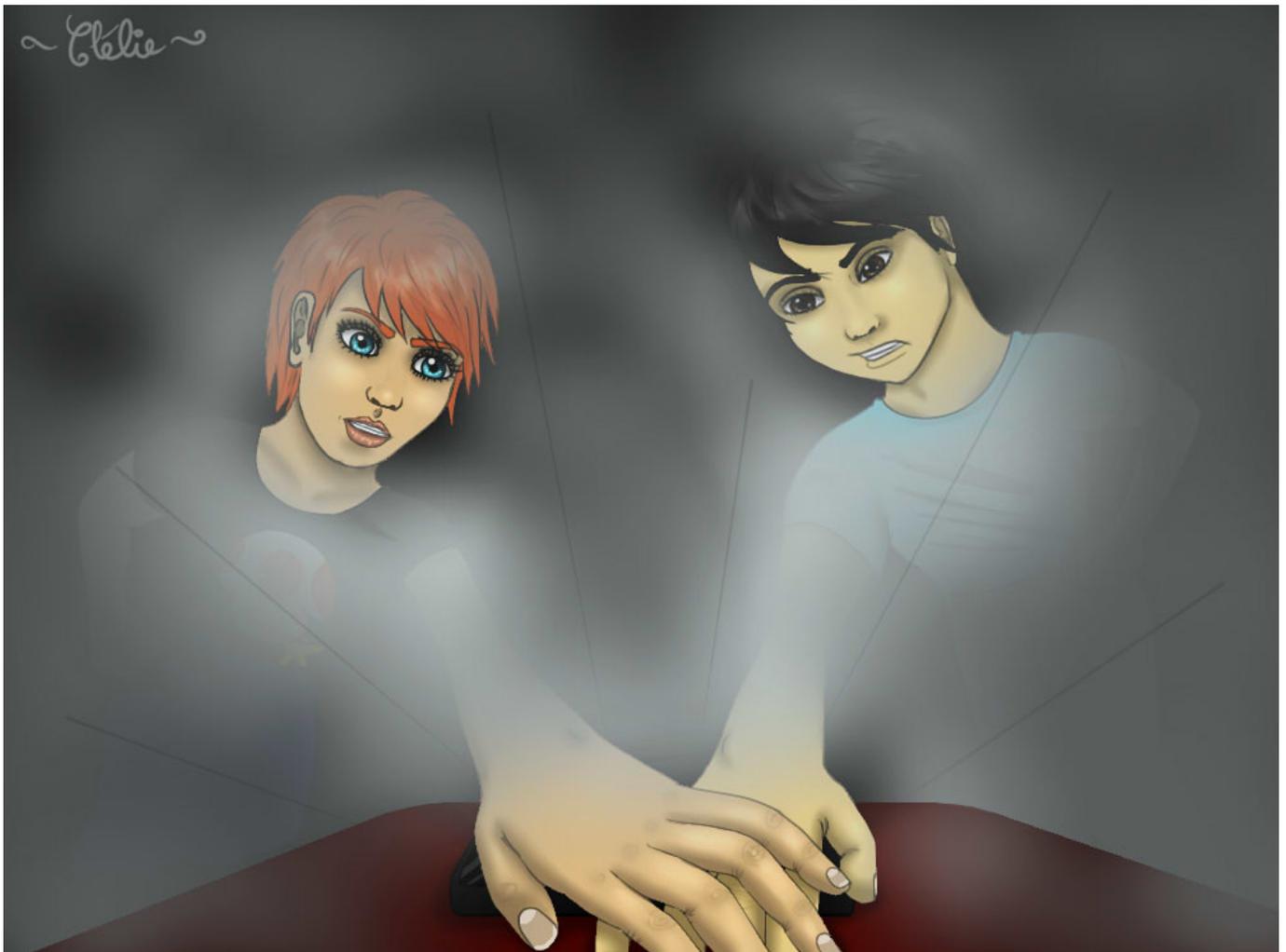
- Laisse-moi deviner, « TheSocialDead », tout attaché.

- Bingo.

Il n'y a plus rien à dire. Martha se laisse retomber au fond du canapé et commence à somnoler. Le téléphone de Vincent la fait sursauter en sonnant. Claire cherche à les contacter.

- *Prêts ?* demande Vincent avec une note jubilatoire dans la voix. *Vous allez tous enjamber le carreau sur votre droite pour vous placer sur le suivant.*

Les autres comprennent aussitôt que Vincent a réussi à se montrer plus malin que le Hacker. Il n'a jamais été spécifié qu'ils ne pouvaient pas sauter par-dessus une ligne de carreaux. L'idée est brillante. Vincent les a fait tourner sur eux-mêmes pour ne pas avoir à dire deux fois de suite « avant » et pour respecter la règle du changement de direction. Les quatre bondissent et les mains de Junji et d'Adeline attrapent en même temps le téléphone posé sur une simple chaise.



*Un dernier élan*

La lumière s'allume alors.  
Ils découvrent la pièce qu'ils ont traversée. Elle est tellement banale avec son carrelage blanc qu'ils se sentent humiliés d'avoir dû la parcourir avec une telle angoisse et comme des enfants jouant à la marelle.  
Adeline commence à passer en revue le contenu du téléphone. La voix de Vincent retentit à nouveau.

- *J'ai réussi à tracer le message que le Hacker m'a envoyé !*
- C'est ça que tu faisais, s'exclame Claire. C'est pour ça que tu nous as oubliés pendant un moment ! Bravo pour la concentration !

Son ton est railleur. Vincent grimace mais ne répond pas à la provocation. Il sait qu'elle a raison.

- *Je sais où est sa cachette. Je peux vous dire qu'il ou elle se trouve au 15 avenue...*

Avenue Network, complète Adeline en lisant le message qu'elle a finalement déniché sur le téléphone.

Devant son écran, Vincent pâlit. Il a fait tous ces efforts, tous ces calculs, pour rien ! Trouver l'origine du message n'a été qu'une perte de temps. Il se rend compte que le Hacker s'attendait à ce qu'il le fasse ! C'est pour cela que l'épreuve n'avait pas comporté de partie de « pure informatique ». Le Hacker savait qu'il se compliquerait les choses lui-même. Vincent n'a pas reçu de message moqueur mais c'est tout comme.

- *Très bien, dit-il d'un ton hargneux. On se retrouve là-bas. Pour sortir du bâtiment, vous pouvez emprunter la sortie de secours au fond à gauche.*

- Ok, merci.

Ils se retournent et sortent les uns derrière les autres. La nuit est tombée. Les questions, toujours sans réponse après cette troisième épreuve, tournent dans tous les esprits. Que va-t-il se passer cette fois-ci ? Qui est le Hacker ? Pourquoi a-t-il rassemblé des champions du jeu, une spécialiste en communication et management, un pro de la sécurité informatique gouvernementale et une étudiante ? Et encore une fois, pourquoi avoir supprimé les médias sociaux ?!

Claire est la dernière à sortir. Elle est un peu pâle. Elle s'installe sur la banquette arrière de la voiture de Martha aux côtés de Junji. Adeline monte à l'avant et jette un coup d'œil à Claire.

- Ça va ? la questionne-t-elle. Tu t'inquiètes pour la suite, pas vrai ? C'est normal mais n'oublie pas qu'on sera tous là. Et qu'on ne laissera pas le Hacker gagner.

Claire hoche la tête. La voiture s'arrête après une demi-heure de route au milieu des immeubles puis au cœur de la campagne. Le GPS annonce bientôt « Tournez à droite. Vous êtes arrivés à destination ! » Martha se gare. Vincent les attend déjà, appuyé contre sa voiture. Il ne semble même pas remarquer leur arrivée. Les quatre portes claquent les unes derrière les autres. Junji, Adeline, Claire et Martha contournent la voiture de Vincent pour découvrir ce qui occupe toute son attention. Ils s'arrêtent soudain, stupéfaits, écarquillent les yeux.

- Bah ça alors, lâche quelqu'un, si je m'attendais à ça !

The end ?

# REMERCIEMENTS

