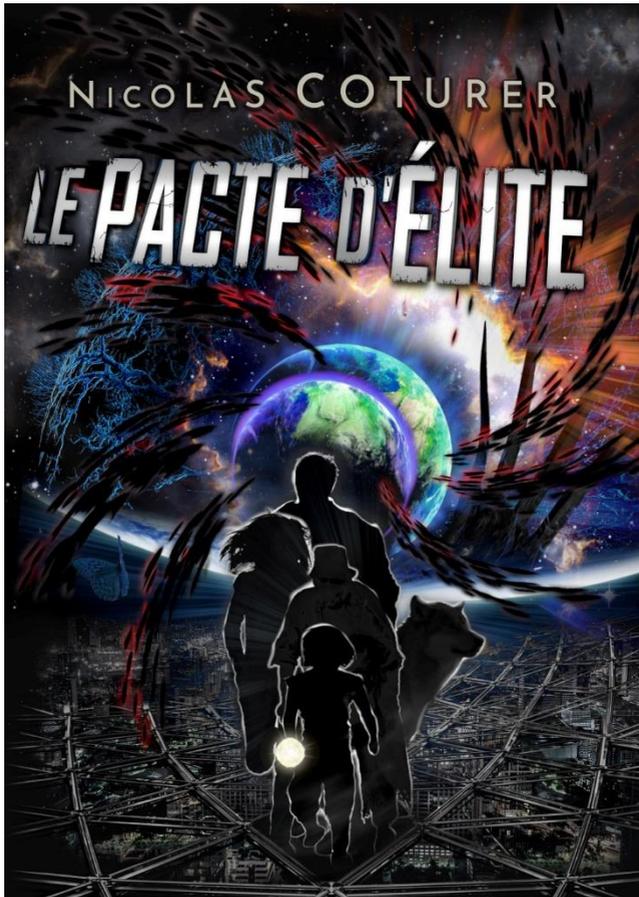


LE PACTE D'ÉLITE

Nicolas COTURER

(EXTRAIT - 20 % du livre original)



Titre : Le Pacte d'Élite

Auteur (nom de plume) : Nicolas COTURER

Illustrateur : Nicolas COTURER

ISBN (epub) : 978-2-9587459-0-5

ISBN (azw3, amazon) : 978-2-9587459-1-2

ISBN (papier,12x19cm) : 978-2-9587459-3-6 sur Amazon

ISBN (papier,15x21cm) : 978-2-9587459-2-9 sur commande
en librairie

www.coturer.com

© Nicolas Coturer, 2023 . Tous droits réservés.

Les cinq codes QR de ce livre donnent accès à des images pour les personnes ne parvenant pas à imaginer certains éléments.

Chapitre 1 | L'effondrement d'Élite

Sur Élite, les Lumières sont parvenues à se mêler à la nature sans la façonner. Vêtements faits de toile beige, physiquement jumelles des Terriens, elles s'en distinguent surtout par l'attention qu'elles portent à leur environnement. Ce peuple de vingt-mille âmes a décidé de se rassembler dans un seul édifice pour n'accaparer qu'un minimum de terres. L'absence de technologie évite d'avoir à extraire des ressources et épargne des écosystèmes qui auraient disparu faute d'avoir eu la capacité de s'adapter. Sous le ciel bleu, un océan entoure un continent dominé par des forêts, qui abritent une multitude d'espèces semblables à celles qui ont précédé l'émergence de l'humanité sur Terre.

Ici, une aura émane des êtres vivants. Employée pour la magie, cette infime richesse nécessite de rassembler un grand nombre d'êtres pour lancer un sort, c'est pourquoi elle n'a jamais fait l'objet d'abus. Chaque individu utilise sa faible part à sa guise, mais la majeure partie aide à réparer les dégâts, comme restaurer les plantes foulées. Car l'observation de la nature est la première occupation de tout ce monde, et chaque découverte est dument enregistrée.

Beaucoup de lieux restent inexplorés, et dans les autres rares sont les sentiers. Ce jour-là, au cœur d'une forêt, faune et flore accaparent l'attention d'une Lumière à la recherche de nouvelles espèces. Une parcelle jamais étudiée lui a été attribuée, et pourtant, un chemin d'un mètre de large y est dessiné. L'herbe y est jaunie, ou brulée. Cependant, il lui est impossible de la relever, chose inhabituelle. Ce qui frappe, c'est l'étendue du phénomène, car elle voit cette trainée brunâtre courir sur une cinquantaine de mètres, et au-delà. Alors, la

Lumière se met en marche et suit cette piste, en essayant de temps à autre d'y réveiller la vie, sans succès. Elle s'enfonce dans une forêt de plus en plus dense, avec cette trace pour seul repère. Heureusement, elle prend fin, mais à avoir trop prêté attention au sol, la Lumière n'avait pas remarqué le silence total dans lequel baigne ce lieu. Étonnée, elle ferme les yeux, comme pour méditer, les paumes ouvertes, dirigées vers le ciel. Sereine quelques instants, elle revient brusquement à la réalité, terrifiée, elle regarde autour d'elle, cherche quelque chose, un monstre qui se cache. Elle ne peut le voir. Cependant, sa présence est palpable, une noirceur pesante imprègne l'atmosphère, et ne sachant où aller pour s'y soustraire, la Lumière se met à courir à travers la forêt, tout droit, sans s'arrêter. Son agilité lui permet de parcourir plusieurs kilomètres à une vitesse incroyable, mais même ses changements de trajectoires n'égarent pas cette aura malsaine et sombre ; son emprise est partout. Ne parvenant pas à s'en défaire, elle interrompt sa course pour tenter de comprendre ce mystère, l'élucider et peut-être lutter, à défaut de pouvoir lui échapper. Elle ferme à nouveau les yeux, les rouvre deux secondes plus tard. Devant elle se tient un être effrayant, un corps sombre comme l'aura qu'il propage. Le visage de la Lumière tétanisée se crispe lorsque, soudainement, les griffes de la créature transpercent sa poitrine. Elle s'éteint, le monstre retire les lames de ce corps, qui tombe telle une étoffe sur le sol.

Dans le ciel apparaissent des trainées, produites par des dizaines de météorites venues s'écraser sur Élite. Les pierres sont petites et les impacts n'entraînent que des dégâts mineurs, mais les Lumières s'en inquiètent immédiatement. En plus d'être prudentes, elles prêtent une attention particulière à toute altération de la sérénité du monde. Quelques heures plus tard,

l'appréhension envahit tout un peuple, sentant qu'il ne s'agit pas de simples pierres. Autre chose est venu, une menace.

Une foule anxieuse converge vers l'édifice, nommé l'Ouvrage, car il rassemble toutes les connaissances acquises par les Lumières. Vus du ciel, les bâtiments qui accueillent le quotidien sont disposés de telle sorte qu'ils forment un ovoïde, dessinant un œil, et une tour de six-cents mètres de haut pour cinquante de large en est la pupille.



vue
d'ensemble de
l'Ouvrage

Quelques renforts maintiennent cette dernière parfaitement verticale, mais l'architecture ouverte de l'ensemble fait de blocs de pierre coupés avec précision indique une solidité destinée avant tout à lui permettre d'affronter le temps. Simples, dénuées d'ornements, épurées, monumentales par leurs dimensions, les structures abritent une bibliothèque qui héberge aussi les Fondateurs. Du haut de leurs cinq mètres, ces quatre colosses régissent un monde paisible, n'intervenant de fait que très peu. Les Lumières se contentent d'organiser leur vie en communauté et d'y assurer un fonctionnement sans accros. Elles ne cherchent pas à découvrir leurs origines, les raisons de leur existence ou les secrets d'Élite, que seule une poignée d'entre elles connaît, ce sont les Éclairées. Ces initiées sont chargées de faire le lien entre les Fondateurs et le peuple, deux espèces n'ayant presque aucune interaction.

Aujourd'hui, une force nouvelle s'éveille, hostile ; les Lumières l'ont sentie, les Fondateurs aussi. Ces derniers se sont rassemblés dans leur salle, fait rare. Lorsque les Éclairées frappent à la porte et entrent, elles trouvent leurs maîtres debout autour de l'immense table. Sur celle-ci se dressent en pyramide leurs quatre épées, et ils portent leurs armures ; les Éclairées, apeurées, n'ont jamais vu cela. Alors, ils se tournent vers elles.

‘Des êtres viennent conquérir ce monde. Leur force grandit rapidement. Dites aux Lumières de se mettre à l'abri. Si elles veulent se battre, elles doivent le faire avec ruse, car même les combattantes auront peu de chance de les vaincre. Nous allons les affronter, mais nous ne sommes pas sûrs de pouvoir en venir à bout. Si nous échouons, faites appel au Pacte d'Élite.’

L'ennemi s'insinue, essaye de se faire invisible. Les Lumières témoignent sans avoir vu. Des ombres qui fuient, furtives, elles s'évanouissent si vite que l'on pourrait croire à une illusion. Ces passages laissent pourtant bien des traces dans les esprits, marqués par des images de monstres. Un corps de fauve, sombre, une enveloppe translucide sous laquelle se tissent des muscles hypertrophiés, une mâchoire, des crocs et des griffes démesurés : le tout forme une abomination qu'il est impossible d'ignorer. Mais ce qui produit l'effroi, c'est leur façon imprévisible de se déplacer. Leurs articulations, qui autorisent leurs quatre pattes à se plier dans tous les sens, leur offrent une agilité et une mobilité contre nature, brouillant les repères de tout autre prédateur, lui imposant une insécurité qui le met dans la peau d'une proie, le lestant de toutes les peurs accompagnant ce nouveau statut.

Rassemblées autour de l'Ouvrage, les Lumières aperçoivent ces monstres, et celles qui tentent de les affronter

se font massacrer en un instant. Cette démonstration de force fait que l'on s'écarte de leur chemin. On veille à ne pas interférer pour ne pas être inquiété, car pour l'instant, ils recherchent quelque chose.

Soumis, le peuple regarde les envahisseurs prendre possession des lieux, avant de les voir s'enfoncer dans les dédales de l'édifice.

Chaque bête qui pénètre dans la salle se rue sur un Fondateur. Si ces derniers réussissent à en abattre plusieurs avec leurs épées, ce sont leurs salves d'énergie qui contiennent ce flot incessant. Les ennemies parvenant jusqu'à eux plantent crocs ou griffes dans les armures en ciblant leurs jointures. Petit à petit, les assaillantes prennent le dessus, chaque colosse subissant les morsures et lacérations infligées par des monstres ne lâchant jamais prise, et pour un tué, deux nouveaux entrent dans l'arène. L'un après l'autre, les Fondateurs s'agenouillent, puis s'effondrent, pour finir dépecés.

Après avoir senti s'éteindre un à un leurs maîtres, les Lumières voient ressortir les vainqueurs de l'édifice. L'hécatombe est exécutée avec méthode. Encercler les lieux, puis resserrer le filet sur les proies. Moins fortes mais plus nombreuses, elles se montrent pourtant dociles, se basant sur le principe pacifiste qu'en n'étant pas une menace elles auraient de meilleures chances de survie. Il n'en est rien. L'ennemi chasse et s'acharne sur ce qu'il attrape, jusqu'à ce que disparaisse tout signe de vie. Alors, il recommence. Parmi les milliers de Lumières présentes dans et autour de l'Ouvrage, seule une poignée est épargnée. Après le suicide d'une dizaine d'entre elles, les vingt restantes attendent leur sort, entravées et surveillées.

Les Ombres, ce nom est rapidement trouvé pour désigner

l'envahisseur. Ses forces ne mettront pas des mois à conquérir Élite et à débusquer les êtres éparpillés sur un continent d'à peine trois-cents kilomètres. L'extinction des Lumières a commencé.

Il a suffi de quelques jours aux Ombres pour prendre possession des lieux. Elles se rassemblent dans l'Ouvrage, elles s'intéressent particulièrement aux savoirs qu'il renferme, un atout avant de se lancer dans l'exploration d'un monde presque inconnu. Elles savent que des Lumières ont échappé à la première hécatombe et leur entrée en résistance passe par la création de pièges, qui pourraient rapidement réduire les rangs de l'envahisseur. La grosse centaine d'Ombres peut tenir l'Ouvrage, mais n'autorise pas les sacrifices inutiles, pour l'instant.

Une Ombre sort du lot. Elle est aussi monstrueuse que les autres, une fumée émane de son corps, et c'est elle qui offre à certains congénères le pouvoir de lire, leur permettant d'étudier les milliers de livres à une vitesse incroyable. Quatre-cents pages en à peine cinq secondes. Si cette méthode d'apprentissage est efficace, la résistance n'aura comme avantage que les secrets détenus par les Éclairées. C'est d'ailleurs dans une caverne jusqu'alors connue d'elles seules que sont rassemblées une centaine de Lumières. Toutes sont informées des derniers évènements, de l'état du monde, mais aucune échappatoire ne ressort de leurs discours profondément pessimistes. Rester terrées, en attendant quoi ? Les initiées ne souhaitent pas donner de faux espoirs, car le Pacte d'Élite n'a jamais été appliqué, c'est un saut dans l'inconnu.

La cheffe des Ombres dirige toutes les opérations, et elle seule semble savoir pour quelle raison elle se trouve ici. Les

prisonnières sont amenées une à une devant elle, pour un interrogatoire. Les questions portent sur un unique sujet, le Vecteur de Lumière. Malgré sa parfaite maîtrise du langage, elle ne parvient ni à décrire ni à définir cet élément qui de toute évidence représente soit une menace, soit un atout, plus grand que la simple domination d'un peuple déjà perdu. Toutefois, aucune Lumière ne fournit d'informations, bien que chaque demande sans réponse soit suivie d'une punition portant la souffrance à un point qui devrait délier les langues. Dès l'instant où leur méconnaissance est confirmée, les violentées sont achevées et leurs dépouilles sont entassées, aux yeux de toutes. Ce n'est pas l'empilement des corps qui les terrifie, mais le supplice qui les attend et qu'elles ne pourront abrégier, car pour elles, l'objet en question n'a toujours été qu'une légende. Il ne s'agit pas de rétention d'informations, il ne s'agit que d'ignorance, et la cheffe finit par le deviner à travers l'agonie des torturées. Aussi, le comportement des futures victimes n'échappe pas à leur bourreau, et au lieu de passer à la personne suivante, elle observe toute la file avec attention. Une Lumière fixe la pile de cadavres, le regard noir ; la haine transpire de tout son être, et elle est choisie. Ses yeux se posent sur la tortionnaire, et elle subit le même sort que ses prédécesseures, à la différence que son supplice s'éternise. Poussée dans ses retranchements, à l'agonie, ne sachant plus vraiment si elle est vive ou morte, elle brise le silence.

'Un jour, tu vas payer. Ils viendront de l'autre monde rien que pour toi, pour te tuer, toi et ta race !' dit-elle dans un murmure qui n'échappe pas à la cheffe, qui se précipite vers elle pour tenter d'en apprendre plus, mais déjà les yeux de la Lumière se ferment. Cette dernière ne sera pas abattue. Les Ombres prendront soin d'elle, afin de poursuivre cette discussion. En attendant, la cheffe se tourne vers ses troupes, et

bien sûr, elle leur dit de chercher dans les livres les informations sur ces êtres censés venir.

Sept jours après l'arrivée des Ombres, seuls quelques groupes de Lumières subsistent en restant cachés, car aucune parade n'a été trouvée pour lutter contre des ennemies devenant de plus en plus fortes. Un petit nombre de Lumières initiées s'est rassemblé dans l'un de leurs rares refuges. Elles se consultent, et constatant leur impuissance, elles en concluent que leur dernier espoir est de faire appel au Pacte d'Élite. De l'océan s'élève une bille de lumière qui part se fondre dans le ciel.

Un instant après, elle réapparaît sur Terre, au-dessus d'une mégapole.

Chapitre 2 | Sora

Dans la mégapole, on signale une personne étrange. Celle-ci se promène, étonnée par l'attention que lui portent les individus qu'elle croise. Quelques minutes plus tard, elle est arrêtée, mise à l'isolement, questionnée. Une alerte est lancée.

La Toile concentre la quasi-totalité des deux milliards de Terriens, les entassant sur seulement soixante-mille kilomètres carrés au sol, les cernant par un mur d'enceinte. L'endroit, l'une des rares parcelles sans radioactivité, fut choisi car il est à l'abri des vents potentiellement porteurs du poison. Ce reste de monde a émergé après la guerre nucléaire et a permis à l'humanité de ne pas s'éteindre. Les années passant, la population augmentant, il n'y eut d'autre solution que de bâtir en s'élevant. Constituée de strates, la Toile présente des pans de ville qui se superposent grâce aux enchevêtrements de métal, accaparant une ingéniosité qui aurait sinon été investie dans des luttes de pouvoir destructrices ou dans la création d'armements. Cette architecture a pour conséquence de plonger les couches inférieures dans l'obscurité, et les places au soleil se font rares. C'est pourquoi certains habitants sont partis bâtir de nouvelles cités aux quatre coins du monde, mais seule une dizaine sont parvenues à l'état de ville. Les autres ont échoué dans leur combat d'usure face aux radiations.

Pour nourrir la population, des quartiers entiers sont dédiés aux cultures, hors-sol, évidemment. Pour nourrir cette nourriture, des explorations et des forages furent menés autour de la Toile, à la recherche de zones non irradiées. Ainsi, il a fallu creuser, créer des mines pour extraire cette terre que des tapis roulants amènent jusqu'aux serres. Le nectar vidé de sa substance est rendu au milieu. En plus d'épuiser les ressources,

ce cycle rend les sols trop instables pour toute construction. Les alternatives trop incertaines poussent à choisir la facilité, à aller plus loin, augmentant les couts d'exploitation, et manger devient de plus en plus inaccessible.

Dans ce quartier de la Toile, une communauté soudée assure à chacun le strict nécessaire, mettant tout le monde à l'abri du besoin, à défaut de permettre de vivre dans l'opulence. Sophia rentre chez elle les bras chargés de courses et les salutations qu'elle reçoit sur son chemin attestent que l'indifférence installée dans bien des secteurs ne sévit pas autour de chez elle. Elle parcourt les quelques mètres d'une allée menant à une maison, petite, simple et décorée avec soin, des fleurs ornent chaque fenêtre. À l'extérieur, il s'en dégage une atmosphère accueillante, et à l'intérieur, celle d'un chez-soi chaleureux. L'entrée chorégraphiée de Sophia, incluant un coup de pied bien rodé pour refermer la porte, témoigne d'un jour ordinaire. Les sacs déposés sur une table encombrée sont rapidement vidés, leur contenu trouvant sa place dans une cuisine ordonnée. Sont éparpillés sur la table des cahiers d'école et les outils familiers d'une enfant n'ayant pas encore atteint les dix ans.

'Sora ! Tu es là ? Descends ranger tes affaires à la cuisine, s'il te plait. Maintenant', ordonne-t-elle en élevant la voix depuis le bas des escaliers. Après un moment arrive une petite fille aux cheveux tenus par une myriade de barrettes.

'Enlève tes lunettes de soleil. Prends ça et descends-les à la cave. Après, tu me ranges tes affaires', dit Sophia, lui tendant deux cagettes remplies de fruits, que Sora porte pour aller les ranger à la cave. Elle revient ensuite à la cuisine accomplir sa deuxième tâche.

'Qu'est-ce que je t'ai dit, pour les lunettes ?'

‘Je les aime bien. Je peux les garder ? S’te plait’, implore Sora. La manière de demander d’un enfant permet au parent de connaître l’importance accordée à une chose. La voix douce et la mine malheureuse font capituler Sophia, mais tous les parents tiennent les comptes, et tous les enfants calculent le nombre de jokers encore dans leur main.

‘Bon, d’accord, mais tu te couches tôt ce soir, il y a école demain’, lui dit Sophia, exigeant cette contrepartie juste pour la forme.

‘D’accord !’ dit Sora, avec un sourire victorieux.

‘Eh bien, tu t’assagis. D’habitude, je dois négocier’, dit sa mère avec une moue malicieuse, à laquelle Sora répond de la même façon, avant que toutes deux en rient, montrant la solidité de leur relation mère-fille. Concernant le père, la fillette n’a jamais voulu en savoir plus, épargnant à sa mère d’avoir à aborder ce sujet.

Sora est dans sa chambre à faire ses devoirs, Sophia est en bas à préparer le dîner, ce qu’il reste de la journée s’écoule sereinement. L’heure de mettre la table est annoncée, et Sora exécute cette tâche, toujours avec ses lunettes sur le nez, approuvées jusqu’à ce soir. Sa mère doit faire avec cet affront, rendant le repas plus silencieux qu’à l’habitude. La fillette se contente de donner le change, un comportement qui intrigue et inquiète Sophia, qui préfère attendre le bon moment plutôt que de brusquer les choses et se retrouver face à un mur. La vaisselle faite et essuyée, elles vont au salon, s’assoient sur un canapé usé, allument la télévision, sur laquelle Sora pose son regard. L’absurdité de la situation n’échappe à personne, la seule interrogation est : combien de temps tiendra l’enfant ? Les yeux de Sophia restent sur l’écran, sans s’y intéresser, car son esprit se tient prêt. Déjà vingt minutes, Sora ne montre aucun signe de

fatigue, obligeant sa mère à prendre l'initiative.

‘Tu ne veux pas me dire ce que tu as ?’ demande-t-elle, en feignant l’indifférence. Elle obtient pour réponse un hochement de tête horizontal. Dix minutes s’écoulent, puis une alerte interrompt le programme en cours. Apparaît alors un présentateur, l’air grave, annonçant d’un ton sérieux le lancement de recherches pour retrouver des personnes dangereuses :

‘... Ces individus émettent probablement des radiations. Il n’y a aucun portrait-robot et nous ne connaissons pas leur nombre. Mais ils ont un signe distinctif : leurs yeux brillent. La présence de cette lueur d’origine inconnue peut être radioactive. Il est recommandé de ne pas les approcher, mais de tirer s’ils tentent de s’enfuir. Leur capture, morts ou vivants, ou tout renseignement menant à eux seront récompensés de deux-millions de bels. Le port de tout objet masquant les yeux est désormais strictement interdit jusqu’à nouvel ordre...’

Sophia tourne la tête vers Sora, statufiée, les lèvres tremblantes sur un visage crispé. Au pantalon mouillé s’ajoutent les larmes dévalant ses joues. Sa mère lui ôte délicatement ses lunettes, puis se penche pour trouver au fond des yeux de sa fille, une lueur.

La soirée se déroule sans mentionner l’évènement, les esprits étant occupés à en imaginer les conséquences. Allongées ensemble dans le lit de Sophia, elles vivent chaque minute de cette nuit dont le sommeil reste le grand absent.

Le lendemain matin, après le départ de sa mère, Sora s’endort enfin. Sophia doit aller travailler comme tous les jours, tenir la routine. Ne pas y penser, c’est impossible pour une mère dont l’enfant a sur la tête une prime équivalant à un vaste appartement dans les hauteurs de la Toile, avec vu sur le ciel ;

un rêve inaccessible pour la quasi-totalité des habitants, et pour l'atteindre, tous dénonceraient sans hésiter une fillette radioactive. Car ce dernier mot rallume en chacun la peur du retour à l'air apocalyptique, par la contamination de leur seul refuge, la Toile.

À la maison, Sora se réveille et ne cesse de s'interroger sur les raisons de cette lueur. Ces questionnements la fatiguent, la poussent à imaginer les choses les plus absurdes, pour n'obtenir aucune réponse satisfaisante.

En fin d'après-midi, lorsque Sophia rentre du travail, une vieille dame l'interpelle :

‘Bonjour, Sophia. Comment va Sora ? Je ne l’ai pas vue à l’école. Elle va bien, j’espère.’

‘Oui, oui ! Elle a une bronchite, elle sera absente quelques jours, je pense.’

‘Vous lui souhaiterez un bon rétablissement et du repos.’

‘Je n’y manquerai pas.’

La personne semble convaincue, mais Sophia devra se souvenir de la maladie mentionnée, pour toujours resservir la même histoire, le même mensonge. Mentir est un art à la portée de tous, mais c'est aussi un engrenage qui vous happe si vous en perdez la maîtrise.

Leur parcours pour atteindre cette vie calme et stable fut semé d'embûches qu'elles durent affronter seules, les obligeant à murir plus vite. Mais rien n'aurait pu les préparer à lutter contre des milliards d'individus, devenus des ennemis en une nuit. La discrétion a toujours été leur force ; ne pas faire de vagues, c'est ainsi qu'elles sont parvenues à intégrer cette communauté. Cette réussite se retourne contre elles, tant leur isolement attirerait l'attention. Sans réponse, la curiosité se mue en suspicion, et se finit en délation.

Sophia rentre à la maison en fin d'après-midi. À peine a-t-elle le temps de refermer la porte que Sora se jette dans ses bras. Elles restent enlacées un long moment. Ce réconfort immédiat n'éteint pas l'inquiétude pesant sur elles au sujet des prochains jours. Si la mère tente par instants de faire croire à l'ordinaire, Sora préfère la décourager, tant leur situation rend impossible toute illusion. Elles se connaissent trop pour pouvoir se tromper l'une l'autre sur des sujets aussi importants. Elles parlent durant la soirée des mesures à prendre. Sophia échange avec sa fille, partage ses idées, espérant trouver dans ces discussions le germe d'une solution.

Maintenir le voisinage dans une fiction est une torture pour Sophia, qui se voit obligée de sacrifier sa seule richesse : sa droiture. Aussi, la paranoïa se déploie comme un pied tendu, et elle trébuche à chaque sortie. Elle en a conscience, et elle le sent à la façon dont certains mènent la conversation, cherchant à la piéger en la faisant se contredire. Chaque discussion lui paraît être une lutte visant à contenir la suspicion, même si elle sait très bien qu'elle ne pourra conserver longtemps son secret.

Initiée par le père aux techniques de surveillance étatiques, Sophia n'aurait jamais imaginé que ces connaissances se révéleraient un jour capitales : elle voit s'installer aux alentours des hommes, des véhicules banalisés, se croyant tous invisibles. Ces changements l'obligent à quitter son travail plus tôt, et après avoir semé ses poursuivants, elle se rend à un marché noir où l'on trouve tout, à condition de disposer des fonds. Elle y laisse presque toutes ses économies, retirées la veille par précaution. De retour chez elle, à présent sous la surveillance de l'armée, elle retrouve Sora pour une nouvelle embrassade. L'enfant perçoit l'inquiétude de sa mère, qui prend soin de ne divulguer qu'une partie de la vérité concernant la

précarité de leur situation. Sophia se rend à la cave, d'où les bruits ne tardent pas à s'échapper. Elle y passera plusieurs heures, obligeant sa fille à patienter, seule avec son imagination, alimentant son anxiété. Elle sort de terre avec un sac, va dans sa chambre avant de redescendre avec un boîtier, dans lequel on peut entendre les troupes qui encerclent la maison. Elle le pose au centre de la table, puis elles préparent le diner, et chacun de leurs mouvements est l'objet de commentaires. L'attitude faussement normale de Sophia et son calme ne font qu'accroître la nervosité de Sora. Cela prend fin quand elles s'assoient pour manger.

'Sora. Ce soir ou demain, les autorités essayeront de t'arrêter, mais j'ai un plan pour l'éviter. Tu devras faire exactement tout ce que je te dis, sans discuter. D'accord ?'

'D'accord', répète-t-elle, pétrifiée, autant par ces paroles que par le regard de sa mère qui la fixe, comme pour graver son visage en mémoire.

'On sera séparées un long moment. Ça va être difficile pour toi, mais tu t'en sortiras. Il ne faudra pas abandonner. Je serai là, en toi. Si tu es perdue, il suffira de te demander ce que je ferais si j'étais à ta place. Il est inutile de t'inquiéter, des choses se produisent, il faut faire avec et avancer', dit-elle, en arborant un sourire.

L'assaut se prépare et Sophia met brutalement fin à leur conversation. Elle prend sa fille par le bras, ouvre la porte de la cave, et elles descendent ensemble, à la lumière d'une lampe torche. Lorsqu'elles sont en bas, elle la donne à Sora.

'Surtout, tu ne sors pas de là. Tu sauras quand partir, et il faudra aller par ce chemin pour t'échapper. Quand je sors de la cave, tu pousses les verrous et tu reviens ici. Je t'aime', chuchote-t-elle sans tenter de cacher son émotion.

Sophia ramasse sur le sol une poupée, de la taille de sa fille, faite d'une couverture enroulée autour de coussins. À moins de s'en approcher, l'illusion est parfaite. Elle remonte de la cave, attend les bruits de verrouillage, puis se rend à l'étage, la poupée dans les bras. Arrivée en haut, elle la dépose sur le lit de sa fille, replace le drap sur elle, la borde. Elle trouve sous le lit un sac, duquel elle extrait un petit boîtier. L'attente commence, et elle s'attarde sur les objets de la chambre de son enfant. Sora patiente aussi, terrifiée, le regard fixé sur le recoin indiqué par sa mère, tentant d'y distinguer un passage et de maîtriser ses tremblements, sans succès. Alors, elle observe avec sa lampe les changements opérés dans ce lieu si familier, mais qu'elle peine à reconnaître. Des panneaux de toutes sortes ont été plaqués au plafond, des bâches plastiques étendues çà et là, des meubles empilés, des étagères faisant rôle d'étais. Le silence pesant sur la maison est brisé par le fracas des agents enfonçant la porte d'entrée. Ils sont une dizaine et ils se déploient. L'un tente d'ouvrir la porte de la cave, provoquant la frayeur de Sora. Il n'insiste pas, se contente de rester devant pendant que ses équipiers montent vers les chambres. Rapidement, ils trouvent Sophia et pointent sur elle leurs armes.

‘Montrez vos mains et levez-vous lentement !’

En larmes, elle tient un portrait d'elle et sa fille, mais elle ne peut en détacher son regard.

‘Où est votre fille ? Montrez votre autre main !’

Elle ferme les yeux et presse le bouton du boîtier.

L'explosion pulvérise la maison et souffle les alentours. Seuls quelques pans de murs restent debout, plus aucune faction de l'armée n'est opérationnelle. Dans son refuge, Sora reprend le contrôle d'elle-même après la paralysie causée par la déflagration. Elle va dans le recoin, frappe les parois en espérant y découvrir un passage, mais il n'y a rien. Paniquée, elle fond en

larmes. Alors, elle voit des fragments sur le sol, et lève les yeux au ciel. Un trou se trouve au-dessus d'elle, une lucarne donnant sur l'extérieur. Elles l'avaient rebouchée il y a longtemps, de peur que des intrus ne puissent s'y faufiler. Elle essaye de l'ouvrir, recourt à toutes ses forces pour vaincre le poids des débris qui la recouvrent. Elle ramasse un morceau de bois et tente à nouveau de soulever la trappe. Elle y parvient et glisse l'objet pour la garder entrebâillée. Elle doit répéter trois fois l'opération avant de pouvoir enfin se faufiler hors de la cave. Elle repousse encore des gravats et se relève, pour se retrouver perdue au milieu d'un épais brouillard. Des ombres humaines évoluent, mais elle ne peut deviner où elles se dirigent. Des lumières clignotent sans qu'il soit possible d'en connaître la distance. Ce nuage de poussière recouvrant les ruines de sa maison l'opprime, la décourage. Marcher à l'aveugle la mènerait dans les filets des autorités, et même si elle leur échappait, ses yeux la trahiraient l'instant d'après. Elle serait prise, le sacrifice de sa mère aurait été vain. La peur de la décevoir l'empêche de décider. Alors, une bille de lumière apparaît au-dessus des décombres, son éclat fait fi de la brume. Sora effectue quelques pas et, comme elle l'espérait, la bille se déplace. Sans plus réfléchir, elle la suit, cette guide venue de nulle part sera son salut, elle n'a pas le choix.

Elle aurait aimé prendre un autre chemin pour s'évader de la Toile, mais il semble qu'il n'y en avait qu'un. Sortie des gravats, elle rejoint les souterrains de son quartier. Elle commence par descendre les niveaux, évitant de nombreux dangers grâce à son éclaireuse. Elle s'échappe par le réseau de canalisations, car si celles de grandes sections possèdent des capteurs, les plus petites en sont dépourvues, celles dans lesquelles même le corps d'un enfant peinerait à se faufiler. Sora rampe des heures dans les tuyaux charriant les flots putrides des

habitants de la mégapole, manquant de se noyer plusieurs fois. Les nausées, les larmes, les douleurs, elle surmonte tout. Quand on n'a plus rien à perdre, le désespoir ne peut se déployer. Elle finit par tomber dans un étang où se déversent les eaux usées. Elle s'étonne de la joie qu'elle ressent lorsqu'elle voit le mur extérieur de l'enceinte. Elle est sortie de la Toile.

Elle nage jusqu'à la berge et doit lutter avec la boue encore un quart d'heure avant de pouvoir rejoindre la terre ferme. L'air à peine moins vicié lui procure pourtant un grand soulagement. Elle se voit bien rester allongée ici toute la nuit. La bille de lumière lui signifie son désaccord en s'agitant. Sora se relève pour reprendre sa route et suivre la guide, qui s'enfonce dans la forêt. Après une heure de marche, elle se retrouve face à une meute de fauves, connus pour chasser l'humain. Pourtant, elle est accueillie sans hostilité, peut-être même avec bienveillance, si elle devait définir leurs regards. Puis la lumière la mène vers trois animaux assoupis au pied d'un arbre. Sora, épuisée, vient se blottir contre eux. Elle s'endort sereine, se sachant enfin en sécurité.

Chapitre 3 | Flame

Aujourd'hui, Flame réside dans un quartier de la Toile offrant une vue sur un morceau de ciel, mais pour atteindre cette situation décente, sa route a été semée d'embûches.

Petite, elle a été placée dans de nombreuses familles d'accueil. Toutes déclaraient vouloir répondre à un manque, mais ce n'était bien souvent qu'une envie nourrie par l'ennui, au lieu d'une nécessité, une volonté existentielle légitime. De ce fait, Flame n'a toujours été qu'un contrat ayant pour but de combler les attentes de foyers défaillant, et après quelques essais, elle avait compris que toutes ces familles avaient une idée précise de l'enfant désiré. Son caractère, ses comportements, ses références devaient correspondre aux leurs. Elles rendaient ceux qui ne rentraient pas dans leurs exigences utopiques ; seules les plus sadiques les gardaient. La privation de repas, de lit et l'exclusion de la famille préfiguraient le pire, et contrarier au plus vite les espérances était une question de survie. L'adulte dévoilait alors sa petitesse, et chaque action de l'enfant entraînait une réaction, par nature irréfléchie. Les mesquineries engageaient une lutte où les erreurs étaient comptées, pour qu'à la fin chacun puisse se quitter sur un score subjectif lui donnant bonne conscience.

Ce système aux nombreuses failles, même un enfant peut les trouver, puis les étudier pour ensuite les manipuler. S'il n'y parvient pas, il en ressortira broyé. Flame a fini par intégrer des familles pour des durées de plus en plus longues. Elle prenait le temps de connaître leurs fantasmes parentaux, grâce à des questions affinées au fil de ses expériences. L'exécution de quelques bêtises anodines lui permettait de situer leurs limites. Une fois le profil établi, c'était elle qui choisissait de rester ou

partir, satisfaire ou décevoir. Malheureusement, il arrivait toujours un moment où il lui fallait s'en aller, car pour pouvoir combler les attentes, elle devenait une autre, celle tant désirée. Jouer des rôles à un si jeune âge fait que, souvent, ils influent sur la vraie personnalité et troublent les repères de l'enfant. Les inventions prennent la place des souvenirs, rendant floues les frontières de l'existence, jusqu'à la perte de l'identité. Ce péril a obligé Flame à créer des tests pour elle-même, et si elle ne les passait pas, elle s'attelait à mettre fin à un personnage devenu trop envahissant, pour recommencer une histoire. Tant bien que mal, elle a atteint la date de son émancipation et quitté cette vie.

Flame a ensuite trouvé sans effort de quoi s'occuper. Ses talents d'actrice lui ont permis de s'adapter à des patrons, beaucoup plus faciles à manipuler que des familles. Quand gagner de quoi survivre et avoir un toit ont été deux choses accomplies, elle a commencé à utiliser ses dons pour s'approprier une part des grandes fortunes. Elle a tenté, un soir, un de ses tours sur un homme prénommé Gari, et malheureusement, elle s'est attachée à lui. Comme elle lui contait sa vie réinventée, elle s'est retrouvée devant un dilemme, et chaque rendez-vous devenait un exercice d'équilibriste auquel il a décidé un jour de mettre fin.

'Tu sais, tu n'as pas besoin de continuer à me mentir, je ne juge pas les gens sur leur passé', lui a-t-il dit au milieu d'une banale conversation.

'Qu'est-ce que tu racontes ?' a-t-elle demandé en adoptant un air offusqué, puis celui paniqué d'un animal pris au piège.

'Calme-toi. J'étais au courant dès notre première rencontre. Je n'exige pas la vérité sur ton histoire, ça n'appartient qu'à toi. Je veux juste te dire que j'ai envie d'être avec toi, mais il faut qu'à partir de maintenant tu sois honnête

avec moi. Qu'est-ce que t'en dis ?'

Après avoir laissé s'échapper quelques larmes, elle lui a dévoilé une partie de sa vraie vie, sans qu'il ne pose une seule question. Plus tard, ils ont emménagé ensemble. Gari l'a aidée à régulariser les sommes dérobées, non par charité, mais parce qu'il savait que l'indépendance est une nécessité commune à toute personne trop trahie pour à nouveau faire confiance.

Comme tous les matins, Gari se lève le premier, entame son rituel et se rend à son usine de pièces métalliques, dont il dirige la production. Il embrasse Flame avant de partir, comme tous les jours. Elle se réveille une heure plus tard, à son tour se lance dans ses routines. Elle va prendre sa douche, se sèche les cheveux, la chaleur effaçant lentement la buée du miroir. Elle y voit apparaître son visage, avec une lueur dans les yeux. Rationnelle, mais émerveillée, elle observe son reflet de plus près. Bien que surprise, elle revient à ses habitudes. Machinalement, elle allume la télévision, attrape son téléphone avec l'intention de parler à ses amis de cette chose bizarre qui lui arrive, mais elle s'interrompt quand elle entend prononcer les mots "lumière" et "yeux". Elle se tourne vers l'écran et découvre l'alerte en cours.

'Nous rappelons l'information essentielle, à savoir qu'une prime de deux-millions de bels sera versée à toute personne qui ramènerait un individu avec cette lumière au fond des yeux, mort ou vif, ou qui aiderait à son arrestation. Faites très attention, ces personnes sont dangereuses, il est conseillé d'appeler l'armée si vous en voyez une. Nous soupçonnons ces individus d'être radioactifs. C'est pourquoi il est indispensable de les arrêter, car nous sommes tous en danger. À partir d'aujourd'hui et jusqu'à nouvel ordre, il est interdit de porter des objets occultant les yeux.'

Flame retourne dans la salle de bain, espérant que la lueur ait disparu, mais non. Cette fois, la panique l'envahit ; elle tente tant bien que mal de garder le contrôle, de raisonner. Elle commence par mettre des lunettes de soleil, puis prend un rouleau de scotch et rend aveugles toutes les caméras de l'appartement. Enfin, elle s'assoit, ferme ses paupières, cherchant l'apaisement. Elle le trouve, puis le perd quand elle rouvre les yeux et voit une bille lumineuse flotter devant elle. Flame est à peine surprise, tant tout ceci lui paraît encore irréel. Cette inconnue, son instinct lui dit de la suivre. C'est un appel, et sa furtive idée de l'ignorer fait rejaillir une peur innée, surgie de nulle part, comme cette guide.

Voilà ce qu'elle est. Elle est venue me chercher.

L'extinction qui succède à cette prise de conscience semble confirmer sa justesse. Flame retourne dans la chambre et passe plusieurs heures à explorer les différentes solutions. En fait, que cette autorité supérieure joue ou non avec son cerveau reptilien, libre arbitre ou pas, sa seule issue est de quitter la Toile, devenue hostile, et cette lumière lui paraît être une alliée à même de l'aider à s'enfuir. Quant à Gari, il ne la suivra pas ; c'est la seule décision logique compte tenu des événements. À cette idée, elle s'attarde sur le cadre qui contient une photo d'eux, et son esprit part en quête d'une fin plus heureuse.

Le soir, au retour de Gari, les larmes retenues une journée entière s'échappent et ruissèlent sur le visage de Flame. Il l'appelle sans obtenir de réponse, et il la retrouve dans la chambre, recroquevillée sur le lit.

'Flame. Ça va ? Qu'est-ce qu'il y a ?'

Elle ouvre les yeux. Après un instant de surprise, il la serre dans ses bras.

'Tout va bien, à part ça ?' demande-t-il, prenant soin de ne pas mentionner la lueur. Il a vu les scotchs sur les caméras, mais

l'omniprésence des micros dans cette société hyperconnectée rend leur neutralisation impossible. Ils passent un certain temps enlacés sur le lit, à réfléchir à leur avenir bien compromis, aux moyens de le sauver. Puis ils vont dans le salon, allument la télévision, mettent le son au maximum. Ils discutent des solutions potentielles, chacun avec en main bloc-notes et crayon pour écrire les termes sensibles, sans jamais les prononcer. La soirée se résume à trouver une alternative au départ de Flame, un crève-cœur inenvisageable. Pourtant, ils doivent se rendre à l'évidence, et pour aborder cette "éventualité", ils en parlent comme d'un voyage dont la date de retour sera décidée plus tard. Cette façon de présenter les choses leur permet de rester concentrés et neutres pour ce qui est de définir les détails de ce séjour, leur évitant de penser qu'ils ne se reverront probablement jamais. Gari sort d'un coffre quatre poignards et lames, ainsi que deux pistolets. Flame essaye toutes ses armes, évaluant leurs usages et leurs intérêts. Gari se mue en agresseur pour inculquer quelques techniques dont elle n'aurait pas connaissance.

‘Je ne t’apprends rien’, lui dit-il avec le sourire, sans parvenir à tenir son regard.

‘Non. Mais, tu m’as appris des choses plus essentielles que de savoir se défendre. Faire confiance, faire des projets, profiter, vivre au lieu de survivre. Tout ça vient de toi, ce sont les choses importantes, se défendre ne sert qu’à patienter en les attendant’, dit-elle avec un sourire, en lui relevant la tête. Ils s’enlacent et restent un moment allongés sur le lit.

‘Tu veux savoir comment j’ai appris tout ça ?’ demande Flame. Il répond par un oui, et elle lui raconte ce qu’elle se rappelle de son histoire, tout ce qu’elle ne lui avait jamais dévoilé.

Ce matin, Gari attend que Flame se réveille, souhaitant savourer les derniers instants de cette vie. Elle a commencé il y a quelques années à peine, avec la rencontre d'une femme qui a balayé de son esprit la routine sociétale ; celle adoptée par des millions de gens, heureux de se lever chaque jour sans avoir à penser, mués en rouages, en pièces d'usure d'un système qui les standardise afin de pouvoir facilement les remplacer. Car la Toile, comme toute société, met en avant des personnes en fonction de ce qu'elle veut obtenir de sa population. Elle fait l'éloge d'individus devenus richissimes grâce à des choix audacieux dans leur travail, en prenant soin d'occulter leurs échecs. Même s'il ne s'agit que de chance, des millions de petites gens y consacrent leurs années de vie, et il suffit de s'assurer que l'un d'eux ramasse une mise pour que tous continuent d'y croire et retournent travailler : la loterie, l'accaparement des richesses avec le consentement de tous. Aussi, la routine consiste à s'épuiser pour s'offrir quelques semaines dans un quartier plus envié, sans s'échapper de la Toile, et sans autre choix que de revenir pour pouvoir faire de même l'année suivante.

Mais Gari préférait dépenser son argent dans les restaurants, les très bons, où se rendent les classes très supérieures à la sienne. C'est dans un de ces lieux que Flame s'était fait inviter. Il avait tout de suite senti qu'elle lui mentait sur beaucoup de choses. Face à une personne à qui l'on ne peut faire confiance, soit on abandonne, soit on joue, en la poussant à aller plus loin pour la mettre devant ses contradictions, afin de voir comment elle s'en sortira. Il avait pris une autre voie : découvrir qui elle était, car ses mensonges l'intriguaient. Lorsqu'il rentrait, il réfléchissait à ce qu'elle lui avait dit, et il tentait de savoir quelles vérités se cachaient derrière l'imaginaire de cette fille. Cette énigme l'avait incité à se rendre régulièrement dans ces lieux inaccessibles, faisant de lui un

menteur, jusqu'au jour où il avait décidé d'être honnête, et ils étaient tombés d'accord. Depuis, ils n'ont trouvé aucune ombre pour les ralentir, leur insouciance a fait s'évanouir la notion même de temps. Il n'y avait qu'eux, le reste du monde n'existait pas, mais aujourd'hui il se rappelle cruellement à eux.

Une poignée d'individus sur des milliards, et il faut que ce soit elle !, se dit-il. Comme presque tous les gens touchés par l'infortune, son esprit supplie une puissance supérieure d'intervenir en sa faveur. Peut-être est-elle déjà intervenue, pour son propre malheur, et qu'il n'y a personne au-dessus.

À son réveil, Flame se blottit contre lui un moment avant d'ouvrir les yeux. Si le départ est inévitable, ils font leur possible pour s'assurer que ce séjour ne la mène pas dans une situation critique. Car elle va en quelque sorte quitter la Toile, entrer dans sa partie clandestine où les règles sont tout autres et où la sécurité n'existe pas, s'y cacher est aisé, y survivre est hypothétique. Gari a passé la moitié de la nuit à rassembler des informations sur cette ville dissimulée, ses chemins officieux, la dangerosité des lieux, et il espère vraiment que la bille de lumière dont elle lui a parlé hier l'aidera à échapper au pire.

Faute de terres, la mégapole s'est bâtie par strates accrochées à des poutres maitresses de plusieurs dizaines de mètres d'épaisseur et distantes de cinq-cents mètres. Certains espaces entre elles sont remplis d'un quadrillage assez solide pour supporter les quartiers qui y sont construits. Le tout est délimité par un mur d'au moins dix mètres, que seuls les routes et le métro aérien peuvent franchir. Derrière, il y a un vide plus ou moins profond. Si l'on y tombe, on traversera le toit d'une maison, ou on s'écrasera sur la chaussée, ou sur une poutre. Cette superposition de parcelles s'élève pour l'instant sur une hauteur de deux kilomètres, mais cette frontière sans cesse repoussée plonge les fonds dans une plus grande obscurité, dans

l'oubli, en faisant un refuge où il est difficile de s'éterniser. La prime offerte pour la tête de Flame en fait un coupe-gorge, mais rester dans les hauteurs équivaldrait à se rendre, tant l'état y est présent et tient les lieux. Elle ne ferait que quelques mètres avec des lunettes de soleil avant d'être dénoncée et arrêtée, c'est pourquoi elle n'a pas vraiment le choix.

C'est juste avant midi que la lumière apparaît pour sonner l'heure du départ. Les bagages sont prêts, les données enregistrées, et la partie concernant le quartier est mémorisée. Ils se disent au revoir comme s'ils se disaient adieu, au cas où. Lunettes sur le nez, Flame sort de l'appartement, de l'immeuble, longe les bâtiments en empruntant des ruelles et se met à courir pour rejoindre le mur limitrophe alors que l'alerte est lancée. En effet, les caméras sont déjà programmées pour détecter les individus au visage dissimulé ou aux yeux luisants. Comme attendu, elle trouve une brèche, s'y faufile, fait face au vide, puis la guide part se fondre dans la cité pour lui indiquer vaguement le lieu où elle doit se rendre. Il ne s'agit que d'une direction, Flame ne doute pas qu'elle réapparaîtra le moment venu. L'enchevêtrement des poutres en bordure lui permet de descendre et d'aller se cacher dans le quadrillage métallique soutenant le quartier. À des centaines de mètres en dessous, un autre pan de ville. Elle voit quelques patrouilles rôder autour du maillage en espérant la débusquer, mais aucune n'ose y pénétrer, car le moindre contact d'une hélice entrainerait une chute vertigineuse du véhicule, à laquelle s'ajouterait le désastre produit par le crash. Cette prudence permet à Flame de préparer sa descente par une des poutres maitresses, le long desquelles courent une multitude de canalisations. Il est aisé de disparaître en s'y mêlant, mais on ne peut s'accrocher à toutes et surtout, on y trouve des habitants, comme dans toutes les structures où il est possible de se cacher. Des griffes s'y agrippent et

supportent des filets, des panneaux, voire des cabanes confortables. Au marché noir, nombre d'objets sont proposés à ceux qui souhaitent se suspendre au-dessus du vide. Obligée d'enlever ses lunettes pour limiter les risques, Flame met tout en œuvre pour rencontrer le minimum de gens, car ceux qui la croisent ne vivent pas longtemps. C'est elle ou eux. L'un d'eux essaye de l'attraper, et immédiatement une lame se plante dans sa main. Alors, il perd son accroche et part s'évanouir dans le vide. Un homme tente de la signaler à la police et une lame transperce sa tempe, mettant fin à la conversation. Pourtant, Flame les avait avertis, mais sur cette première descente, un seul a tenu compte de sa sommation. Pour les deux autres, la prime était trop alléchante pour une proie d'apparence fragile. Arrivée dans la pénombre qui règne sur les quartiers de basse altitude, elle croit avoir trouvé une discrétion bienvenue pour rejoindre sa destination. Malheureusement, c'est une pensée qu'elle partage avec beaucoup de gens, et pour elle s'ajoute un dilemme incessant, car si porter ses lunettes la handicape, les enlever en fait une cible facile à suivre. Sa traversée devient une traque, elle est une proie sur laquelle certains bondissent à son passage, quand d'autres attendent le bon moment, tapis. Les premiers voient leur sort scellé, rapidement ou après une lutte acharnée qu'une lame parvient à abrégé. Les seconds perdent sa trace. Petite, elle s'est déjà trouvée dans la peau d'une proie, et aujourd'hui cet instinct de survie remonte intact, la seule différence est qu'ici ses échappatoires sont souvent létales. Les rencontres de cette traversée de plusieurs heures entraînent encore une quinzaine de morts.

Quelques personnes se sont agenouillées devant elle, d'autres ont cru à sa toute-puissance, à ses menaces sur leurs familles, aux malheurs courant sur des générations s'ils venaient à la trahir, et ils ont été épargnés, même si tous n'ont

pas tenu leur parole. Flame parvient à suivre la guide avant qu'elle ne disparaisse à nouveau dans une ruelle. Déduisant qu'elle est arrivée à destination, elle trouve une cachette, et elle attend, essayant tant bien que mal de garder un œil ouvert.

Chapitre 4 | Étan

Un sac de sport à la main, Étan marche dans des rues désertes bordées par des bâtiments usés. Sa carrure l'autorise à déambuler sans crainte au milieu de la nuit dans ce quartier pauvre de la Toile, auquel la lumière naturelle n'accède plus que par des chemins détournés. Arrivé devant son immeuble, il regarde pour la énième fois, à l'intérieur de son bagage, une statuette dorée ornée de diamants. Le calme lui permet de percevoir le bruit de fond de la circulation, de distinguer peut-être aussi celui de rotors, mais rien ne laissant suggérer qu'on va lui reprendre ce qu'il a eu tant de mal à dérober. L'escalier du bâtiment paraît à peine capable de supporter le poids d'Étan, tant il craque à chacun de ses pas. Beaucoup ne s'aventureraient pas, et c'est peut-être ce qui l'a poussé à s'installer ici. Quatre étages pour atteindre un appartement doté d'une porte prête à s'effondrer au moindre contact. Pourtant, à la complexité incroyable de la clé qu'il insère dans un orifice indiscernable, on comprend que derrière ce décor se cache une chambre forte. Il faut donner un coup dans le montant, puis attendre le craquement émis par un hautparleur qui informe les initiés que l'alarme est désactivée. Pour ne pas la réenclencher, entrer en poussant la poignée vers le haut. Ainsi, on pénètre dans une pièce de cent mètres carrés où le strict minimum est présent.

Étan met son sac sur le canapé, en extrait le précieux objet pour le déposer à côté et pouvoir enfin le contempler. Il finit par se demander comment on peut acheter aussi cher une chose aussi laide. Et pourtant, il a déjà deux personnes intéressées. Il va ouvrir la fenêtre à l'arrière du bâtiment, qui fait face à un autre immeuble. En bas, quarante mètres de vide interrompu

par une autoroute. Il se rend à la salle de bain, petite, mais très propre. Il se passe le visage sous l'eau froide. Cette opération fut compliquée à exécuter, mais elle en valait la peine. Malgré la fatigue, il repense à son déroulement, à chaud, comme il a toujours fait. C'est ainsi qu'il repère ses hésitations, ses oublis, ses erreurs. Soudain, son regard se fige. Au saisissement initial succède la nervosité ; il se précipite pour aller reprendre l'objet. Il tire la lanière d'un mur, et un pan entier bascule à l'horizontale. Sur les étagères qu'il dissimulait, une quantité de bibelots, mais aussi une lampe qu'il allume pour observer le bijou de près. Il attrape un appareil, l'en approche, et des messages inquiétants défilent sur l'écran : danger, type : traceur 1 m, organe : armée, calcul en cours...", aprx. '30<>2'30. Ces derniers chiffres comptent à rebours. Il réalise que ses imprécisions auraient dû déclencher quelques alarmes durant sa mission. Ce qu'il pensait être de la chance était un piège. Il abat un deuxième panneau révélant un pan de mur recouvert d'écrans. Seuls deux affichent encore une image, celle de la caméra de l'escalier et celle filmant l'intérieur de l'appartement. Il extrait une carte mémoire d'un lecteur avant d'appuyer sur un bouton d'arrêt d'urgence, lançant l'effacement du contenu de tous ses systèmes. Depuis le temps qu'il vit dans la clandestinité, Étan a pris soin de recueillir de quoi faire pression sur quelques personnes d'influence s'il avait un jour besoin d'aide pour fuir. Encore faut-il qu'il reste en vie.

Il surveille l'écran où apparaissent les soldats en train de monter l'escalier. Il les voit progresser très lentement, jusqu'à ce que l'un d'eux détecte la caméra.

'Allez ! Allez ! Allez !' hurlent les soldats, qui grimpent maintenant à toute vitesse. Ils ne sont qu'à quelques marches du palier quand Étan appuie sur un bouton. S'ensuivent deux

petites détonations. La première désolidarise l'escalier de son palier, la seconde enlève le point rigide qui l'empêchait jusque-là de s'écrouler. Les soldats sont emportés par la structure qui cède sous leurs pieds. La hauteur de chute des fragments et des corps ne laisse aucune chance à ceux encore postés en bas, dont les dépouilles vont amortir le choc de tout ce qui s'écrase et s'entasse dans ce minuscule hall. Étan renverse le canapé, découpe le dessous et prend le sac caché à l'intérieur, celui prévu au cas où tout tournerait mal. Il fait quelques pas calculés, donne un coup de poing qui traverse le plafond, agrippe une poignée et tire pour ouvrir la trappe dissimulée. Il envoie le sac par l'ouverture, se hisse à son tour, puis jette un dernier regard à l'écran avant de refermer. Ce qu'il a vu, c'est qu'une partie des soldats s'est relevée. Un à un, ils plantent leur grappin, qui les tracte jusque dans l'appartement après que le premier se soit occupé de faire sauter la porte. Ils envahissent les lieux prudemment, sachant à qui ils ont affaire. Ils en font rapidement le tour et portent leur attention sur l'issue au plafond. Le silence s'installe. Étan échappe à une première rafale aveugle et profite du bruit pour éventrer la toiture de la surélévation où il se cachait. Il la traverse, esquivant une nouvelle salve, avant de retomber un mètre plus bas sur le toit en dur, que les balles ne peuvent transpercer.

Les tirs au travers de la surélévation se poursuivent par intermittence. Il sort une grenade et la fait passer par une brèche, de sorte qu'elle finit sur le plafond, près de la trappe, sous laquelle les soldats se rassemblent. Étan s'éloigne en courant. Derrière lui, la déflagration tue sur le coup cinq assaillants, et met à terre une dizaine d'autres. La surélévation est pulvérisée, ne laissant qu'un trou béant dans le toit devenu plat. Il se prépare à sauter sur immeuble voisin. Avant, il regarde

en bas, dans la ruelle les séparant, et on tire aussitôt sur lui. Il déchire un bout de ses vêtements dans lequel il enveloppe deux grenades, et il envoie le leurre dans la ruelle. Des coups de feu retentissent, puis le leurre atteint le sol et détruit tout ce qui se trouve en bas. Il peut enfin sauter sur l'autre immeuble, le traverse, s'apprête à rejoindre le suivant quand des bruits de rotor se font entendre.

Un hélicoptère vient droit sur lui, l'obligeant à faire demi-tour. Pris en chasse, Étan louvoie pour échapper au tir continu. Il court en direction de sa résidence dévastée, où une dizaine de soldats arrivés en renfort se préparent à envahir le toit. Ils n'en auront pas le temps. Étan se dirige vers eux accompagné d'une myriade de balles surpuissantes, et lorsqu'il saute au-dessus de l'ouverture, celles-ci réalisent un carnage ne laissant aucun survivant. Cette erreur dramatique déstabilise l'armée. Le flottement fait perdre du terrain à l'hélicoptère, mais en tentant de bondir sur un autre immeuble, sa proie manque de tomber dans le vide. Elle se raccroche de justesse au rebord, et le temps mis pour se hisser sur le toit réduit son avance. Les balles de gros calibre épuisées, des standards prennent le relais. Elles ne parviennent pas à arrêter Étan, aidé dans sa course imprévisible par les éléments de construction disséminés sur les toits. Il est touché à plusieurs reprises, mais son gilet le protège de la perforation, moins de la force d'impact. Il trouve refuge derrière une excroissance en briques autour de laquelle il entame un manège avec l'ennemi, qui continue de faire feu. Étan lui lance une première grenade. Un loquet s'ouvre sur le côté de l'hélicoptère et diffuse un gaz blanc. Lorsque la grenade pénètre dans ce nuage, un cocon se forme, l'enrobe, et l'explosion ne parvient qu'à le fendre. Il voit l'engin prendre de l'altitude afin de réduire à néant la possibilité de se cacher. Il court vers un immeuble qui dépasse de quelques étages celui où il se trouve.

Pistolets en main, dans sa course Étan tire derrière lui à l'aveugle, mais plus il s'approche du précipice, plus l'espace entre les bâtiments lui semble s'agrandir. Il n'a pas le choix, il ne peut pas s'arrêter, il doit sauter. Son pied prend appui sur l'extrémité du toit, et il s'élançe au-dessus du vide, sans atteindre la fenêtre qu'il visait. Il traverse celle de l'étage inférieur, à travers laquelle les balles continuent de jaillir par dizaines. Il s'offre un répit en se cachant derrière un mur.

Il ne peut pas rester ici. L'armée quadrille le quartier et va s'atteler à cerner tout immeuble où il trouvera refuge. Il doit absolument devancer les redéploiements pour espérer s'échapper. Il traverse l'appartement dans lequel il a atterri, y aperçoit une vieille dame ronflant dans son fauteuil, sourde de toute évidence. Il sort, s'apprête à descendre par l'escalier, mais un soldat est déjà dans le hall. Il enfonce la porte d'un autre logement sur le même palier et va jusqu'à une fenêtre donnant sur un nouveau bâtiment. Il ne s'attarde pas sur les habitants paniqués, mais prend soin de mettre son arme en évidence. Il aperçoit trois militaires aux aguets dans la ruelle, donc pas d'issue. À travers une fenêtre de l'immeuble d'en face, Étan voit passer un enfant. Leurs regards se croisent, et celui de l'enfant se fige sur l'arme qui le vise. Terrifié, il faut quelques instants au jeune garçon pour vaincre sa tétanie et faire ce que lui indique le pistolet, dont le canon remue vers le haut. En prenant soin de se mouvoir au ralenti, il ouvre la fenêtre en grand, puis le canon lui fait signe de se déplacer à gauche. Étan prend de l'élan pour franchir les quatre mètres de vide. Il atterrit sans bruit, s'accorde juste le temps de sourire à l'enfant, avant de se précipiter pour sortir de l'appartement. À nouveau, il traverse à toute vitesse celui d'en face, se penche par une fenêtre et, quand il voit la nonchalance des deux soldats en poste dans la ruelle, il

y entrevoit la délivrance.

Étan saute du troisième étage, atterrit en silence dans la ruelle, puis va se cacher entre des véhicules. Alors qu'il tente une première approche de la plaque d'égout, un habitant de l'immeuble hurle, et il est repéré. Il esquive les tirs des soldats en se rangeant sur le côté, puis dégoupille une grenade fumigène qu'il lance, avant d'en ajouter une deuxième. Dans le brouillard, il s'avance à nouveau vers son échappatoire, déloge avec difficulté le disque de métal, descend. Il prend le temps de refermer l'ouverture et de la sceller à l'aide d'une corde, en attachant la poignée intérieure à un barreau de l'échelle, empêchant ainsi toute poursuite. Il n'a qu'une centaine de mètres à faire dans ces tunnels pour disposer de dizaines de sorties possibles. Aidé d'un plan, il parcourt trois kilomètres dans ces lieux aux capteurs de présence si obsolètes que même un quidam pourrait les berner. Le chemin est éclairé par sa lampe frontale, lui évitant de tomber dans les ruisseaux boueux, mais il doit faire avec l'air pestilentiel. Il trouve un recoin où se cacher, choisi car situé juste sous une grille offrant un air plus respirable. Épuisé, il s'allonge sur une canalisation et s'endort après avoir programmé son heure de réveil.

Quelques heures de sommeil suffisent à ceux qui ont appris à optimiser ce temps. Reposé, Étan engloutit une ration et se met à l'écoute des autorités grâce à un boîtier sorti de son sac. Il s'attarde aussi quelques minutes sur des plans affichés sur un autre appareil. Avant de partir, il porte à sa bouche un tube filtrant et s'agenouille pour aspirer l'eau croupie. Il prend peur quand il voit son reflet. Il recule et bascule en arrière, regarde autour de lui tel un animal affolé, puis retrouve son calme. Il retourne au bord du canal, se penche au-dessus de l'eau et obtient la confirmation que ce sont bien ses yeux qui

brillent. Il répète l'opération plusieurs fois pour pouvoir admettre ce fait. C'est lorsqu'il fait le rapprochement avec la nouvelle traque lancée par les autorités qu'il en accepte la réalité. Celle-ci lui dicte qu'il ne s'agit plus de fuir pour plus tard se réinventer une identité ; cette fois, il doit disparaître de la Toile. Il consacre le temps nécessaire pour réfléchir aux moyens d'y parvenir, et après trois heures d'études, il reprend la route. L'atmosphère nauséabonde se rappelle à lui, et il va devoir faire avec encore un moment. Il lui faut une heure pour atteindre la sortie choisie. Il entrebâille la plaque pour observer la ruelle, n'y trouve personne, et quitte enfin les égouts.

Il s'approche d'une voiture, s'arrête à côté, fait un tour d'horizon, pose un boîtier sur la poignée. Le véhicule s'ouvre en gardant le silence. Il s'installe, poinçonne les caméras avec son canif et vide son sac sur le siège passager. Au milieu des armes et de divers outils, une dizaine de petits boîtiers portent chacun une marque de couleur différente. Étan a la liste en tête ; l'un d'eux lui permet de démarrer, quand d'autres servent à écouter les autorités ou contiennent des données biométriques... Il roule jusqu'à une gare de métro aérien, rassemble ses affaires, abandonne déjà sa nouvelle voiture pour rejoindre à grands pas un local technique dont il force la serrure. Il entre, descend l'escalier métallique, passe sous les rails et remonte par une échelle l'amenant au-dessus des rames. Une arrive et s'immobilise, il va sur le toit du dernier wagon, choisit une attache solide, la saisit, se plaque contre la paroi, patiente quelques secondes avant de partir, de sortir du quartier et d'être suspendu dans le vide. Le véhicule fonce à travers la ville, les immeubles, côtoyant les viaducs à une vitesse impressionnante. Les grincements émis par le train glissant sur l'unique rail métallique rendent le voyage encore plus angoissant ; quand il

arrive à l'échangeur, Étan prend peur. À l'intérieur de cette tour criblée d'une centaine d'ouvertures, une dizaine de plateformes rotatives montent et descendent, redirigeant ainsi les rames sans que celles-ci aient à s'arrêter, à peine doivent-elles ralentir. Lors de leur ascension pour changer de niveau, la force centrifuge surprend Étan et lui fait perdre sa prise. Il la rattrape in extrémis, sans quoi la rame repartait sans lui, et au milieu de l'énergie cinétique produite par le mouvement de ces tonnes d'acier, il n'aurait pas survécu dix secondes. Après deux échangeurs et six arrêts, Étan redescend du toit pour s'accrocher à l'arrière de la dernière voiture. Il se concentre sur le maillage métallique qui précède la prochaine gare. Il saute juste avant le mur d'enceinte et se réceptionne sur les quelques mètres d'un quadrillage avec vue sur le vide. Il parcourt lentement la grille à l'abri des regards, observant les inscriptions qui y sont gravées. Parmi les numéros utilisés pour le traçage de chaque élément, l'un d'eux attire son attention, et pourtant rien ne le différencie. D'une part il faut connaître l'existence de ce code, d'autre part il faut pouvoir le comprendre, et Étan réfléchit un long moment avant de poursuivre son chemin. Puis il s'arrête, regarde l'espace vide à ses pieds, saute à travers ce triangle, et entame une chute vertigineuse.

Interminable. La vitesse de son vol est telle que, lorsqu'Étan s'écrase sur un matelas à air, il lui faut près d'une minute pour se remettre à appréhender les lieux. Un cylindre aux parois lisses entoure le sol en mouvement, où il ne parvient pas à se tenir debout, et les projecteurs dirigés sur lui l'empêchent de voir.

'Je suis Étan. Je veux parler à Téa', hurle-t-il. Quelques lumières s'éteignent. En haut de ce puits où il est piégé, il distingue au moins quinze silhouettes dont les armes sont

pointées sur lui. Il attend plusieurs minutes. Enfin, un treuil descend le long de la paroi. Il s’y agrippe et est remonté. Le plafond ne s’ouvre que si l’on est muni d’une puce spécifique, détectée par un capteur placé sur le chemin de chute. Il est accueilli sur le rempart par une femme.

‘Bonjour, Étan. Ça fait longtemps. Apparemment, tu n’avais pas assez d’ennuis’, dit-elle sur un ton malicieux.

‘Faut croire que non, mais pour ce qui est de ça, j’y suis pour rien’, dit-il en pointant ses yeux. Elle lui tend une paire de lunettes teintées, puis ils marchent jusqu’à la porte de sortie et descendent l’escalier courant le long du cylindre. Arrivés au sol, ils se rendent dans un cabanon de chantier non loin, la maison de Téa.

‘C’est joli, chez toi. La clandestinité te plait, on dirait’, dit-il en se plaçant à côté de la fenêtre.

‘C’est comme tout, on s’y fait. T’inquiète pas, ils veillent à ce que l’info ne sorte pas de là. Par contre, ça ne va pas durer. J’ose espérer que tu ne comptes pas t’installer ici ?’ demande-t-elle, mais elle connaît déjà la réponse.

‘Non. Je dois disparaître, définitivement. J’ai une idée, mais il faut voir certains détails. Si tu as autre chose à me proposer ?’ demande-t-il.

‘Non. T’as besoin de quoi ?’

‘D’une voiture, d’armes, rien d’extraordinaire, et surtout de renseignements fiables.’

Elle se lève et lui fait signe de la suivre pour se rendre à un autre cabanon, trois fois plus grand. Ils entrent dans une salle aux murs couverts d’écrans, sur plusieurs dizaines de mètres. Six personnes sont présentes, ils se dirigent vers l’une d’elles.

‘Salut, Sam’, dit Étan. L’homme se tourne vers lui, la joie se propage sur son visage puis dans tout son corps. Il vient le serrer dans ses bras.

‘Comme je suis content de te voir, ça fait si longtemps. Comment ça va ?’ demande-t-il sans parvenir à maîtriser son enthousiasme.

‘Ça va bien’, répond Étan en baissant un instant ses lunettes.

‘Merde ! Putain ! Comment tu fais pour te foutre dans autant d’emmerdes ?’ dit Sam en prenant un air dépité et sincèrement désolé.

‘De toute évidence, j’ai un don’, répond-il avec un sourire qui rassure un peu l’homme.

‘Donc, tu pars pour toujours, ou tant que tu auras ce truc’, dit-il, le regard perdu.

‘Sam, il a un plan pour partir. Il a besoin de toi pour certaines choses. Moi, je vous laisse, je dois m’occuper du reste’, dit Téa sur un ton calme.

‘OK. Putain, tu vas me manquer. Dès que tu arrêtes de foutre le bordel, on s’emmerde vraiment. Hier, c’était la folie, les chefs, ils cherchent toujours à comprendre comment ça a pu arriver. Au moins vingt mecs sont morts, la plupart tués par leur propre hélico. Ils ont totalement abandonné dès que t’es entré dans les égouts, ils savaient que c’était mort. Par contre, ce matin je t’ai chopé sur les caméras des métros, et à pas mal d’endroits quand t’as fait du rodéo sur la rame. Donc, ils t’ont vu, ou ça va pas tarder. Le plus emmerdant, c’est qu’y a la lueur sur les vidéos, et à mon avis, d’ici une heure, ta tête sera affichée dans toute la ville. Tu seras l’ennemi numéro un. J’espère que ça fout pas en l’air ton plan ? Tu comptes faire comment ?’ demande Sam.

‘Ça devrait l’faire. Je pensais à une course poursuite...’ dit Étan, qui lui détaille ses intentions. Ils passent près de trois heures à étudier les lieux, les intervenants, les aléas, s’attachant à parer toute éventualité, analysant les alternatives. Téa se

charge de procurer tout ce qu'il faut à Étan, et de critiquer les plans établis pour s'assurer que tout se déroule au mieux. Pendant qu'ils travaillent, l'avis de recherche est lancé avec des photos d'Étan. Ils tiennent aussi compte d'un avis précédent, concernant une femme non identifiée, avec des lunettes de soleil ; un film la montre s'enfuyant. Il devra peut-être aller la récupérer, pour fuir avec elle, et il croit savoir qui elle est.

Finalement, il passera la nuit dans ce quartier aux côtés des gens avec lesquels il a passé une bonne partie de sa vie. Il les a rejoints après avoir quitté l'école militaire, dans laquelle un homme et son escorte l'avaient déposé, tout petit. Cet évènement est le plus ancien que sa mémoire puisse reconstituer. Avant ça, il ne voit que quelques pièces d'un puzzle qu'il ne parvient pas à compléter. Son départ était une évasion, mais les autorités n'ont pas fait l'effort de se lancer dans la traque d'un orphelin, ce qui lui a laissé une grande liberté. Il a fait quelques mauvais choix, l'un d'eux l'a amené à ce lieu : un quartier caché dans la Toile, inconnu de tous, échappant aux autorités, un état dans l'état. Ils l'ont accueilli et lui ont expliqué la raison de son existence. À l'origine, la Toile était un ralliement de groupes libertaires qui collaboraient pour la mise en place des structures essentielles, mais chacun déterminait ses règles. À mesure que la population croissait, des unions se faisaient, puis un gouvernement avait été établi, et un à un, tous les clans étaient passés sous cette autorité. Certaines personnes n'adhérant pas au nouvel ordre étaient entrées dans la clandestinité, puis elles s'étaient rassemblées, avaient créé un réseau devenu ce qu'il est aujourd'hui, un état anarchiste dissimulé. Un lieu qui peut être démantelé en moins d'une heure, emporté sur des camions pour se reformer ailleurs. Étan s'y est tout de suite senti à l'aise, et ses connaissances militaires ont été mises à profit. La liberté de chacun étant fondamentale,

il avait le droit de faire sa propre vie en parallèle, avec comme unique contrainte que rien ne devait le relier à eux. Les années passant, Étan a consacré moins de temps à cette entreprise, mais il a toujours dédié une partie de ses exploits à ceux qui l'ont élevé, à cette famille. Aujourd'hui, il doit abandonner son seul ancrage, ce repère auquel il se raccroche quand son esprit se met à douter, que l'avenir devient incertain.

Il y a un accord tacite de coexistence avec la Toile. Ce monde doit rester caché et ne pas tenter de renverser les autorités en place. En échange, ces dernières limitent leurs interventions aux perturbations visibles, sans faire l'effort de remonter à la source.

Au petit matin, Téa vient réveiller Sam et Étan, endormis dans la salle aux écrans. Devant chez elle, ils trouvent une superbe voiture. Les yeux écarquillés, les deux hommes sont béats face à ce bolide. L'émotion passée, Téa ouvre la portière papillon, Étan s'assoit à bord, Sam se rend côté passager et monte à son tour.

'Emmène-moi avec toi. On se casse tous les deux. Rien à foutre du reste', s'exclame Sam, faisant sourire tout le monde. Téa répond aux nombreuses questions d'Étan concernant le véhicule. Les traceurs ainsi que d'autres fonctions sont désactivés pour qu'il ne se fasse pas repérer. Afin d'obtenir de meilleures performances, elle a reprogrammé les moteurs d'entraînement intégrés dans chacune des quatre roues. Elle lui fournit toutes les données et lui détaille ses capacités, pour qu'il ait une idée précise de ce qu'il ne pourra pas faire. À sa demande, Sam met son nez dans l'ordinateur de bord. Étan s'extrait de la voiture, mais Téa reste silencieuse. Elle touche son oreille et chuchote quelques mots. Puis une détonation retentit, et une silhouette s'effondre au fond de la cour. L'insistance de

ses regards avait alerté Téo, qui l'avait signalé. Mais c'est sa tentative d'appeler les autorités qui vient d'être détectée, et qui l'a condamnée à une mise à mort immédiate.

Téo et Étan reprennent leur conversation sans s'en émouvoir. Ils ouvrent le coffre avant, discutent des armes, de leur utilisation, contre qui, et dans quelles circonstances. Sam et Téo parfont encore certains détails, à la demande d'Étan. Cela fait, il s'installe au volant de la voiture, dépose le sac sur le siège passager et referme la porte.

'Tu reviendras nous voir après ta mort ?' demande Sam. Étan attrape le pendentif accroché au cou de Sam, fait de trois traits courbés.

'Bien sûr. Je reviendrai te dire qui avait raison. En attendant, attention aux blasphèmes, je suis peut-être Dieu', dit-il, en baissant ses lunettes.

'Ça me ferait bien chier, vu le temps que j'ai passé à en lécher un autre qui s'est jamais ramené. Non, en fait, ce serait cool. Je serais pote avec dieu. Ça me plait.'

Étan tend une carte mémoire à Téo.

'Tiens, ça me servira plus. Je te donnerai le mot de passe plus tard. Ça va te plaire. Avec tout ça, vous aurez de quoi vous occuper un petit moment.'

Téo prend la carte, bouche bée, elle parvient à expirer un 'Merci'. Elle sait qu'elle renferme toutes les données qu'il a collectées sur la Toile, ses dirigeants, ses secrets, ses compromissions. Des informations que beaucoup rêveraient de détenir, l'assurance vie d'Étan. La rétention du mot de passe ne l'étonne pas. Où règne l'anarchie, faire confiance peut mener à votre perte, et le contenu tant convoité de cette carte garantit à Étan que tout le monde fasse en sorte que son évasion soit une réussite.

Chapitre 5 | Une rencontre

Étan se rend sans encombre jusqu'au point de départ d'une course dont le terme lui permettra d'officialiser sa mort. Une tâche déjà difficile pour tout un chacun, mais sa réputation l'oblige à disparaître dans un coup d'éclat. Personne n'y croira, s'il tombe dans un piège auquel il existe une alternative. S'ils n'y croient pas, la Toile ne relâchera pas sa garde, et il ne pourra s'en échapper. Il va devoir jouer avec les autorités, les faire passer de l'espoir à la déception, jusqu'au moment où un seul chemin s'offrira à lui, celui du plan. Son élaboration a été compliquée, il leur a fallu anticiper les réactions de toutes les entités, et trouver une issue dans chaque cas.

Il s'arrête dans une ruelle, revoit la panoplie d'armes et d'accessoires, dont une partie a été scotchée à l'habitacle pour des raisons pratiques. Il contacte Sam et Téa pour s'assurer qu'eux aussi sont prêts. Il appelle la police.

'Allo. Il y a un homme dans la rue et il a les yeux qui brillent, il est au volant d'une voiture type neuf quatre six. Dépêchez-vous, il va partir.'

Étan coupe le micro, dépose l'appareil au sol sans raccrocher, puis remonte dans son véhicule, pour attendre. Les forces entrent en mouvement sous la surveillance de Sam et Téa. Une patrouille est envoyée vers le lieu d'appel, quelques barrages sont érigés, d'autres sont prévus, tout se met en place en suivant leurs anticipations. Dans son bolide, Étan démarre à l'arrivée de la patrouille, lançant une poursuite qui s'annonce intense. Un peu partout, des sirènes retentissent, dégageant une partie de la piste pour la course, qui avance à un rythme soutenu, au point qu'Étan sème sa poursuivante. Il s'en inquiète, et pense avoir compromis le plan, mais heureusement,

trois nouvelles voitures débouchent d'une autre rue pour le prendre en chasse.

‘Alors, y a plusieurs barrages aux endroits attendus. Pour l’instant, tu suis le parcours. Ça doit s’afficher sur ton écran. Éteins le récepteur qu’on t’a donné, les flics savent qu’on écoute et racontent des conneries. Ils utilisent un autre système, une autre fréquence qu’on a craquée. On peut les mettre en fond si tu veux.’

‘Non. Dis-moi l’essentiel. Je dois me concentrer sur la conduite.’

Sam et Téa continuent de l’aiguiller à travers la ville ; leurs prédictions s’avérant le plus souvent correctes, ils font peu d’entorses à leur plan. Soudain, la guide apparaît, surprenant Étan qui la croise pour la première fois. Il la voit s’éloigner, dévier du parcours, mais il décide de la suivre.

‘Qu’est-ce que tu fous ?’ demande immédiatement Sam.

‘Une bille lumineuse est apparue. Je pense que je dois la suivre.’

‘Quoi ? Tu déconnes, ça nous fout dans la merde. Tu vas vers un quartier rempli de flics’, dit Sam, qui discute ensuite avec Téa en vue de trouver une solution.

‘Exactement, parce que c’est là-bas qu’ils ont repéré la fille recherchée. La lumière veut surement que je passe la prendre. Dites-moi si je dois faire gaffe à certaines choses, et faites-moi un plan de sortie.’

Le chemin emprunté par Étan fait tomber à l’eau toutes les anticipations, et ils en sont tous réduits à devoir improviser, car il est impossible de deviner où il se rend. Surtout, la guide fait fi du Code de la route, "tant que ça passe" est à présent la seule règle, et franchir des barrières n’était pas dans le projet initial.

‘Tout va bien ?’ demande Étan, alors que s’éternise le silence de ses copilotes.

‘Ouais ! Écoute, continue de suivre la lumière. Apparemment, elle est plus forte que nous. T’aurais dû te faire choper trois fois. On continue d’observer et de suivre ce qui se passe côté autorités. Dis-nous si elle disparaît ou si y a un imprévu’, répond Téa.

‘Imprévu !’ hurle Étan en freinant soudainement.

La guide s’est arrêtée net. Étan lui a foncé dedans, ou plutôt l’a traversée, puis elle s’est volatilisée. Dans une ruelle, Flame la voit apparaître et se diriger vers une voiture. Elle ouvre la portière.

‘Bonjour’, dit-elle.

‘Bonjour. Je vous dépose ?’ répond Étan.

‘Volontiers.’

Elle monte à bord et ils repartent sans attendre. Après un petit bout de chemin sous la direction de la guide, elle disparaît, les laissant tous deux bouche bée.

‘Baisse-toi, il faut pas qu’on te voie de l’extérieur. Sam, Téa. Vous êtes là ?’ demande Étan, prêt à prier pour qu’ils répondent.

‘Oui. Qu’est-ce qui s’est passé ?’

‘J’ai une passagère, comme moi. Mais la loupiote a disparu.’

‘OK. Heu... Tourne à droite’, hurle soudainement Sam.

Étan tourne brusquement à droite, accroche le coin avant gauche contre un mur. Flame, qui n’a pas eu le temps de s’attacher, se retrouve sur ses genoux.

‘Ce serait bien que tu expliques le plan à ta passagère’, lui dit Téa.

‘Oui. Alors, le plan...’

‘À gauche’, dit Sam.

‘... on va sauter de la voiture en cours de route...’

‘À gauche.’

Les ruelles deviennent des avenues, puis des voies rapides. Le nombre de poursuivants s'accroît, et à quelques virages de leur destination, Flame coince des fumigènes avec sa vitre pour couvrir le moment où ils s'éjecteront. La fin de parcours est à présent définie, Téo prend le contrôle de la voiture à distance, et derrière eux le brouillard se forme. Étan couche son dossier et rejoint les sièges arrière. Il en extrait un corps inerte qu'il met à la place conducteur, et ajuste le harnais de sécurité pour le tenir. Ses traits et ses vêtements sont assez proches de ceux d'Étan, et il devrait faire illusion, au moins jusqu'à ce qu'il quitte la Toile.

Ils entendent Sam commencer un compte à rebours.

‘Cinq, quatre...’

Un virage à droite les ramène sur une avenue. Étan lance deux grenades par une fenêtre. Il entrouvre la porte et enlace Flame.

‘... deux, un, zéro’

Dans un virage serré, la force centrifuge ouvre grand la porte côté passager et les projette hors de la voiture. Téo fait se refermer la porte du véhicule, qui continue en direction d'un barrage formé par sept fourgons, alignés de sorte à ne lui laisser aucune chance de passer. Derrière, une quinzaine d'agents lourdement armés. Les fusils d'assaut et deux lance-roquettes sont pointés sur le bolide qui fonce droit sur eux. Des rafales retentissent, mais restent sans effet. Alors, deux roquettes se chargent d'arrêter l'engin en le pulvérisant, dispersant des fragments de métal et de corps carbonisés sur toute la chaussée. Quelques secondes après l'explosion se propagent la fierté du travail accompli et le relâchement accompagnant tout succès.

Étan et Flame ont été expulsés avec violence sur l'asphalte. Leur dérapage s'est interrompu à l'abri d'une ruelle, comme

prévu. Étan a encaissé le plus gros du choc sans dommages sérieux, grâce à ses vêtements. Flame s'en sort avec des brûlures légères. Les fumigènes jouent leur rôle, répandant un brouillard qui oblige les poursuivants à ralentir l'allure sans avoir à se soucier des conséquences, sachant qu'un barrage attend leur proie.

Les deux évadés font l'effort de se relever aussi vite que possible, car dans le cortège qui les suivait se trouve leur ticket de sortie. Titubant, Étan sort une arme et va s'appuyer contre l'angle d'un immeuble pour regarder ce qui passe. Il observe attentivement le défilé, y voit un tout-terrain avec un équipage composé d'un homme et d'une femme, très jeunes, parfaits. Il bondit, s'accroche au véhicule, se faufile à l'intérieur, se couche sur la banquette arrière et pointe son arme sur la conductrice. Il tend son autre main entre eux pour leur montrer une grenade dégoupillée.

'Tourne à gauche dans les ruelles. Arrête-toi à cinquante mètres.'

Ils obéissent et quittent le cortège, toujours dans le brouillard.

'Je vous explique. Vous allez nous emmener, moi et ma camarade. Vous allez franchir le barrage. Je connais vos procédures, alors ne tentez pas d'avertir qui que ce soit, ou on meurt tous. Aussi, sortez toutes vos armes et déchargez-les devant moi, doucement. Donnez-moi les munitions, et après, remettez-les à leur place.'

Les recrues font un signe affirmatif de la tête, et ce qui leur a été demandé.

'Maintenant, avance lentement et tourne à droite. On va laisser monter une femme, et après, on y va.'

Flame voit la voiture arriver, se cache immédiatement, mais entend Étan l'appeler. Elle le rejoint à l'arrière.

‘Alors, c’est eux qui vont nous faire passer le barrage. Vous avez pas intérêt à merder, sinon on y passe tous. Juste au cas où, vos trois derniers codes de contrainte sont "Iris", "Crevaision", "Volcan". Comme je vous ai dit, je sais comment ça marche, alors ne jouez pas avec le feu. Faites ce qu’on vous dit et vous en sortirez vivants’, dit Étan sur un ton calme. Lorsqu’il énonce les codes, il est satisfait de voir tressaillir ses otages, un gage de docilité. Reste à espérer qu’ils seront convaincants.

Étan leur a fait orienter leurs rétroviseurs de sorte que lui et Flame, cachés sous une couverture, puissent observer leurs visages tout du long. Après avoir passé la zone jonchée de débris, ils parviennent au barrage où ils donnent le change à leurs camarades, des civilités à l’élégance toute militaire. Ils repartent, un peu plus libres.

‘Alors, maintenant, on va devoir sortir de la Toile, grâce à vous. Désolé, j’ai pas d’autre choix pour l’instant, mais si vous avez des idées je suis preneur. En attendant, tu continues dans cette direction, mais moins vite. Dans deux kilomètres, prends la sortie à gauche.’

‘On n’est pas autorisés à sortir de la Toile’, dit l’homme, de toute évidence un peu idiot ou désespéré, tant cette tentative de fuite est grossière. La conductrice ne bronche pas, plus fine. Elle comprend, sans les approuver, les motivations et la logique d’Étan, et surtout qu’il sait exactement ce qu’il fait. Dans sa situation, suivre ses ordres sans finasser lui offre les meilleures chances de survie.

‘T’inquiètes pas pour ça. Tais-toi et fais ce que je te dis. Tu vas désactiver le système de repérage du véhicule. Je sais, tu sais pas faire. Sors l’écran du tableau de bord et tourne-le pour que j’le voie.’

Il obéit.

‘Prends ce pistolet et surveille madame, s’te plait’, dit-il à Flame, sans quitter des yeux l’écran qui s’allume.

‘Comme mot de passe, tu tapes "A R C H E 3 6 -". Tu déplaces la croix sur "véhicule".’

L’étonnement de l’homme montre que ce qui s’affiche est une découverte. Intéressé, il suit attentivement les instructions.

‘Appuie sur "capture", puis "géo armée", "niveau d’alerte". Le mot de passe c’est "niveau oméga couverture arc-en-ciel".’

Une multitude de menus apparaît à l’écran, émerveillant le soldat. Comme ordonné, ils sortent de l’autoroute et arrivent dans un quartier résidentiel.

‘Va sur "capture du véhicule", puis sur "capture désactivée". Attends.’

L’écran affiche à présent "capture activée" et, en dessous, "aucun véhicule". Étan s’assoit sur le siège arrière et observe les alentours. À un feu, s’arrête à côté d’eux une voiture avec à son volant un homme semblant avoir quelque chose à prouver. Étan chuchote :

‘On a de la chance, on a trouvé un bon gagnant. Appuie sur "reconnaissance". Attends. Sélectionne le carré de droite. Referme l’ordi et arrache-le. Ouvre ta fenêtre. Fais en sorte que notre copain reparte avec.’

‘Et ! Ça te dit, un ordinateur dernier cri ? Cent bels !’ crie le soldat.

‘OK’, répond l’homme, qui montre alors un billet. Il tend l’ordinateur. L’autre l’attrape et s’enfuit à toute allure.

‘Bon boulot. Va t’arrêter dans la ruelle, il faut que j’appelle des amis.’

Étan descend du véhicule, en tenant toujours la grenade. Il fait signe à Flame qu’elle peut sortir et dit aux otages de rester en mettant leurs mains en évidence. Il reprend contact avec Sam et Téa. Il les informe de leur situation et obtient un compte

rendu sur les positions des autorités.

‘Je suis officiellement mort ?’ demande-t-il avec appréhension.

‘De ce qu’on entend, oui. Pour ce qui est du poste de passage, je t’ai envoyé la route pour aller au numéro dix, il y a un peu trop de monde au trente-sept. Après, vous êtes libres’, répond Téo.

‘Merci. On y va. Pour l’argent, le mot de passe de mon compte est "efseltx3w"’, dit-il en épelant chaque lettre. Étan profite de cet arrêt pour aller voir le contenu de ce tout-terrain censé les accueillir peut-être pour plusieurs jours. Il trouve dans le coffre tout le nécessaire pour un voyage loin de tout, raison pour laquelle il a choisi ce véhicule. Abri, nourriture, armes, comme il l’avait espéré, le bagage est complet et leur évite de se risquer à aller faire des achats.

Il demande à Flame de remonter en voiture et une fois tous à bord, il montre le chemin à suivre. Ils démarrent, et les trente minutes jusqu’à la frontière s’écoulent dans le silence. Sortir de la Toile est pour tous un évènement, une chose à laquelle ils n’auraient jamais pensé, tant ce qui leur a été raconté au sujet de l’extérieur les a marqués. Une étendue radioactive sans vie, ou plutôt sans vie normale, laissant ainsi l’imagination des enfants faire le reste, pour qu’aucun n’ait l’idée de s’en aller, à moins de ne pas avoir le choix.

Flame et Étan sont cachés à l’arrière, sous la couverture. Ce dernier rappelle aux soldats les conséquences s’ils tentent d’improviser.

‘Bonjour’, dit le garde, surpris par la jeunesse des troupes qui, habituellement, sont plus expérimentées.

‘Bonjour. Zone 5 C Z A’, dit la conductrice, coupant court à toute conversation, selon les directives d’Étan. Le garde se tait

et ouvre la grande porte pour les laisser passer. Ils s'éloignent de plusieurs centaines de mètres, jusqu'à ce que des arbres obstruent toute vue de la Toile. Étan ordonne d'arrêter la voiture et est le premier à en sortir, gardant son arme pointée sur les otages.

'Très bien. Tout le monde descend. Sam, Téa, on est dehors, on est passé par le poste dix. Pour la carte, le mot de passe c'est "myriade2392", leur dit Étan.

'C'est noté. Merci. Donne-nous des nouvelles, si tu peux', dit Téa.

'Merci à vous, et j'essayerai. Pour ce qui est des deux recrues, tu peux t'occuper d'elles s'te plait ? Elles seront à pied. Et on a donné l'ordi de la voiture à quelqu'un. Tu peux me confirmer qu'y a pas d'autre traceur sur notre caisse ?'

'Y a rien, c'est OK. Laisse-leur le téléphone, on va trouver un moyen discret de les faire rentrer. Et ouais, y a une dizaine d'agents avec leurs armes braquées sur un mec qui a volé un ordi. Il est en train de chialer. Il les supplie de le croire. Putain, tu vas me manquer', dit Sam, sincèrement ému. La bille lumineuse réapparaît et s'agite, leur signifiant qu'ils ne peuvent pas s'éterniser. Étan et Flame remontent dans le véhicule, disent au revoir à leurs otages. Leurs regards laissent entrevoir des questionnements, ce qu'il vient de se passer entre en conflit avec les raisonnements simplistes qu'on leur a inculqués. Leurs munitions leur sont rendues par Flame, qui les jette à terre après s'être éloignée d'une centaine de mètres. Ils reviennent dans la Toile, où ils reçoivent un blâme pour la perte du véhicule et pour s'être fait voler par un homme à l'intelligence très limitée. Malgré cela, ils poursuivront leurs carrières, mais trois mois après ces événements, la femme quittera l'armée pour rejoindre le monde de Sam et Téa.

Après avoir éloigné Étan et Flame de la mégapole, la guide

suit une trajectoire courbe. Ils pensaient se diriger vers une autre ville, à plusieurs centaines de kilomètres de là, alors qu'ils se rendent vers un lieu en périphérie. À l'abri des regards, hors de la civilisation, les trajets deviennent des explorations et le temps se dilate. Au discret relief naturel sont venus s'ajoutés des cratères, des monticules, des pans de terre décaissés, des excavations, des extractions, des enfouissements. La végétation a tout camouflé, s'est relevée avec plus ou moins de réussite, mais elle finira par tout effacer, aidée dans sa tâche par la radioactivité, qui tiendra l'humain à distance pour longtemps encore. Sur un terrain aussi accidenté, les obstacles doivent être franchis avec soin, mais la fatigue rend Étan et Flame fébriles, et leur cheminement est chaotique, car ils échouent à suivre avec précision la bille de lumière, se mettant dans des situations qui drainent un peu plus leurs maigres réserves.

La prudence nécessite une concentration accrue, descendre pour aider à la manœuvre, tenter, faillir, réessayer ; épuisant pour Étan et Flame qui s'énervent, s'emportent, crient, hurlent, s'insultent, se haïssent, s'accusent et, pire que tout, ils finissent par s'ignorer l'un et l'autre. Leur bassesse fait capituler leur guide, qui les mène sous un arbre avant de disparaître. Si la fatigue à un avantage, c'est qu'elle empêche le doute de s'installer. Nous a-t-elle abandonnés ? Va-t-elle revenir ? Ces questions n'occupent qu'un court instant leurs esprits tant il est évident que continuer dans ces conditions les aurait conduits au désastre. Mais quand le combat cesse et qu'ils revoient la façon dont ils se sont comportés, ils se disent que la bille de lumière pourrait bien ne jamais réapparaître.

Dans un silence pesant, Étan se charge d'arranger les sièges pour en faire des couchages. Ils se répartissent les couvertures et s'allongent dans la voiture, à côté de leurs armes, prêtes à faire feu.

Le jour se lève. Quelques heures de sommeil, c'est tout ce que la guide leur a accordé avant de les réveiller par un éblouissement, en passant sous leur paupière. Cette violence leur fait apprécier la lueur de l'aurore, mais ils trouvent le capot et le parebrise couverts de serpents. Sans y prêter attention, Flame sort de la voiture, va faire ses étirements, mais le silence derrière elle l'inquiète. Elle se retourne et voit Étan immobile, paralysé, ses yeux grands ouverts scrutant les reptiles. Flame revient et se penche vers lui.

'Étan, est-ce que tu as peur des serpents ?' demande-t-elle sur un ton calme.

'Non. J'suis juste pas à l'aise', dit-il, avant de hurler en en voyant un s'introduire dans l'habitacle.

'Ça me rassure. Étant donné tous tes exploits, ce serait ridicule d'avoir peur de bêtes aussi inoffensives', dit-elle en le fixant du regard. Derrière son regard terrifié, elle aperçoit une supplication, et après avoir prolongé le calvaire de quelques secondes, elle attrape le serpent qui s'approchait de lui. Elle le jette en direction de la forêt, et débarrasse de la même manière tous ceux qui entourent la voiture.

'C'est bon, y en a plus. Ils sont tous partis', dit-elle sur un ton rassurant, dans lequel il ne décèle aucune malice, priant pour que ce soit bien le cas. Il faut quelques minutes à Étan pour vérifier que plus rien ne rampe dans les environs et retrouver sa confiance. Il rejoint Flame.

'Je ne savais pas que tu avais peur des serpents.'

'À vrai dire, moi non plus. Alors, qu'est-ce que cette lumière t'a fait quitter ?' demande-t-il après avoir hésité à poser la question.

'Une vie tranquille, avec quelqu'un de bien. Et toi ?' dit-elle avec un détachement feint, mais ne trompant pas Étan, qui met

quelques instants à trouver sa réponse.

‘Rien du tout. Heureusement.’

Avant de partir, il dresse l’inventaire du coffre avec Flame, qui est moins familière avec les fournitures de l’armée. Comme il y a de fortes chances pour qu’elle doive s’en servir, il est préférable que tous les deux sachent de quoi ils disposent. Les heures suivantes de leur périple sont agrémentées de discussions circonstanciées, aucun d’eux ne souhaite se pencher sur son passé. Dévoiler leur vie chaotique dans la situation actuelle n’aiderait en rien, et patienter leur paraît plus sage.

Chapitre 6 | À la recherche des armures

Dans une caverne, une Lumière perchée sur une roche s'adresse à un auditoire de deux-cents personnes. Elle narre les événements qui les ont conduits à devoir se cacher ici, dans leur monde envahi par celles qu'elles ont nommées "les Ombres". Leur férocité et leur nombre rendant vain tout affrontement, la question de leur avenir se pose. À l'écart de cette foule dont la première inquiétude est sa propre survie, un petit groupe de Lumières s'est réuni pour trouver comment éviter l'extinction. Une trentaine de personnes aux capacités considérées comme utiles complète six Éclairées, les dernières. L'une d'elles se lève et déclare :

‘Hier, nous avons envoyé trois de nos camarades chercher les Armures Divines. Personne n'est encore revenu. Les armures doivent être récupérées si nous voulons que les Élus aient une chance de nous sauver. C'est, à notre connaissance, la seule et unique solution. Nous devons récupérer les armures, et ce, quel qu'en soit le prix. Je vous demande donc de vous consacrer à cette mission, et de donner votre vie, si c'est nécessaire.’

Approbation générale d'un hochement de tête.

‘Je forme donc un nouveau groupe pour partir à leur recherche, je veux que deux combattants m'accompagnent.’

Léonie, une femme gaillarde de plus de deux mètres, fait un pas en avant. Cache, petit, svelte, fait le deuxième pas. Cela convient à Idris, qui leur fait signe de le rejoindre et les amène dans une grotte annexe pour prendre vivres et équipements. En tant qu'Éclairé, il est le seul des trois à connaître les secrets d'Élite, les combattants doivent être prêts à sacrifier leur vie pour lui.

Les adieux sont faits, le trio part à la recherche des

armures. Leur parcours de plusieurs kilomètres à travers les montagnes se déroule sans un accroc, mais mène à une impasse. Un gouffre de trois-cents mètres les sépare de l'immense glacier auquel ils font face. Idris se penche pour regarder en bas, se décale d'un pas vers la droite.

‘Faites comme moi’, dit-il avant de sauter dans le vide. Léonie et Cache s’approchent du précipice, interloqués. Il faut quelques secondes à Léonie pour y aller à son tour. Cache se résigne et la suit. Leur chute vertigineuse est interrompue par une violente bourrasque, qui s’engouffre dans la paroi et les emporte avec elle. Ils survolent une fosse de trente mètres pour atterrir sur l’étroit rebord d’une ouverture dans laquelle le vent poursuit son chemin. Ils en franchissent le seuil pour rejoindre Idris dans une immense caverne qui se distingue par un pan dépourvu de toute aspérité, quand tout le reste revêt un aspect brut et rocailleux. Aucune extravagance dans cette œuvre, si ce n’est cet aplat vertical, carré de vingt mètres au cœur d’une montagne que seule une découpe de cinq mètres par deux vient altérer pour marquer une entrée.

‘C’est le temple du Vecteur ?’, demande Cache, émerveillé par ce qu’il croyait n’être qu’une légende.

‘Exactement’, lui répond Idris, avant de se diriger vers l’ouverture, qui donne sur une sorte de rampe d’à peine deux mètres de large, puis vers une obscurité inquiétante.

‘Pour la suite, c’est très simple. Il suffit de vous laisser glisser’, dit Idris, qui saute une nouvelle fois sans prévenir. Ils le suivent. Après quelques secondes passées dans le noir, la lumière revient, et à soixante kilomètres-heure à travers les entrailles de la planète, la descente est grisante. Tels des enfants sur un toboggan, dans l’euphorie, ils oublient un temps les malheurs qui se sont abattus sur leur monde. Alors qu’ils ralentissent, Idris leur signale qu’ils vont mettre fin à cette

parenthèse. Il tend son bras droit et attrape le montant d'une ouverture pour s'extirper de la rampe. Sa sortie se termine par une longue glissade sur de la terre battue qui lui inflige quelques écorchures. Léonie et Cache parviennent à maîtriser leur sortie, se remettant sur pieds pendant leur dérapage, déjà prêts à en découdre. Ils restent sur leurs gardes jusqu'à ce qu'Idris se relève.

'Pour votre information, si vous ratez la sortie, la rampe vous mène dans le vide.'

Cette nouvelle caverne baigne dans la pénombre, et Léonie ne manque pas de leur faire remarquer qu'ils sont particulièrement vulnérables. La lumière vient par une seule ouverture dans la falaise.

'Il y a trois-mille ans, la position de la planète par rapport à la Source était différente, et cette partie du temple était éclairée toute la journée', leur apprend Idris en leur faisant signe de le suivre.

Ils parcourent les dédales de ce lieu immense creusé dans la roche, passent de salle en cavité et, au bout de dix minutes, Idris a trouvé ce qu'il cherchait. Il s'arrête devant un mur, pourtant quelconque, enfonce la main dans une brèche au plafond, avant de la ressortir et de demander aux autres de se rapprocher.

'Ici, c'est le premier passage', dit Idris en chuchotant.

'Ça veut dire que tous les autres ont été tués avant d'arriver ici ?' demande Léonie.

'Non. Il y a une vingtaine de points de départ pour se rendre à la salle des armures, nous sommes juste les premiers à utiliser celui-ci. À mesure que l'on se rapproche de la salle, le nombre des chemins possibles diminue. Certains d'eux mènent dans des pièges, donc évitez de vous précipiter vers un chemin sans mon aval.'

‘Si à chaque étape le nombre de chemins possibles diminue, ça veut dire qu’ils communiquent. Donc, derrière celui-ci, des Ombres nous attendent peut-être’, ajoute Léonie.

‘Exact. Vu qu’on a déjà envoyé cinq équipes et qu’aucune n’est revenue, la probabilité de rencontrer des Ombres est élevée’, répond Idris. Léonie et Cache dégainent leurs poignards, font signe à l’Éclairé qu’il peut ouvrir le passage. Le bloc de pierre dissimulé dans le mur bascule et heurte le sol dans un tel fracas qu’ils comprennent qu’ils ne le relèveront pas. Ils parcourent quelques mètres jusqu’à une pièce d’où partent dix galeries, qui gardent l’apparence dégrossie commune à tous les lieux traversés, et à laquelle seule une poignée de monuments sur Élite semblent avoir échappé. Cache s’engage en premier et ils parcourent une centaine de mètres sous la direction d’Idris, quand tout à coup des bruits se font entendre sans qu’ils puissent en localiser la provenance. Ils s’immobilisent, imités par les Ombres ; les bruits se taisent. Devenues d’excellentes prédatrices grâce aux groupes chassés dans ces lieux aussi sombres qu’elles, elles espèrent bien enfin découvrir ce qui y attire les Lumières. Mais l’écho est joueur, et des cinq Ombres qui les ont suivis, aucune n’a choisi la bonne galerie, aucune n’en réchappera.

Les rares lucarnes forées dans les falaises maintiennent le labyrinthe dans la pénombre, le muant en palais pour leurs ennemies. Guidés par Idris, ils n’en croisent aucune pendant les deux heures nécessaires pour parcourir les quatre kilomètres menant à la cascade du temple. Aucun cadavre non plus, mais ils n’arrivent pas à s’accorder sur ce que cela signifie.

Après plusieurs minutes de pause, ils repartent, Idris se positionne au milieu de l’ouverture et franchit la cascade. Les autres restent bouche bée, jusqu’à ce que son bras traverse dans l’autre sens pour leur faire signe de venir. Au-delà du voile d’eau

et au-dessus du vide, un muret de quarante centimètres de large mène à la falaise d'en face, à cent mètres de là. Un à un, ils courent sur l'étroit chemin pour rejoindre l'autre côté, les comparses veillant à ce qu'aucune attaque ne se produise. À nouveau dans des galeries, leur parcours de plusieurs minutes les amène face au même muret. Nullement surpris, Idris les informe qu'ils vont procéder de manière identique que lors de la première traversée, en pointant le premier muret qu'ils aperçoivent quelques dizaines de mètres plus bas. Ils traversent et repassent sous la cascade. Ils continuent leur route à travers un nouveau dédale de galeries creusées dans la roche, ne croisant aucune Ombre. Après vingt minutes, ils atteignent enfin la salle des Armures Divines. Au centre d'une caverne immense, sept piliers de verre font trôner les armures à plus de dix mètres du sol. Leurs deux mètres de large sont envahis de rayons lumineux rendant le lieu grandiose.

L'émerveillement retombé, ils s'approchent de ces colonnes. Leur surface cristalline, aussi grossière que tranchante, les incite à la réflexion quant à leur ascension. Ils trouvent bien vite comment faire. Léonie se place dos à un pilier tout en faisant face à un autre. Elle prend appui sur le premier pour s'élancer vers le second, sur lequel elle prend un nouvel appui, et ainsi de suite jusqu'au sommet. Deux piliers sont déserts, et rien ne ressemble à des armures sur les cinq restants. Idris la rejoint en haut d'un autre pilier. Arrivé là, il la regarde et lui demande ce qu'elle attend. Il ramasse l'étoffe chiffonnée parée d'éclats métalliques et la laisse chuter vers le sol, où Cache la récupère pour la mettre dans un des sacs. Léonie l'imité avec la bille qui se trouve à ses pieds. Elle prépare son saut vers une nouvelle armure, quand un bruit se fait entendre. Sans un mot, Cache envoie les sacs au milieu des piliers avant d'aller inspecter la galerie, pendant qu'en haut Idris et Léonie se pressent de

bondir pour tout récupérer. Cache parcourt avec nonchalance quelques dizaines de mètres, puis, sur le chemin du retour, sans prévenir, il lance son poignard dans le plafond, empalant l'Ombre qui s'y cachait. Quand il revient à la salle des armures, il voit Léonie redescendre d'un pilier en y écorchant une Ombre sur toute sa hauteur. Idris ramasse trois sacs renfermant toutes les armures, rejoint Cache qui s'engage en tête dans la galerie, Léonie ferme la marche. Le regroupement des ennemies signerait leur fin à tous, ils avancent donc rapidement, prenant le risque que l'une d'elles échappe à leur vigilance. Ils passent prudemment la cascade et courent sur le muret. Avant qu'ils en atteignent le bout, deux Ombres surgissent de la falaise, l'une bondit sur Cache, l'autre sur Idris. Les griffes de la première traversent Cache de part en part, mais il a assez de force pour l'agripper et l'entraîner dans sa chute. Idris, par réflexe, esquive la seconde. Elle se réceptionne derrière lui et s'élance sur Léonie, qui en la tenant à bout de bras échappe à ses coups de griffes. Elle réussit à faire un demi-tour suivi d'une roulade arrière sur le muret et propulse l'Ombre qui va s'écraser contre la paroi. Aussitôt, Idris saisit cette dernière et la projette sur une autre qui grimpait la falaise, les entraînant dans le vide. Mais en se relevant, Léonie perd l'équilibre et bascule à son tour. Idris plonge, parvient à attraper son bras et se laisse tomber de l'autre côté du muret pour ne pas être emporté. Suspendus l'un à l'autre au-dessus du vide, une Ombre rampe sous le muret en direction de Léonie, qui dégaine et l'observe avec patience. Dès qu'elle est assez proche, elle lance son poignard, que l'Ombre évite en passant de l'autre côté du muret, à portée des jambes d'Idris, qui les déplie pour l'envoyer vers le vide. En un mouvement, ils remontent sur le muret et pénètrent dans la falaise, où Idris avait déposé les armures. Léonie prend deux sacs attachés ensemble et les porte à cheval sur son épaule. Idris attache le

troisième à sa ceinture et reprend la route. Léonie s'attarde en prières alors qu'ils s'apprêtent à traverser le deuxième muret, qu'ils savent cerné par les Ombres. Sans ralentir leur course, Idris lance un poignard qui abat l'Ombre sur leur passage. Léonie l'imité en décochant des poignards vers l'avant et l'arrière avec une réussite relative, mais qui leur permet de poursuivre leur chemin vers la cascade. Le peu d'espoir qu'il restait à Léonie s'évanouit quand elle voit quatre Ombres les attendre à l'autre bout.

'Fais comme moi', crie Idris. À quelques mètres de la cascade, ils sautent à gauche du muret en direction de la falaise, où une ouverture cachée leur permet d'échapper à la mort. À peine ont-ils atterri qu'Idris lance un poignard à travers la cascade ; une Ombre s'effondre sur le seuil après l'avoir franchi. Léonie l'achève, Idris en envoie un nouveau à travers la chute d'eau, cette fois sans en voir le résultat. Deux secondes passent, Léonie en lance un, qui est suivi par un fracas. Ils reprennent d'emblée leur route dans les entrailles de la planète. Encore une fois, Idris est en tête et ordonne à Léonie de ne pas s'écarter de ses pas. Les contorsions qu'ils font sans raison à certains endroits intriguent Léonie. Elle en découvre le sens lorsqu'ils enjambent une dalle sous laquelle se trouvent les restes d'une Ombre. La prudence d'Idris est avant tout destinée à éviter les pièges de ces galeries, à présent plus redoutés qu'une attaque. Car derrière eux, les ennemies s'égarent, mais elles sont surtout écrasées, empalées, découpées et ainsi obligées d'abandonner après avoir compris que leur traque n'aura qu'une issue, leur perte.

Après une demi-heure de marche, Idris informe Léonie qu'il n'y a plus de pièges, ce qu'elle n'a aucun moyen de vérifier. À une énième intersection, alors qu'il se tourne vers Léonie, elle devine à son regard qu'il a repéré une Ombre au plafond. Léonie

plonge au sol et échappe de peu à la décapitation. Le lancer d'Idris suspend l'ennemie au mur par le pied, tandis que ses griffes s'agitent à quelques centimètres de Léonie, qui dégaine pour l'achever. Mais l'Ombre s'est redressée pour aller ôter le poignard. Elle se libère, esquivant le deuxième coup de Léonie, puis renvoie la lame dans la cuisse d'Idris, qui s'approchait. Elle reprend ses assauts sur Léonie, qui parvient après plusieurs parades à lui couper un membre. Elle envoie deux poignards de plus, dont un vient se loger dans un œil. L'Ombre estropiée reste dangereuse par ses mouvements anarchiques. Léonie, à court d'armes, relève Idris pour qu'il s'éloigne, sans oublier les sacs d'armures. Elle dépose Idris à l'écart pour retirer la lame et lui faire une compression de fortune. Idris soutenu par Léonie, ils parcourent encore plusieurs centaines de mètres avant de revoir le ciel et de se mettre en sécurité dans la forêt, le temps de reprendre leur souffle.

Ils retournent sans tarder au refuge, qui n'est qu'à trois kilomètres. Ils mettent un certain temps, devant s'assurer qu'ils n'ont pas été suivis. Ils sont secourus dès qu'ils franchissent le seuil, Idris est amené sur des draps et reçoit les meilleurs soins. Léonie les refuse et va déposer les sacs d'armures sur le sol de l'annexe, illuminant les visages de l'assemblée.

'Merci beaucoup, Léonie. Nous avons appris pour Cache', lui dit une Éclairée. Léonie baisse la tête, regarde les sacs et arbore enfin un sourire.

'Alors, ces armures sont faites pour des Terriens ? Et c'est eux qui vont sauver notre monde ?'

'Exactement. Ce sont les Élus. Si tu le veux bien, je te charge de leur amener ces armures.'

'D'accord. Où sont-ils ?'

'Ils arriveront dans une grotte qui se trouve dans d'autres

montagnes. Une Éclairée t'accompagnera', dit-elle avant de se tourner vers l'assemblée, mais Idris l'interrompt :

'Moi, je veux y aller. Je pense que c'est mieux qu'une personne qui a déjà affronté les Ombres l'accompagne. C'est plus sûr.'

'Mais tu es blessé, Idris', dit l'Éclairée, avec une inquiétude sincère.

'Ça ira. Il me faut juste une ou deux heures de repos.'

'De toute façon, la guide nous a indiqué qu'ils n'arriveraient pas avant quatre heures', intervient une autre. Après quelques secondes de réflexion, la première Éclairée pose ses yeux, et de toute évidence tous ses espoirs, sur les armures.

'D'accord, Idris. Tu iras avec Léonie. Reposez-vous.'

Chapitre 7 | la Louve et l'Homme

Afin...

**FIN DE L'EXTRAIT...
(20% du livre original)**

WWW.COTURER.COM

Titre : Le Pacte d'Élite

Auteur (nom de plume) : Nicolas COTURER

Illustrateur : Nicolas COTURER

ISBN (epub) : 978-2-9587459-0-5

ISBN (azw3, amazon) : 978-2-9587459-1-2

ISBN (papier,12x19cm) : 978-2-9587459-3-6 sur Amazon

ISBN (papier,15x21cm) : 978-2-9587459-2-9 sur commande
en librairie

www.coturer.com

© Nicolas Coturer, 2023 . Tous droits réservés.