

Piège à espions

(Nouvelle publiée dans le journal *Côté femme*)

Sébastien Kunis, alias *le Templier*, feuilletait le rapport classé « Rien que pour vos yeux » quand le serveur se planta devant lui pour prendre sa commande.

- Une bière s'il vous plaît.

Dernière recrue de l'Unité 161 – rattachée au département des opérations des Services Secrets Français –, Kunis était spécialisé dans la récupération des matériels dérobés par l'ennemi. Une semaine plus tôt, alors qu'il passait Noël en famille dans le Morbihan, le colonel Sandre, son chef, avait laissé un « code rouge » sur la messagerie de son téléphone portable. Cela signifiait qu'il devait regagner le QG de toute urgence. Sur place, son supérieur lui avait exposé le problème : la veille, un individu avait réussi à s'introduire dans l'immeuble du Comité de recherche scientifique et à copier sur disquette le programme de physique nucléaire *Talos*. Les enquêteurs avaient prélevé un cheveu appartenant au voleur dans la salle des ordinateurs. L'ADN extrait du bulbe avait été comparé avec ceux répertoriés dans le fichier national automatisé d'empreintes génétiques.

Il correspondait à celui d'un agent de la « maison », un certain Maxime Blumel.

Sandre avait confié à Kunis sa première grande mission : retrouver la disquette – et mettre hors d'état de nuire le traître. Désireux d'obtenir de l'avancement, *le Templier* comptait transformer ce galop d'essai en coup d'éclat. Pas question de moisir dans les locaux du 161 et d'exécuter des tâches subalternes jusqu'à l'âge de la retraite.

Après que le serveur eut déposé la bière sur la table et se fut éloigné, Kunis se replongea dans sa lecture. Son instructeur, le capitaine Alberti, répétait souvent : « Apprenez à connaître votre adversaire avant de l'affronter ». Comme lui, Blumel débutait. La colonne « états de services » comportait la date de son recrutement, six mois auparavant, et le poste qu'il occupait : spécialiste du décodage informatique. Il avait été choisi pour sa capacité à se maîtriser, mais aussi pour son air bonhomme qui lui permettait de se fondre dans la masse. *Le Templier* examina les photos du dossier, considérant avec un mélange de mépris et de méfiance le visage du judas. Le rédacteur du rapport concluait par une information capitale : l'Ombre réceptionnerait le colis mercredi à dix-huit heures trente – dans le jargon des SSF, « l'Ombre » désignait le camp des ennemis ; « la Lumière » symbolisant celui des alliés.

Mercredi... Demain.

Kunis avait suivi Blumel à la trace. Hier enfin, il l'avait localisé. Ce salaud était descendu sous un faux nom à *l'Auberge du petit dormeur*, un hôtel trois étoiles de la capitale. Attablé au café qui faisait face à cet établissement, Kunis ressassait mentalement les mêmes questions. Pour qui Blumel travaillait-il ? Surtout, pour quelle raison avait-il viré de bord ? Pour l'argent ? Par conviction idéologique ? Ses commanditaires avaient-ils exercé un chantage sur lui pour l'acculer à la trahison ? Sa chambre était sur table d'écoutes. Vers seize heures quinze, il avait appelé une agence d'hôtesses située dans le 8^{ème} arrondissement. Trente minutes plus tard, une fille en manteau de fourrure et à la démarche lascive lui rendait visite. S'agissait-il d'un « cadeau » de son employeur ? Kunis consulta sa montre : dix-huit heures quarante. Comme il s'impatientait, il vit la call-girl dans l'entrée de l'hôtel. Le portier en livrée aida la jeune femme à enfiler sa fourrure avec empressement. Elle lui jeta une œillade pour le remercier puis se déhancha vers la porte vitrée.

Le Templier but la bière d'un trait, régla l'addition puis sortit.

Il était temps de rencontrer l'homme qu'il avait appris à détester.

Face à la haute fenêtre à meneaux, Maxime Blumel tirait sur sa cigarette d'un air satisfait. Jusqu'ici, tout se déroulait comme prévu. Demain, il remettrait la disquette à son « contact » et sa mission serait terminée. Même si l'inquiétude le gagnait parfois, la perspective d'une promotion balayait ses craintes et ses doutes comme le vent la poussière.

Il boutonnait sa chemise lorsqu'on frappa un coup sec à la porte.

- Oui ?

- Votre champagne, Monsieur, répondit une voix caverneuse.

Blumel fronça les sourcils.

- Je n'ai pas commandé de champagne, siffla-t-il.

- Il vous est offert par la dame qui vient de partir, continua l'autre d'un ton gêné.

Un sourire s'épanouit sur les lèvres de Blumel. Il mit sa veste, l'ajusta devant la glace murale.

- J'arrive.

A peine eut-il ouvert qu'un poing s'abattit sur sa figure. Le nez ensanglanté, il tomba à la renverse. Après avoir verrouillé la porte, son agresseur fondit sur lui. Blumel tendit la main vers son revolver posé sur la table de chevet. Avant qu'il pût le tirer de son étui, le type l'empoigna par le col de sa chemise et le balança à travers la pièce. Il heurta le mur opposé, tête la première. Sonné, il ne parvint pas à se relever. Le tortionnaire revint à la charge, le saisit aux épaules et l'obligea à s'asseoir sur un fauteuil. Puis il sortit un pistolet muni d'un silencieux des plis de sa parka et le pointa dans sa direction. Blumel s'efforça de garder son calme.

- Qui êtes-vous ? souffla-t-il. Qu'est-ce que vous voulez ?

Du pouce, Kunis releva le chien de son arme.

- La disquette.

Blumel feignit la stupéfaction.

- De quoi parlez-vous ?

Kunis appliqua le modérateur de son sur la joue du traître.

- Je ne le répéterai pas : où est-elle ?

Blumel déglutit.

- Je ne comprends pas...

Le Templier le gifla du revers de la main.

- La mémoire te revient.

Blumel lui décocha un regard dédaigneux. Il s'apprêtait à le frapper de nouveau quand il aperçut un ordinateur portable ainsi que deux disquettes sur le bureau. Sans cesser de braquer son flingue sur Blumel, il marcha à reculons vers la table. D'un coup d'œil, il s'assura que l'appareil était sous tension et, de sa main libre, inséra la première disquette dans le lecteur. Les données enregistrées, relatives aux méthodes d'infiltration des agents étrangers, ne présentaient aucun intérêt. Avec des gestes saccadés, il introduisit le second support magnétique. Le document s'ouvrit sur une photo.

La sienne.

La bouche déformée en un rictus de colère, il lut ce qui était écrit au-dessus, en caractères gras :

Dossier S. Kunis
Confidentiel

Le Templier débrancha l'ordinateur d'un mouvement rageur et se précipita vers Blumel.

- Comment t'es-tu procuré mon dossier, fumier !

Blumel essuya le sang qui coulait sur son menton.

- Il m'a dit que tu viendrais.

Kunis eut une grimace d'incrédulité.

- Qui ?

Blumel détourna les yeux.

- Le maître du jeu.

Kunis brandit le pistolet.

- C'est ta dernière chance, gronda-t-il.

Blumel laissa échapper un soupir de lassitude.

- Tu as un permis de tuer, n'est-ce pas ? Alors tue-moi. Je ne parlerai pas.

Son assurance déstabilisa Kunis un moment. *Le Templier* décida de risquer le tout pour le tout.

- Comme tu veux, commença-t-il avec détachement. Tu peux emporter le secret dans la tombe, ça m'est égal. (Il s'assit sur le lit, éprouva la dureté du matelas de l'index.) Ta fille fera les frais de ton silence.

Blumel demeura impassible.

- Je n'ai pas d'enfant.

Un rire moqueur secoua Kunis.

- Tu oublies un détail : tu connais ma vie, je connais la tienne. Je l'ai vue en photo. Elle est plutôt jolie. Comment s'appelle-t-elle déjà ? Ah oui ! Judith. Si je ne m'abuse, elle vit avec sa mère à Pointe-à-Pitre.

Blumel se dressa d'un bond.

- Elle n'a rien à voir dans cette histoire !

- J'ai touché juste on dirait, continua *le Templier* avec une pointe de sadisme. C'est plaisant. (Sa figure se durcit.) Trêve de bavardages, il est temps de se mettre à table. Où est ce foutu programme ?

Conscient qu'il était sérieux, Blumel renonça à le provoquer.

- Je ne l'ai pas. Enfin, pas *ici*, se ressaisit-il.

Kunis afficha une expression dubitative.

- Tu as rendez-vous avec ton « contact » demain, non ?

- Il est prévu qu'il passe me prendre à l'hôtel à midi et qu'ensuite je le conduise à ma planque.

- Ta planque ?

- J'utilise un bunker datant de la Seconde Guerre mondiale comme base arrière. Il se trouve à une vingtaine de kilomètres, dans le *bois des hommes morts*.

Kunis prit son manteau dans la penderie et le lui tendit.

- On y va.

- Maintenant ?

Le Templier montra sa face tachée de sang du doigt.

- Tu as deux minutes pour te refaire une beauté.

Blumel se gara à l'orée du bois. Les ombres de la nuit dansaient dans la lumière des phares.

- J'ai une lampe dans la boîte à gants, dit-il à l'attention de Kunis. Tu permets...

Le Templier acquiesça. Blumel attrapa la torche électrique, releva le col de son manteau et descendit de la voiture, bientôt imité par son géolier. Malmenées par le vent, les branches des arbres s'agitaient au-dessus de leurs têtes.

- Suis-moi, fit Blumel en empruntant un chemin boueux.

Ils parcoururent une centaine de mètres avant d'atteindre une clairière baignée de lune.

- C'est encore loin ? s'enquit Kunis d'une voix pressante.

Blumel s'arrêta, orienta le faisceau lumineux vers un buisson d'églantines.

- Nous y sommes, répliqua-t-il.

Il s'approcha du fourré, empoigna une ramée et la tira vers lui, arrachant la touffe d'arbustes avec une facilité déconcertante.

- Un trompe-l'œil, expliqua-t-il à Kunis qui le rejoignait.

Il écarta les arbrisseaux synthétiques du pied. Une plaque d'acier, semblable à une bouche d'égout, apparut à la lumière de la lampe. Kunis le menaça avec son pistolet.

- Allez, ordonna-t-il.

Blumel posa un genou sur le sol, introduisit une clé dans la serrure. Il plongea un bras dans l'ouverture, brancha le compteur électrique placé à l'entrée. Plusieurs néons répandirent une clarté aveuglante. Kunis désigna l'escalier qui menait aux profondeurs du bunker du canon de son arme.

- Après toi.

Blumel obéit. *Le Templier* le ligota sur un siège avec du ruban adhésif puis procéda à une rapide inspection des lieux. L'abri était composé d'une couchette, de meubles de rangement, d'un bureau sur lequel trônait un PC et le système de liaison par satellite *Héraclès*. Tandis qu'il fouillait dans l'armoire, Blumel déclara, d'un ton ironique :

- Ce que tu cherches ne se trouve pas dans mes chaussettes.

Kunis revint sur ses pas, s'assit à califourchon sur une chaise et planta ses yeux dans ceux du traître.

- Tu as raison, ne perdons pas de temps. Je t'écoute.

Blumel soutint son regard.

- File-moi une clope d'abord.

Le Templier prit un paquet dans la poche intérieure de sa parka, le remua jusqu'à ce qu'une cigarette en sortît. Blumel esquissa une grimace de refus.

- Je ne voudrais pas te paraître difficile, mais je préfère les blondes. (Il indiqua le bureau du menton.) Les miennes sont dans le premier tiroir.

Kunis s'exécuta avec un soupir d'exaspération. Il cala une cigarette dans la bouche de Blumel, l'alluma avec son briquet.

- Tu devrais essayer, siffla Blumel en aspirant une bouffée de tabac. Elles sont fameuses.

Kunis rejeta cette proposition d'un geste nerveux.

- Dis-moi ce que je veux savoir, qu'on en finisse.

Blumel eut une violente quinte de toux. Son visage vira à l'écarlate.

- Arrête tes conneries, grogna *le Templier*.

A présent, Blumel était agité de convulsions.

- Tu joues très mal la comédie, cracha Kunis. Pense à ta fille, bordel de merde !

Il leva le pistolet, prêt à tirer. Blumel ricana.

- Je suis... déjà... mort, articula-t-il.

Kunis lut dans ses yeux qu'il ne plaisantait pas. En un instant, *le Templier* comprit.

- Tu as inhalé du *Santhylum* en fumant ta cigarette, prononça-t-il d'une voix affaiblie par la stupeur.

Surnommé le « poison des espions », le *Santhylum* agissait en un rien de temps. Les premiers symptômes – brûlures au niveau des poumons accompagnées d'expectorations, de sueurs et de tremblements – intervenaient moins de vingt secondes après l'inhalation. Si l'antidote n'était pas administré dans les trois minutes qui suivaient la contamination, le sujet mourait par asphyxie des voies respiratoires.

Plutôt que de livrer des informations à l'ennemi, Blumel avait préféré se suicider.

Kunis l'agrippa par les revers de son manteau et le secoua sans ménagement.

- Où est la disquette ! tonna-t-il.

- A quoi... bon, gémit le traître. Nous... allons... crever.

- *Tu vas crever, corrigea Kunis.*

Un pâle sourire retroussa les lèvres de Blumel.

- Le bunker est... bouclé. Tu es... enfermé.

Kunis le saisit au collet et colla sa figure à la sienne.

- Donne-moi la clé.

Le corps de Blumel se contracta sous l'effet de la douleur.

- Je l'ai jetée dans les buissons quand tu avais... le dos tourné.

Une lueur de satisfaction brilla dans le regard de Kunis.

- Tu n'as pas pu fermer de l'intérieur.

Blumel ne tarda pas à anéantir ses espoirs.

- Pour entrer, il faut... la clé. Mais pour sortir, il faut taper... un code d'accès – que je suis le seul à connaître – sur le boîtier encastré dans la porte. L'abri est blindé et... insonorisé. Tu es... pris... au piège.

Le Templier recula, blême de panique. Soudain, la solution lui traversa l'esprit : contacter l'extérieur ! Tandis qu'il se penchait sur le système de liaison par satellite, Blumel lança, entre deux accès de toux :

- Sans le mot de passe, tu ne pourras pas... utiliser *Héraclès*.

Kunis se rua vers lui mais il était trop tard.

Blumel émit un râle sinistre en guise d'adieu et se figea pour l'éternité.

Le colonel Joseph Sandre, grand patron de l'Unité 161, balaya la fumée de son havane d'un air désappointé. Lorsque le visage livide de Kunis emplit l'écran de contrôle, il détourna la tête, écoeuré.

- J'en ai assez vu, grommela-t-il. Arrêtez ça tout de suite, ordonna-t-il à l'opérateur.

Son adjoint, le commandant Durassieu, se porta à sa rencontre.

- Je demande l'autorisation d'envoyer un binôme sur place, colonel.

Sandre le fixa avec hauteur.

- Pourquoi faire ?

- Rapatrier le lieutenant Kunis.

Son supérieur clappa de la langue à plusieurs reprises pour manifester son désaccord.

- Pas encore.

Durassieu avala sa salive.

- Sauf votre respect colonel, le jeu est terminé.

- Il sera terminé quand le lieutenant aura récupéré la disquette, décréta son chef.

- Le bunker est hermétiquement clos, insista Durassieu, non sans une certaine appréhension. Kunis n'a aucune chance de...

- Il y a une issue, le culpa Sandre.

- Laquelle ?

- A lui de la découvrir.

- Et s'il ne la trouve pas ?

Sandre conclut avec indifférence :

- Eh bien ! c'est qu'il n'est pas assez bon. Je ne garde que les meilleurs.

Une fois par mois, le colonel Sandre organisait ce qu'il appelait « le Jeu ». Il sélectionnait deux agents parmi les nouvelles recrues, leur confiait à chacun une fausse mission, le but étant de les évaluer – à leur insu. Les vainqueurs gagnaient le droit d'intégrer pour de bon l'unité. Les précédents participants, les lieutenants Kunis et Blumel, ignoraient tout de leur mise à l'épreuve. Comme cela arrivait souvent, ils avaient échoué et n'étaient plus de ce monde.

Sur leur certificat de décès, il était écrit : « Mort dans l'exercice de ses fonctions ».

Aujourd'hui était un grand jour pour le colonel. Lorsque sa secrétaire lui annonça l'arrivée de la prochaine candidate, il réprima un sursaut d'excitation. Se pouvait-il que le lieutenant Agathe Schmidt fût la perle rare qu'il cherchait depuis tant d'années ? La jeune femme entra dans la pièce. Plus protocolaire que ses prédécesseurs, elle s'immobilisa à trois mètres du colonel. Droite comme un i, les mains derrière le dos, elle attendit que Sandre fût retourné à son bureau et eût écrasé son cigare pour prendre la parole.

- Veuillez excuser mon retard, monsieur, commença-t-elle.

Le colonel se laissa tomber sur son fauteuil.

- Lieutenant, j'ai une mission pour vous, lâcha-t-il avec entrain.