

CarbonChaos

Par Tom Daroc

(Certaines scènes peuvent heurter la sensibilité des plus jeunes ainsi que des personnes non averties).

Prologue: L'assassinat

19 janvier 2033

Donald Junior Trionfi astique sa carabine de chasse. A la télévision, Martin Estrada prête serment pour devenir le 48^e Président américain. Il est jeune, volontaire et plein de projets. Il l'affiche en se présentant en tenue de basketteur des Nebraska Kaijus¹ avec, sur le torse, l'image d'un Godzilla en position de combat.

Comme le nouveau Président, Donald Junior est un « doer », il fait les choses. Il agit. Il a financé la campagne de Martin à hauteur de 100 000\$. Ses parents, morts dans un incident écologique, lui ont laissé une belle fortune. Il en profite pour combattre tous ceux qui ne font pas assez pour la planète.

Le nouveau Président, Martin Estrada, est porté par cette jeunesse revancharde qui en veut aux générations précédentes. L'antagonisme entre les jeunes et les vieux n'a jamais été aussi fort. Les jeunes n'acceptent pas de subir les conséquences des actes et des non-actes des générations précédentes. Inondations, tornades, canicules, épisodes neigeux, torrents de boue se succèdent et tuent en masse.

La proposition phare de Martin est de pondérer les droits de vote selon l'âge. Les jeunes, à qui l'avenir appartient, auront plus de droits de vote que les vieux. Le Président se donne six mois pour mettre en place ce changement de constitution. Après, il prévoit de dissoudre l'assemblée pour en réélire une nouvelle plus proche de sa vision de l'avenir du pays.

15 juillet 2033

La première balle traverse l'œil droit du Président Martin Estrada et ressort derrière son crâne. Elle est fatale. Donald Junior le sait. Il pose la carabine au sol, à côté de l'étui et abandonne le tout. Calmement, il se dirige vers l'escalier et descend les quarante-trois étages à vive allure mais sans courir. Dans la rue, il s'enfonce au milieu de la foule agitée.

Dix-sept heures plus tard, il retrouve sa forêt et son bunker.

Il allume la télé et contemple le chaos qu'il a créé.

A partir de maintenant, il ne ressortira plus jamais de son bunker.

Dehors, le choc ne dure que quelques jours. Ils sont peu à regretter ce Président finalement trop mou. Pourtant, sa gouvernance avait bien débuté. A grand renfort de menaces et d'appels au peuple, il avait fait passer sa réforme de la constitution. Mais le 20 mars 2033, tout a basculé. Le volcan Arenal au Costa Rica est violemment entré en éruption. Le bruit de son explosion a été entendu jusqu'à Washington à trois mille kilomètres de la montagne en colère. Les bombes volcaniques ont détruit toute vie dans un rayon de cinquante kilomètres autour. Le tsunami a tué plus d'un million de personnes autour du Pacifique. Le décompte n'est pas encore fini. Pire, depuis l'éruption, le volcan n'a pas cessé de cracher des cendres et d'engendrer un chaos planétaire.

Les spécialistes disent que cela pourrait durer plusieurs décennies, voire un siècle entier.

Partout sur la planète, une fumée noire encombre le ciel en permanence. Conséquences, les températures ont chuté et le dérèglement climatique s'est accéléré. Le cycle des saisons a volé en éclat. La production agricole s'est effondrée. Les tensions géopolitiques et locales n'ont jamais été aussi globales. Des émeutes ravagent les villes en permanence.

Dans ce contexte, le Président Martin Estrada a refusé de prendre les mesures d'urgence qui s'imposaient. Il voulait régler tout cela par le dialogue. Donald Junior était partisan de l'approche du « Pollueur-Payeur ». Au lieu d'attendre, Donald Junior a agi en précipitant la

¹ Monstres géants.

chute de ce Président mou. Son assassinat calme la situation.

16 juillet 2033

Harry Glaston, rivé à son fauteuil roulant, respirateur sur le visage, jure serment sur la bible. Il ne prononce pas le discours standard. Il annonce clairement qu'il va prendre les pleins pouvoirs pour assainir le monde. Son image travaillée de Dark Vader nettoyeur rassure. Le lendemain, il signe le décret « Arriérés au guichet » qui crée la police écologique en charge de faire payer tout contrevenant aux principes de sauvegarde des ressources. Des caméras sont installées partout y compris dans les habitations des particuliers.

25 octobre 2033

L'ouragan « Bonnie », venue de l'Atlantique, rencontre le typhon « Clyde », né dans le Pacifique, au-dessus du Nevada. La ville de Las Vegas est dévastée. Un cinquième des résidents est tué, les autres sont blessés et jetés à la rue.

Le Président Glaston passe au décret « Arriérés aux arrêts ». Les contrevenants aux règles basiques de prévention des risques écologiques sont incarcérés dans des prisons à ciel ouvert sans aucun confort ni moyen de consommer massivement des ressources naturelles.

4 mars 2034

La situation empire, treize tornades balaient les grandes plaines. Les catastrophes écologiques s'enchaînent et usent le pays. La population se bat pour sa survie, l'économie déraile. De nouvelles émeutes éclatent, les responsables sont tout trouvés: les vieux. Ils ont usé et gaspillé les ressources sans se soucier des conséquences pour les générations futures.

Acculé, le Président Glaston improvise une conférence de presse devant son hélicoptère, il annonce vouloir passer au principe de « Arriérés au bûcher ». Les vieux peuvent maintenant être abattus pour réduire l'impact écologique de l'humanité.

L'instant d'après, Glaston est tué par la chute d'un mégacryométéore d'un poids de vingt kilos. La masse de glace, formée dans l'atmosphère, le frappe en pleine tête. Son crâne explose en direct sur Internet. Les images sont violentes mais la population cautionne ce deus ex-machina. Glaston était un vieux qui continuait d'utiliser son hélicoptère de fonction. A partir de là, le pays sombre dans le chaos. Chacun se réfugie dans sa communauté. Le système des Factions va lentement redonner un embryon de civilisation.

Chapitre I: Les Survivalistes chasseurs cueilleurs

Dans les années 2040, quelque part dans les forêts du Vermont...

« Spong » fait le sol lorsque Marie saute à pieds joints sur l'entrée du bunker. Elle demande à tout le monde de s'écarter. Elle prétend ne pas avoir assez d'espace mais, en fait, elle ne veut pas que les autres espionnent ses méthodes de travail. Sa survie en dépend. Elle a passé l'âge fatidique des cinquante ans depuis plusieurs années. Hors des factions, les vieux doivent aussi être éliminés. Ils sont une charge sauf s'ils peuvent justifier d'une véritable utilité sociale. Alors, elle travaille et s'habille comme un jeune.

Marie a le titre de « Roi des décapsuleurs ». Elle tient au titre de « Roi » et ne veut pas de celui de « Reine ». Dans une société patriarcale, elle s'affirme comme étant un homme.

- J'en aurai pour plusieurs heures. Je dois prendre des précautions, l'entrée du bunker pourrait être piégée. Et après ce premier sas, il y en aura un autre, plus difficile d'accès. Encore plusieurs heures de travail. Vous pouvez aller faire un tour.
- Ok, répond le chef du village de l'ours qui dirige l'expédition. Je vous laisse un gars au cas où... vous auriez besoin d'aide.
- Parfait, acquiesce Marie.

Trois hommes s'éloignent, un autre s'assoit à quelques mètres d'elle en gardant sa carabine bien en vue. Marie sait que Binocle, le geek, va l'observer avec ses jumelles pour essayer de lui voler ses secrets. Il aura bientôt la cinquantaine, il boîte ostensiblement et, bien qu'il soit très fort pour localiser les bunkers, il ne sait pas les ouvrir. Elle, elle sait faire mais ne veut pas partager son savoir. Son credo, comme celui de la société, est de ne jamais faire confiance.

Elle aime travailler en musique et met une playlist de Jazzcore qui pourrait tenir éloigner Binocle.

A l'aide de sa boîte à outils spécialisée, Marie démonte méticuleusement chaque pièce de la porte. Elle connaît bien ce modèle haut-de-gamme de bunker. Il a été construit dans les années précédant la catastrophe volcanique. Elle en a déjà décapsulé plusieurs. Elle marque son territoire en frappant son poinçon à l'entrée du bunker: une araignée.

Au bout de trois heures d'efforts, elle vient à bout de la porte. Elle entre silencieusement dans le sas. Dans la forêt, elle n'a remarqué aucune trace d'activité humaine, pour autant le bunker pourrait être occupé par un ou plusieurs habitants qui ne sortent qu'une fois par an ou encore moins.

Un homme, qu'elle n'a pas vu auparavant, est en grande discussion avec Binocle. Marie entend parler d'une cage. Elle s'approche pour en savoir un peu plus et comprend que les Survivalistes ont trouvé une cage. En quelques questions, elle en conclut que c'est un piège des Fouineurs:

- Je connais ces pièges. S'il est fermé, n'y touchez pas. Il pourrait y avoir quelque chose de dangereux dedans. Si j'étais vous, je posterais un mec devant et j'appellerais la Phalange. Ils vous paieront pour la découverte. Les Fouineurs ont un accord avec la Phalange. J'ai déjà fait cela pour eux.

L'homme s'en retourne. Marie voudrait l'accompagner mais elle ne peut pas laisser son décapsulage en plan.

Elle passe une heure à écouter son stéthoscope collé contre la paroi de la seconde porte du bunker. Elle n'identifie aucun autre bruit que celui régulier de la ventilation. L'odeur, qui s'échappe de la ventilation, lui indique clairement qu'il n'y a pas de vie et qu'il y aurait plutôt la mort.

Les autres hommes sont revenus, elle demande le silence et confirme qu'elle devrait avoir fini avant la tombée de la nuit.

En fin de journée, elle sort du sas et va trouver le chef de l'expédition:

- Mon boulot s'achève ici, la seconde porte est décelée, à vous de rentrer les premiers.
- Doit-on s'attendre à un quelconque danger?

- Il pourrait y avoir encore des habitants dans le bunker mais je ne pense pas. Je n’ai entendu aucun bruit d’être vivant; ni Binocle, ni moi n’avons décelé d’activité humaine autour de l’entrée. Je pense que les habitants sont morts. Ce type de modèle de bunker est connu pour une erreur fatale de conception. Dans les vingt-quatre heures après son scellement, cinquante pourcents de ces bunkers libèrent une dose mortelle de monoxyde de carbone. La mort est indolore et plus efficace que du carbon-chaos.

La porte est retirée. Un homme rentre et revient quelques minutes après. Il fait état d’un occupant mort et desséché.

Le reste de la troupe descend dans le bunker. Le partage du trésor commence par un inventaire. Marie a le droit à vingt pourcents du butin et doit négocier fermement pour faire valoir ses droits et les convertir en valeur. Elle ne peut emporter les boîtes de conserve trouvées sur place et elle se focalise sur les objets technologiques. Ils sont plus faciles à transporter et elle pourra les revendre aux Cannibales.

Binocle découvre que la connexion Internet du bunker fonctionne encore. C’est un wifi vieille génération qui ne porte pas hors du bunker. L’ordinateur portable tourne à merveille, il est d’une constitution haute résilience et a encore plusieurs dizaines d’années de vie devant lui. Le chef organise le rapatriement des trésors vers son village.

Avant qu’il ne parte, Marie lui demande si elle doit remettre l’entrée du bunker en service.

- Est-ce que le lieu est habitable ? demande le chef.
- Non, il faut régler le problème de monoxyde de carbone. Un Cannibale saurait le faire. Ma contribution n’était que d’ouvrir le bunker.
- Que voulez-vous pour le fermer ?
- L’ordinateur portable, répond Marie.
- Binocle, quelle valeur pour ce portable ?
- Une fois que j’aurai récupéré les données sa valeur aura diminué de moitié. C’est un vieux tromblon.
- Ok, confirme le chef, je reviens demain et je veux que ce bunker puisse fermer. Binocle, tu peux trouver un Cannibale capable de régler cela ?
- J’en connais un compétent, je peux m’arranger pour le faire venir, interrompt Marie.
- Ce sera gratuit, bien-sûr.
- Ma contribution fait partie du service après-vente, confirme Marie. Celle du Cannibale sera à négocier avec lui.

Après le départ du chef, Marie et Binocle restent seuls dans le bunker.

Binocle explore le contenu du portable. Il n’en revient pas d’avoir découvert le bunker du cinglé qui a tué le Président Estrada. Il ne sait pas encore comment monnayer l’information. Les Légalistes pourraient être intéressés.

Marie utilise la connexion Internet pour confirmer sa prochaine mission et trouver un Cannibale capable de remettre le bunker en état.

Alors qu’elle travaille sur la remise en état de la seconde porte, Binocle approche Marie.

- Si je te dis ce qu’il y avait sur le portable, tu m’apprends comment ouvrir ces portes ? demande le geek.
- Non, je me fous du passé. Mais si tu me donnes les bons de commande du fournisseur de bunker, je suis prête à partager certaines techniques.
- Qu’est-ce qui te prouve que j’ai ces bons de commande ?
- Simple intuition féminine. Je voudrais bien te faire confiance et je ne crois absolument pas à cette histoire de société sans confiance. Pourtant, si chacun de nous garde son savoir, c’est une garantie de survie. Montons une affaire commune, écumons le pays et nous deviendrons riches comme jamais. Il doit bien rester plusieurs milliers de bunkers à localiser et à décapsuler.
- Pas possible pour moi, j’ai ma femme et mes trois enfants ici. Je crois encore en ces valeurs.
- Tant pis pour moi, je tenterai ma chance quand tes enfants auront tourné Nihilistes. Les enfants m’ont déjà coûté mon boulot précédent. Je n’y crois plus.

Une fois l'entrée du bunker remise en état, Marie vient vers Binocle avec une carafe de café fumante et deux mugs.

- Du vrai vieux café ? propose-t-elle à Binocle.
- Pas de refus, dit-il en attrapant un des deux mugs.

Elle le sert, puis vide le reste du café dans son mug. Binocle pose la tasse fumante sur le bureau devant lui. Marie boit une gorgée. D'un geste maladroit, Binocle renverse son mug, le café se répand sur le bureau.

- Prends le mien, dit Marie en tendant son mug à Binocle, j'ai à peine bu dedans. Je vais m'en refaire. Faut bien se faire confiance, dit-elle pour détendre l'atmosphère.

Le lendemain, le chef revient avec plus de bras pour transporter le reste du contenu du bunker. Marie les quitte. Un Cannibale devrait passer au village dans cinq ou six jours. Elle ne lui a pas donné l'emplacement du bunker.

Sur le chemin de la prochaine mission, Marie est contente. La Veuve noire a encore frappée. Elle repart avec un petit trésor et la garantie d'avoir éliminé un concurrent. Binocle a bu le café qu'elle avait empoisonné avec la drogue tueuse d'homme héritée des Fouineurs. Dans un ou deux ans, il devrait mourir d'un cancer des testicules où le poison agit. Pour une fois, c'est un avantage d'être une femme.

Chapitre II: La Phalange et son Capitaine

Le Capitaine Dermeer a cinquante-quatre ans, il est né au vingtième siècle et mentionne souvent qu'il a survécu au bug de l'an 2000. Selon les coutumes de son lieu d'habitation, il devrait être mort. Les personnes de plus de cinquante ans consomment trop de ressources par rapport à leur utilité. La Faction aurait dû l'éliminer. Sauf que le Capitaine est le leader historique de la Phalange. La Phalange est une des factions de la civilisation Indulgente guidée par les Légalistes. Sa mission est de défendre les Indulgents contre les perturbateurs externes, rebelles ou autres hérétiques. Il est aimé de ses hommes. Ils savent que l'« Aîné », comme ils le surnomment, les défendra et risquera sa vie comme s'ils étaient ses propres enfants.

Comme avant tout départ de caravane, le Capitaine a une inquiétude, une vieille habitude. Aujourd'hui, c'est l'insouciance de ses troupes. Il la sent présente dans les rangs. Les douze caravanes précédentes ont voyagé sans encombre, alors les Phalangistes s'habituent et cela devient une routine.

Pourtant celle d'aujourd'hui est différente de par la cargaison transportée. D'abord, il y a des enfants et ensuite il y a aussi un char dont même le Capitaine ignore le contenu. Pleins de bonnes raisons pour que le Capitaine dirige lui-même la caravane, il aime être sur le terrain et secouer ses troupes.

La traversée des grandes forêts de la Nouvelle-Angleterre a toujours été le point de passage le plus dangereux de la route. Les forêts ne sont plus entretenues et des rebelles les occupent.

Le Capitaine ressent la nervosité de son cheval qui rechigne à s'engager dans les sous-bois les plus sombres. Derrière, le reste de la caravane s'étire pour ne former qu'une seule ligne. Les motos peinent à avancer entre les racines. Les hommes sont obligés de mettre pied à terre pour aider les chars et remorques à franchir les obstacles.

Soudain, c'est l'escarmouche. Un coup de feu part, un homme tombe, un autre est frappé par une flèche. Caché dans les arbres, l'assaillant est invisible. Le Capitaine fonce au cœur du combat. Quatre de ses hommes sont à terre, une autre salve de flèches et de carreaux d'arbalète partent. Le Capitaine reprend les opérations en main et dirige la riposte.

Quelques minutes plus tard, le calme revient. La Phalange mieux équipée et organisée neutralise trois assaillants et met les autres en déroute.

Pour autant, la situation n'est pas bonne. Quatre hommes sont blessés à divers degrés et deux autres ont été tués: un vieux de quarante-huit ans récemment reconverti dans la Phalange et une jeune recrue d'une vingtaine d'années. Le Capitaine, le cœur lourd, mène la cérémonie d'adieu aux deux victimes qui sont enterrées à quelques mètres d'où elles sont tombées. Le Capitaine ne laisserait l'éloge funèbre à personne d'autre:

- Lorsque j'ai croisé Charles pour la première fois, il était ouvrier et nous avons partagé un verre de bourbon en évoquant sa famille décimée par les éléments. Depuis, Charles s'est toujours battu. Il a rejoint la Phalange en sachant que ce serait son dernier combat. Son sacrifice ne sera pas vain. Le combat pour une civilisation meilleure avance.

Le Capitaine se déplace devant l'autre tombe:

- Pablo avait la force de la jeunesse et des ambitions plein la tête. Il voulait incorporer l'Académie en tant qu'instructeur. Avant, il devait croiser le fer, apprendre lui-même la réalité des combats pour mieux pouvoir l'enseigner. La prochaine promotion de l'Académie portera son nom. Prions pour eux.

Avant de repartir, le Capitaine sermonne ses troupes, leur demande une attention plus soutenue et fait le tour de la caravane. Sans ménagement, il remet chacun à sa place. Les enfants vont bien, ils étaient loin de l'assaut. Le Capitaine passe quelques temps avec eux pour leur expliquer ce qui s'est passé. L'éducation des jeunes générations est une de ses priorités.

Le char au contenu mystérieux n'a pas été endommagé, mais quelque chose semble remuer à l'intérieur; l'attaque ne le visait pas. Le Capitaine penche pour une attaque opportuniste. L'un des assaillants a été tué. Peau durcie par des années passées dans la nature, arc artisanal de qualité, odeur repoussante, il a tous les attributs des Survivalistes-Campeurs. En marge des autres, ils vivent comme des survivalistes mais de manière organisée. Peu avant la nuit, un coup de feu retentit. Un Phalangiste vient d'abattre un campeur caché dans les arbres. Le Capitaine déplace la caravane et la met à l'abri dans un véritable campement au sommet d'une colline dégagée. Puis, il prend six de ses hommes les plus silencieux et s'enfoncent dans la forêt à la recherche du village des Campeurs. Il le découvre au fond d'une vallée encaissée près d'une rivière. Le village, construit autour d'un totem en forme d'ours, est peu protégé. Les Phalangistes se débarrassent sans bruit des deux hommes en surveillance.

- Et maintenant que fait-on Capitaine ? lui-demande son second.
- Vous brûlez toutes ses cabanes, rien ne doit rester vivant ici.
- Il y a des femmes et des enfants qui dorment.
- Tuez tout le monde, je ne veux plus de graine de rébellion dans ce monde cruel. A la rigueur, attrapez les vieux, ils ont une valeur marchande, précise le Capitaine.
- Si vous voyez un CarbonChaos, vous me réveillez, rajoute le Capitaine sur le ton de la blague.

Sur ce, le Capitaine laisse ses hommes travailler et retourne au campement.

La caravane dort paisiblement. Vigilant, le Capitaine écoute la nuit et les cris lointains qui lui parviennent.

Ses hommes rentrent sans blessé dans leurs rangs, mais avec un prisonnier. Au rapport, son second fait état de l'anéantissement d'un village des Campeurs composé d'une trentaine de personnes dont six enfants en bas âge. Pour le Capitaine, cette destruction bénéficiera aux prochaines caravanes qui traverseront une région plus apaisée.

Le Capitaine reconnaît le prisonnier. Sa calvitie avancée et sa barbe grise trahissent un âge au-delà des cinquante ans fatidiques. Il fut un des nombreux ministres des Légalistes. Une rapide conversation confirme son identité. A l'âge de quarante ans, Max Grasta, ex-Ministre de l'eau, a été reconnu comme une charge pour les Légalistes. De part son rang, il a eu le droit de choisir son avenir: une mort douce ou la fuite hors des Indulgents. Max a choisi de quitter la protection des villes pour rejoindre les survivalistes.

Quelques jours plus tard, la caravane débarque dans la ville fortifiée de Springfield. Les enfants sont confiés à l'orphelinat local, l'un des meilleurs des légalistes. Quant au char, il est récupéré par six personnes habillées d'une bure verte parée de points jaunes pour indiquer leur toxicité. La char et ses accompagnateurs disparaissent dans le laboratoire souterrain des Fouineurs.

Dans son compte-rendu envoyé par email au Ministre des Défenses et aux Phalangistes, le Capitaine met en avant la destruction d'un village campeur et indique que le danger est toujours présent.

Le sort du prisonnier est scellé lors d'une conversation téléphonique entre le Capitaine et la ShowRunner, leader de la faction des Nihilistes. Le prisonnier est vendu aux Nihilistes qui sauront exploiter son illustre passé. Max sait que le vent a tourné. Il va devoir s'adapter pour se remettre dans le sens des courants.

Chapitre III: Les Nihilistes et la ShowRunner

Le rituel commence par le silence complet.

La lumière d'un puissant projecteur éclaire la ShowRunner. Du haut de la tour Harvard Ceremony à Boston, elle s'élanche dans le vide et, immédiatement, ouvre son parachute.

Dans la nuit, les caméras ne voient d'elle que son costume blanc et sa longue chevelure qu'elle a teinte en blanc. Sur les gros plans, elle affiche un large sourire de plaisir.

Elle glisse dans le silence vers le milieu du stade. Sa bouche se tord en tout sens, elle fait des exercices de dictions et prépare son intervention.

Elle reste un instant en vol planaire à quelques mètres au-dessus du stade. Soudainement, elle tombe dans un bassin rempli d'un liquide rouge rappelant le sang.

Elle en ressort avec le corps à moitié dégoulinant d'un liquide rouge visqueux.

Les caméras la détaillent sous tous les angles. Le stade reste dans son mutisme.

Elle écarte les bras et déclare:

- Je suis les menstruations du monde. Ensemble, nous allons nettoyer ce monde et faire place nette.

Elle fait quelques pas pour que la caméra voit bien le liquide rouge dégouliner de son costume. Elle s'approche d'une stèle, se saisit d'un pistolet et le pointe vers le ciel.

- J'ai l'intense plaisir de déclarer cette battle ouverte.

Elle appuie sur la détente et le coup de feu éveille les hurras.

- Lâchez Arlequin, Beau Gosse, Tête de nœud, Oliver Twist, la Princesse des Lolcats, la Grosse et Batman ! Seul le plus méritant, ou le plus chanceux, d'entre eux actionnera la roue de la fortune de l'autre côté de l'arène ! Qu'ils vous offrent quelques instants de plaisir avant l'apocalypse.

La stade d'Harvard s'allume, la foule éructe, la ShowRunner court et les gladiateurs sont libérés.

Max ne réfléchit plus, son instinct de survie prend le dessus. Il court loin des autres. Derrière lui, Beau Gosse assène un violent coup de poing à une femme grimée en lolcat.

- Les débats sont lancés, la jeune brute vient de mettre ko notre princesse survivaliste. Puisse Dieu l'accueillir rapidement en son royaume, prêche la ShowRunner en regardant vers le ciel.

Un écran géant diffuse uniquement le visage de la ShowRunner qui, par ses talents d'actrice, transmet à la foule toute la tension du moment.

- S'il vous plaît, faites intervenir les moines, ne laissons pas les morts gâcher la fête. Les moines décideront pour lui, commente la ShowRunner qui a gagné son poste de surveillance au milieu du fer à cheval formé par le stade.

La ShowRunner vit son spectacle dans l'ensemble de son corps et pas seulement son visage.

Un équipage de six moines en bure se dirige vers la princesse étendue au sol. Des chiens affamés sont lâchés dans l'arène. Le garçon, costumé en Oliver Twist, choisit le chemin le plus direct et descend dans la fosse aux serpents. A l'écart de tout danger immédiat, Max enlève ses vêtements d'arlequin trop grands qui handicapent ses mouvements. Le ridicule maquillage, peint sur son visage par la ShowRunner, ne l'encombre pas.

- Nous avons le premier naturiste. Bel homme, bien conservé. Je vous présente Max, notre arlequin. C'est un honneur pour nous d'avoir un ancien ministre des Légalistes dans notre arène. Amusez-vous et faites de votre mort une œuvre d'art qui marquera à jamais le crépuscule de ce monde. D'ici, je sens votre sueur monter et envahir le stade.

Elle agite ses bras devant elle comme pour attirer l'odeur de Max.

Du haut de l'hélicoptère qui filme le stade, des objets tombent dans la piscine de boue.

Batman, Beau Gosse et Tête de nœud se ruent vers le point de chute. Un chien errant se jette sur Max. Les yeux injectés de sang, le maigre animal n'est pas dans son état normal.

Max esquive la morsure du premier assaut et tente de fuir. L'animal revient à l'attaque la gueule en avant. Max plonge son bras dans la bouche du chien et l'enfonce le plus possible.

L'animal referme ses mâchoires sur l'avant-bras. Max ne cède pas. L'animal suffoque,

pousse un râle roque et tombe sur le sol. Max écrase son genou sur la gorge de la bête et appuie fortement. Il ressort son bras dégoulinant de sang de la bouche du chien et, de son pouce, enfonce l'œil du chien dans son orbite. Lorsque le sang sort de l'orbite oculaire, Max relâche son étreinte, se relève et saute à pieds joints sur le corps du chien. La cage thoracique explose, les organes se répandent sur le sol. Puis, Max court vers la piscine de boue sans se retourner.

- Quelle belle performance qui permet d'opposer la bestialité de l'animal à la ruse du monstre. Un chien qui n'aura pas à vivre la souffrance de la disparition de ce monde. Observons une seconde de silence en sa mémoire, lance la ShowRunner, merci.

Les moines s'affairent toujours autour de la princesse. L'un d'eux hoche la tête de haut en bas, les autres de gauche à droite. L'un d'eux sort un revolver de sa bure et place une balle entre les deux yeux de la princesse.

- Grandeur humaine, nous sommes la seule espèce capable d'abréger la souffrance de nos semblables. Merci d'observer une deuxième seconde de silence pour la princesse. Elle était exclue de sa Faction qui n'en pouvait plus de ses lamentations. Elle est venue ici nous offrir ses derniers instants de plaisir, nous la retrouverons tous bientôt au royaume de l'au-delà. Que les Dieux les accueillent avec bienveillance.

En retard, Max rejoint les autres dans la piscine de boue. Avec pieds et mains, il sonde le sol à la recherche d'un objet et surtout d'une arme. Une femme potelée, surnommée la Grosse par la ShowRunner, s'engage dans la piscine avec une faux à la main.

- Ma Grosse ainsi armée de sa faux nous rappelle que la grande faucheuse nous attend tous. Qui va-t-elle embrasser en premier ? Ce pourrait être Batman.

A la mention de son surnom, l'homme habillé dans le costume de Batman sort les mains de la boue en tenant ce qui ressemble à un poireau. Frénétiquement, il agite le légume en direction de la Grosse tout en essayant d'extirper ses jambes de la boue. La Grosse arme sa faux et lance la lame vers Batman. L'arme décrit une courbe parfaite avant de couper un bras et de s'enlâcher dans le torse de Batman. L'homme s'effondre et disparaît dans la boue. La meurtrière peine quelques instants à sortir la lame du corps.

- Tu m'as déçu Batman, rigole la ShowRunner. Il était beau mais elle sait comment manier une faux. Elle nous vient de la faction des Laboureurs. Sur un coup de folie, elle a tué toute sa famille avec une serpe et son clan nous a fait cadeau de cette damnée. Elle est un morceau des muqueuses utérines de la terre. Comme nous tous, elle sera emportée par le cycle menstruel qui commence et dont je suis l'humble et grandiloquente messagère, dit-elle en levant les bras pour se faire acclamer.

Dans la fosse aux serpents, le garçon profite de sa petite taille et de son agilité pour éviter les reptiles. Il est à mi-chemin lorsqu'un premier crotale s'intéresse à lui. D'un bond de côté, il évite l'attaque mais retombe sur la queue d'un cobra. L'animal réagit en plongeant ses crocs dans la jambe de son agresseur. Puis chacun s'écarte. Le garçon se fige et n'ose plus bouger.

- Dommage, il était si jeune, si talentueux. Les Fouineurs n'ont pas voulu de lui, il aurait pu avoir une vie plus longue chez une autre faction mais partout où il passait, il ne pouvait s'empêcher de chaparder. Même chez nous les Nihilistes, ce n'est pas bien de voler. Malgré notre court passage sur cette terre, l'honnêteté doit être une valeur spontanée. Une seconde de silence en l'honneur d'Oliver Twist.

Des larmes coulent sur la joue du garçon. De la main, il cherche un point d'appui et s'écroule au milieu des serpents. Les reptiles s'écartent de cette masse potentiellement dangereuse. Le corps du garçon s'agite au fur et à mesure de la progression du poison dans ses muscles. De sa bouche sortent des bulles de bave, la ShowRunner demande à les voir en gros plan.

- Cela prouve bien que ce sont de vrais animaux sauvages entretenus avec passion et savoir-faire par des dresseurs acquis à un doux accompagnement de notre lente agonie. Oliver Twist aurait pu presque réussir.

Les autres concurrents peinent dans la boue. La Grosse a armé sa faux et se dirige vers Max. Ce dernier progresse plus vite qu'elle. Son corps nu est maintenant maculé de boue. Son pied butte sur un objet pas plus gros qu'un poing. Il est assez éloigné des autres et

prend le temps de plonger sa main dans la boue. Il ressort en tenant une grenade à goupille. Il ne sait que faire de l'objet pour l'instant et se hâte vers la sortie du bain de boue. Un homme chauve et rondouillard extrait un croc de boucher de la boue lorsque la Grosse lance sa faux en sa direction. Il se jette au sol et évite la lame mortelle. La femme est emportée par l'inertie de son mouvement. L'homme fait quelques pas à quatre pattes, se relève et s'écarte.

- Quel beau couple uni dans leurs derniers instants. Avant que la mort ne vous sépare, je profite de mes attributions divines pour célébrer ce mariage. La Grosse voulait vous prendre pour époux Tête de nœud ici présent ?

La femme n'écoute pas. Elle retrouve l'équilibre et lève la faux au-dessus de sa tête. Son sourire trahit une forme de plaisir. Elle se jette en avant et abaisse son arme sur le fuyard. L'extrémité de la lame saisit l'homme à la base de la nuque et suit sa colonne vertébrale pour ressortir au niveau du coccyx. La Grosse accompagne le mouvement de la faux et s'écrase dans la boue. L'homme court encore quelques mètres, sort de la boue et s'effondre sur le sol ferme.

- Tête de nœud, voulez prendre pour épouse la Grosse et sa faux ? Vu que nous sommes pressés par votre mort prochaine, je vous déclare mari et femme. Vous partagerez le meilleur, plus tard ou jamais, et le pire maintenant. Applaudissons-les.

A l'unisson de la ShowRunner qui fait un signe de cœur avec ses doigts, les spectateurs applaudissent et hurlent leur bonheur.

Opportuniste, le Beau Gosse sort de la piscine et court vers la Grosse toujours étendue dans la boue. Il se saisit de la faux. La femme s'agenouille et lève le regard vers lui. Son regard implore une forme de pitié. Pitié pour une mort rapide. Le Beau Gosse soupèse l'arme, il n'est pas familier de son maniement. Pour tester, il envoie un coup qui balaie l'air.

- Quelle euphorie ! Elle nous fait don d'un trépas télégénique. Cher public, savourez l'instant et préparez lui une statue.

La Grosse n'a pas bougé et, toujours agenouillée dans la boue, elle tend sa tête vers le ciel pour exposer son cou que le second mouvement de faux vient trancher net. Le Beau Gosse, illuminé d'un sourire carnassier, est impressionné par sa propre perfection.

- Rien de plus beau que l'amour. Elle rejoint son mari dans la mort. Ils sont unis à jamais par le mélange des sangs sur la lame de la faux.

Max n'a pas vu la scène. Il court vers la roue de la fortune et l'épingle des Nihilistes. Le premier qui ouvrira l'épingle à nourrice géante aura le droit de tourner la roue de la fortune. Les autres seront condamnés. Encore vingt mètres de course et dix mètres d'escalade et il pourrait avoir la vie sauve. Sa stratégie de ne s'occuper que de lui est payante. Sauf accident, il sera le premier en haut.

Beau Gosse abandonne la faux trop encombrante et court lui aussi vers l'épingle à nourrice et la roue de la fortune. Il croise le chemin de Tête de nœud et, au passage, attrape le croc de boucher encore tenu dans sa main. L'homme n'est pas mort et ne veut pas lâcher son trésor, le Beau Gosse piétine son avant-bras, le croc tombe au sol et Beau Gosse s'en saisit. A quelques mètres de l'échelle montant vers l'épingle, Max glisse sur le sol en plastique. Son corps dérape sur plusieurs mètres avant de s'immobiliser dans la terre boueuse. L'accès à l'échelle ne peut se faire qu'en traversant un sol en plastique rendu très glissant par un liquide visqueux couleur terre.

Max jette un œil à son poursuivant sur qui il a encore quelques secondes d'avance. Il récupère la grenade qui lui a échappé en tombant. La lancer maintenant serait hasardeux, il l'utilisera en dernier recours et la tient dans la bouche par la goupille pour libérer ses deux bras. Il se met au sol et progresse lentement à quatre pattes sur la surface glissante.

- Mesdames et messieurs, Max Grasta, ancien ministre des légalistes qui se balade à quatre pattes, le vit à l'air devant vingt mille personnes et plusieurs millions en ligne. Témoignage accablant que devant le repos éternel, nous ne sommes que des déchets à expulser.

Beau Gosse a une belle course régulière. Lorsqu'il rentre dans le périmètre glissant, il ne se méfie pas, il chute violemment sur le bras droit et ripe violemment vers la droite du podium de l'épingle.

- Bravo, quelle belle figure ! De la part d'un ancien Phalangiste, je n'en attendais pas moins ! Mais maintenant, il va falloir se relever pour ne pas gâcher le final. Cette année, je vous gâte avec un final dantesque, explosif et, bien sûr, apocalyptique. Tout le monde doit être au niveau.

Plaqué au sol, le Beau Gosse ne bouge pas. Max progresse lentement sans rencontrer de problème. La grenade se balance entre ses dents. D'un regard furtif il se renseigne sur les déboires de son adversaire.

- Que les prêtres infirmiers interviennent pour remettre de l'ordre, ordonne la ShowRunner en fronçant les sourcils.

Les prêtres entendent le message et se rapprochent à grandes enjambées du Beau Gosse. Le blessé bouge enfin, la foule scande « Fight ! Fight ! Fight² ! ». L'un des prêtres le pique avec une mini-seringue. Quelques instants après le blessé est sur pieds. Les prêtres lui indiquent la tour de l'épingle. L'un d'eux lui redonne son croc de boucher et un autre lui explique comment progresser à quatre pattes dans la zone glissante.

Tout signe de douleur disparu, Beau Gosse se lance à l'assaut de Max et de la tour.

- A partir de cet instant magique, nous allons entrer dans les instants majeurs, déclare la ShowRunner avec une moue d'extase.

Ce commentaire ne rassure absolument pas Max. Il commence à gravir l'échelle de la tour et ne voit pas comment Beau Gosse, même dopé, pourrait le rejoindre. Max avance avec prudence et perd lentement son avance. A moins de cinq mètres du sommet, une main surgit de derrière le mur d'échelle, attrape son poignet et lui enfle une menotte. L'autre extrémité est attachée à un barreau de l'échelle. L'attaquant, une femme, grimée en noir et rouge, montre son visage à Max pour qu'il la voit bien avaler la clé.

Tous les efforts de Max sont vains, les menottes sont solides et attachées aux barreaux en métal. Derrière, Beau Gosse entame l'escalade du mur d'échelle en tenant fermement son croc de boucher. Son regard a changé, il n'est que violence et fureur.

- Si Max suivait plus souvent nos battles, il saurait que les premiers bénéficient toujours d'un malus. Le seul vainqueur de ce soir est le spectacle, tance la ShowRunner avec un sourire narquois.

Max comprend que tout est fait pour qu'il ne gagne pas. La victoire est promise à Beau Gosse. Max n'est absolument pas d'accord pour accepter cela. Il va se battre jusqu'au bout. Max se pousse à l'extrémité du mur, loin des coups de croc qui ne devraient pas tarder à commencer. Il garde le contact visuel avec le Beau Gosse pour bien lui faire comprendre qu'il reste la proie.

Un premier coup de croc effleure son talon. Arrivé à l'extrémité du mur, de sa main libre et avec la bouche, Max dégoupille la grenade. Il la met dans sa main menottée et balance le reste de son corps derrière le mur.

- Inconcevable, il existe un Légaliste doué, à la fois, de créativité et d'initiative. Cher Max, cette étincelle de folie doit vous venir de vos vies d'après. Public adulé, rien n'est encore joué. Le vent peut encore tourner.

La grenade explose et répand ses mortels fragments dans toutes les directions. Le Beau Gosse, lacéré par les shrapnels, tombe de l'échelle. Max, protégé derrière le mur, n'est frappé que sur sa main attachée. Il s'attend à lui aussi tomber mais la main reste prisonnière de la menotte. La douleur est intense mais il fait l'effort de regarder son membre qui ne tient plus que par quelques lambeaux de chair.

De son bras valide, il prend appui sur l'échelle et se jette violemment vers le sol. La main meurtrie se déchire de la menotte. Le choc sur le sol lui fait oublier la douleur du membre perdu.

Stupéfié par l'action, le stade est plongé dans le silence. La ShowRunner ranime tout le monde.

- Magnifique ! Quel final ! Quelle extase ! Je nage dans un océan d'émotions. Faites du bruit pour réveiller les morts et les autres. Que les prêtres interviennent et sauvent des âmes, je veux savoir si nous aurons un vainqueur.

² Combats ! combats ! combats !

Les prêtres se séparent entre Max et le Beau Gosse. Ce dernier arbore un impressionnant trou dans le front. Un fragment de la grenade a traversé sa boîte crânienne de part en part en emportant une partie de son cerveau. Même avec beaucoup de drogues, il ne se relèvera pas.

Un prêtre soigne rapidement la main disparue de Max en lui posant un garrot et un pansement sommaire. Un autre lui fait une injection de drogue. Le chef des prêtres fait signe à la ShowRunner que tout va bien.

- Le Beau Gosse nous a quitté en même temps que la moitié de son cerveau. Dommage car j'avais placé de grands espoirs en lui. Par contre, Max est au-delà de toutes mes attentes. Finissez le travail et venez ouvrir l'épingle. La roue vous sera forcément favorable. Un dernier effort.

Max n'écoute plus. Stimulé par la drogue, son cerveau reptilien a pris le dessus. Il jette un regard à l'épingle et attaque l'escalade du mur. Avec une seule main sa progression est lente. Le stade l'encourage en accompagnant le franchissement de chaque barre par des hurlements hystériques.

La ShowRunner accompagne les mouvements de Max en bougeant ses bras de bas en haut.

Après quinze minutes d'efforts, Max atteint le sommet de la tour et s'approche de l'épingle qui est maintenant juste au-dessus de sa tête. A bout de force et avec une seule main, il ne parvient pas à ouvrir l'épingle à nourrice géante. Un bruit sourd descend du ciel, les spectateurs regardent un avion passer à basse altitude au-dessus du stade. Certains s'inquiètent, d'autres s'excitent encore plus.

- Exceptionnellement parce que notre ami Ministre n'a plus qu'une seule main, je vais le chaperonner pour ouvrir la nourrice, déclare la ShowRunner en enlaçant Max dans ses bras. J'en pince pour cette intimité avec la boue, la virilité et les lésions. Le fossoyeur n'a jamais été aussi tangible.

Avec chacun une main, ils ouvrent la nourrice, elle lève la main valide de Max vers le ciel, le stade jubile d'avoir un vainqueur et l'avion survole à nouveau le show. Puis le stade scande « The wheel, the wheel, the wheel³ ».

- Oui, oui. Nous y allons, acquiesce la ShowRunner d'une petite voix enfantine.

Elle entraîne Max vers une imposante roue de loterie.

Max fait des efforts importants pour contrôler son corps drogué qui voudrait partir dans tous les sens. La douleur intense se combine à une euphorie artificielle. Son corps n'est plus à lui. Il n'est plus maître de son avenir.

- La roue de la fortune va décider du destin de notre grand vainqueur. Va-t-elle choisir qu'il nous rejoigne au sein des Nihilistes ? Va-t-elle le condamner par pendaison ou, mon favori, par le bûcher ? Va-t-elle lui donner une quatrième vie parmi les Laboureurs pour mener les bœufs de sa seule main valide ? Va-t-elle le livrer aux CarbonChaos ou à la liberté des grands espaces ?

Max n'écoute pas. Il ne sait pas ce qu'il voudrait: étrangler la ShowRunner, se coucher et mourir. Avant cela, il voudrait faire taire le bourdonnement de l'avion quadri-moteur passant régulièrement au-dessus du stade.

- Max, c'est à vous de propulser la roue de la fortune vers votre demain. Approchez-vous, je suis convaincu qu'elle vous ouvrira un avenir inattendu, passionnant et saisissant, exulte la ShowRunner d'une voix ascendante.

La roue fait deux fois sa taille, il la voit comme un nouvel adversaire à terrasser. La ShowRunner comprend son hésitation, elle lui prend la main et la place sur le lanceur de la roue.

- Et maintenant, faites défilez le destin devant vous. La roue ne fera que tracer le chemin vers la tombe.

Machinalement, Max insufflé un mouvement de rotation à la roue qui part doucement. Elle tourne lentement. Max ferme les yeux lorsque l'avion repasse. Lorsqu'il les réouvre, la roue tourne toujours en passant ses futurs possibles en revue. La ShowRunner commente en ajoutant des détails toujours plus macabres. Il ne comprend plus ce qui se passe. La roue

³ La roue, la roue, la roue.

s'immobilise, le stade clame son contentement et la ShowRunner se tourne vers lui tout sourire.

– Le destin est un farceur.

L'avion passe encore plus bas, Max n'entend pas la fin de la phrase et s'écroule au sol. Au bout du stade, l'avion vient s'écraser dans le gratte-ciel de la Harvard Ceremony. La ShowRunner glose sur la symbolique de la fin du monde et le besoin de détruire ce que les générations maudites ont légué.

Quelques minutes plus tard, le Harvard Ceremony building s'écroule et le stade est recouvert d'une épaisse fumée de particules de béton. Le spectacle est total. Agenouillée, la ShowRunner jubile au milieu des décombres. Bras écartés, elle respire à pleins poumons les débris de l'immeuble écroulé.

Chapitre IV: Le procès de la géométrie

- Madison Square Garden, dit Max en insistant sur le « square ».

Le bus jaune vient de s'arrêter devant le squelette métallique de ce qui fut la célèbre arena. Les étudiants hésitent, ils ne savent pas s'ils doivent descendre ou rester en sécurité.

- N'est-ce pas paradoxal que cette salle s'appelle « square⁴ » alors qu'en fait elle est ronde ? Encore un exemple géométrique de l'incongruité des Générations de la Dette. Ici, ils faisaient des spectacles dispendieux en énergie et néfastes pour le climat, sermonne Max. La ShowRunner y joua la dernière, elle brûla la salle lors d'une de ses mémorables cérémonies. Depuis, il ne reste plus que ce cercle de métal contenant un carré, preuve que le cercle et le carré sont des figures néfastes.

Max revient vers la tête du bus pour balayer du regard les environs abandonnés de la salle. Il échange quelques mots avec le conducteur et revient dans l'allée centrale.

- Avant de descendre, nous attendons les Phalangistes. Ils devraient être là pour pacifier la zone. Le temps qu'ils viennent, avez-vous des questions ?
- Est-ce vrai que la ShowRunner est un CarbonChaos ? ose un étudiant assis au fond du bus.
- Non, elle est humaine comme vous et moi. Voulez-vous que je vous raconte mon aventure parmi eux ? demande Max en brandissant son moignon.

D'une seule voix, les étudiants, tous des hommes, répondent oui. Alors Max revient sur ces quelques jours passés parmi les nihilistes au contact de la ShowRunner. Il explique avoir été bien traité et qu'en fait, dans les plans de la ShowRunner, il devait mourir et le Beau Gosse devait gagner. Mais en bonne adepte du chaos, elle sait reconnaître les signes du destin. Max insiste sur le fait qu'il doit sa survie à l'enseignement reçu chez les Légalistes. Ils ont forgé en lui une volonté de fer. Il est extrêmement honoré que la Roue se soit arrêtée sur la case « Intégration chez les Légalistes ». La ShowRunner est une femme d'honneur, elle respecte ce que la Roue dit. En vertu de la Charte des Factions, les Légalistes ne pouvaient pas refuser la ré-intégration de leur ancien membre.

- La vie est ainsi faite, j'aurais dû mourir plusieurs fois mais le Dogme de la Raison m'a sauvé. Raison, volonté et contrôle sont les piliers de notre civilisation et les garants de sa survie.

Aucune agitation dans les décombres de la ville, la vie semble avoir déserté les lieux.

- C'est ici que la ShowRunner a commencé sa carrière en détruisant les monuments de cette civilisation décadente. Affublée d'un authentique costume de juge avec perruque de vrais cheveux, elle a allumé le brasier qui pendant cinquante neuf heures a consumé le temple. Durant tout ce temps, la ShowRunner a déclamé la longue litanie des méfaits de la civilisation qui nous a précédé. Plus tard, elle a symboliquement poussé au sol le gratte-ciel rectangulaire de l'ONU. Le bâtiment s'est renversé sur le sol. Ses morceaux ont disparu dans les décombres de la ville, en effaçant l'histoire d'avant.

Dehors, un camion blindé vient de s'arrêter. Des hommes en arme sortent et se positionnent sur zone.

- Parfait, les Phalangistes sont arrivés. Vous pouvez contempler ce temple de la religion consumériste honoré par les Générations de la Dette. Ne vous écartez pas trop, nous repartons dans trente minutes.

En sortant, un étudiant effacé fixe Max longuement dans les yeux. Max n'aime pas ce regard qui alerte sa vigilance.

Les étudiants se répandent dans l'espace qui fut occupé par le Madison Square Garden dont il ne subsiste que la structure métallique. Autour les Phalangistes patrouillent et vérifient que personne ne sort de la zone de protection.

L'étudiant louche se rapproche de Max.

- Puis-je vous poser une question très indiscrete ? hasarde-t-il en vérifiant que personne n'espionne la conversation.
- Oui, je suis là pour servir.

⁴ Square = carré

- Etes-vous mon père ?
- Quoi ? répond Max interloqué par cette incongruité.
- Oui, une sage-femme m'a dit que vous êtes mon père. Nous avons les mêmes yeux.

Max recule et s'assied sur le reste d'une poubelle blindée. Il est vrai que le bleu de la couleur des yeux de l'étudiant est proche de celle des siens.

- Qu'en bien même. Qu'est-ce que cela change pour vous ?
- J'en serai très fier car vous êtes un symbole. Et depuis que vous êtes revenu, j'ai été choisi pour procréer. On m'a dit que mes gènes étaient forts.
- Félicitations, c'est un honneur de procréer, un service rendu à toute la civilisation, réagit Max en cherchant à couper court à cette conversation trop sentimentale.
- Sauf que j'ai peur du passage à l'acte. Je ne pense pas être à la hauteur.

Max sourit.

- Si ce n'est que cela, ne t'inquiète pas. Tout le monde sera là pour t'assister et tu seras à la hauteur. Quel est ton prénom ?
- Innocent. Donc vous aussi, vous avez procréé pour les Légalistes ?
- Innocent, je n'ai pas le droit de répondre à cette question personnelle, oppose Max en adressant un clin d'œil à l'étudiant. Allons rassembler les autres, il est l'heure du discours.

D'un signe de la main, Max indique aux Phalangistes de ramener tout le monde vers le bus. Max monte sur la poubelle où il était assis et déclame le discours officiel.

- Par mandat de la Charte des Factions et délégation des Légalistes, je vous révèle l'histoire de ces lieux telle qu'elle s'est produite.

Max marque un temps d'arrêt pour insister sur la solennité de l'instant.

- Etudiants, citoyens responsables et leaders de demain, ici se tenait le principal centre religieux des Générations de la Dette. Ici, ils adoraient leurs Dieux : profit, bénéfice et distraction, au détriment de leur environnement qu'ils massacraient. Ici, ils se disaient raisonnables et cartésiens mais il n'en était rien. Ils avaient beau multiplier les symboles cartésiens et géométriques: temple en forme de pentagone, lignes droites des plans de ville, rectangularité et courbure parfaites de leurs architectures, cercles dans des rectangles...Jamais ils n'ont renié leurs Dieux et leur avidité sentimentale nous a poussé dans l'effondrement où nous sommes aujourd'hui.

Max parcourt le visage des étudiants médusés par l'instant.

- Après le cataclysme volcanique, dans un soupçon de lucidité déplacée, ils ont même eu l'outrecuidance de juger les disparus. Ici, ils ont organisé le procès de personnes mortes. Ils ont jugé ceux, qui avant eux, étaient responsables de cette gabegie. La mascarade a duré plusieurs mois, tous les dirigeants morts de l'histoire effacée ont été condamnés. En leur nom, des mémoriaux de la honte ont été érigés. Encore une suite futile de figures géométriques et des dépenses inconsidérées de ressources. Pourquoi faire ? interroge Max en levant sa main valide vers le ciel.

Personne ne répond.

- Pourquoi faire ? Pour quel gain ? Ici, aujourd'hui, que retirons nous de ces grands procès et de ces monuments ? Du mépris ? De la honte ? Du dégoût ? Non, nous n'en tirons rien. Là-bas où nous étions ce matin, loin d'ici, hors de l'histoire effacée, vos pères ont bâti une civilisation sur le rejet de toute religion, démocratie, leader unique ou monnaie. Ils l'ont construite en faisant fi de l'héritage pourri légué par les Générations de la Dette. La Charte des Factions est l'acte fondateur de ce renouveau. Cette civilisation est comme un corps où chaque faction est une fonction vitale. Les Nihilistes sont là pour expulser les excréments de la civilisation. Les Phalangistes sont le bras armé de la loi, les Cannibales sont le bras créateur, les Fouineurs sont les yeux. Sans oublier les Laboureurs qui alimentent l'ensemble de l'organisme en énergie et les Survivalistes qui circulent entre tous. Les factions forment un corps symbiotique où chaque élément est essentiel au fonctionnement de l'ensemble. Nous, les Légalistes, en sommes le cerveau. Vous, nouvelle génération,

allez garantir la survie de la civilisation dans le respect des éternelles valeurs:
Raison, Volonté et Contrôle.

Max lève plusieurs fois les bras au ciel enjoignant les étudiants à se manifester. De timides applaudissements s'élèvent, puis, la clameur augmente. Max stoppe les effusions en baissant les bras.

- Vous êtes précieux car vous êtes l'avenir. Place aux jeunes. Utilisez la science pour construire le futur autour de nos valeurs.

Sans autre artifice, Max saute au sol et remonte dans le bus.

En fin de matinée, le bus encadré par deux camions de Phalangistes traverse les gratte-ciel abandonnés de Manhattan. Des coups de feu partent d'un des camions. Max repère des formes en mouvement qui cherchent à se rapprocher du bus. Le chauffeur accélère.

A l'intérieur, un étudiant lève la main et prend la parole:

- Monsieur, lorsque j'étais dehors, un animal s'est approché de moi.
- Oui, comment était-il ?
- Un tout petit renard, comme on en voit la nuit autour de notre quartier général.
- Très bien et alors ?
- Il a frotté ses trois queues contre moi et s'en est allé avant que je puisse l'attraper.
- Ok, Max s'approche de l'arrière du bus, est-ce que cela est arrivé à d'autres ?

Deux autres étudiants se manifestent.

- Parfait, venez à l'avant du bus, là où il y a de la place pour que je puisse vous examiner.

Les trois étudiants se lèvent, passent devant Max et vont se poster sur la plateforme d'entrée du bus. Max leur demande de se serrer un peu plus et de relever leurs jambes de pantalon.

Il fait un signe discret au conducteur.

- Tenez bien vos jambes de pantalon en hauteur, je vais regarder.

Max tend ses muscles et hoche la tête pour donner le signal au conducteur qui ouvre la porte d'entrée du bus. Max se rue sur les étudiants pour les expulser hors du bus. Les deux premiers n'ont pas le temps de réagir et chutent sur le tarmac de la ville. Le troisième accroche de ses deux mains la barre d'entrée. Max donne un fort coup de pied sur les doigts de l'étudiant. Il lâche prise mais se raccroche à la porte ouverte. Max s'approche et le pousse de ces deux mains en pleine poitrine en hurlant:

- Pas de place pour les faibles.

L'étudiant part à la renverse, son corps s'empale sur un réverbère brisé. L'instant d'après une forme noire saute sur son corps. Les étudiants du fond du bus aperçoivent la bête en train d'avaler la tête de leur ancien collègue et de le décapiter.

- Des CarbonChaos ! Un renard à trois queues n'existe pas dans la nature. Ils ont déposé des traceurs et les autres sont là pour attaquer les proies ainsi marquées, explique Max en hurlant. Vous devriez avoir le réflexe de repérer un CarbonChaos du premier coup d'œil.

Dehors, les coups de feu se rapprochent. Les camions des Phalangistes suivent de près le bus. Les Phalangistes tirent sur tout mouvement.

- D'autres parmi vous ont été marqués ? demande Max sur un ton martial.

S'en suit une vive discussion entre les étudiants. Deux suspects sont identifiés. Après une brève échauffourée, les suspects sont projetés hors du bus par leurs camarades, Max n'a pas eu besoin d'intervenir.

Le bus accélère encore, les coups de feu cessent.

- Bonne nouvelle, il semble que nous n'ayons plus de marqués parmi nous. Nous avons eu la chance de ne croiser que les plus petits des CarbonChaos. Ce fut une bonne leçon qui vous servira pour guider vos décisions futures.

Quand Max aperçoit les yeux bleus d'Innocent parmi les survivants, il refoule le sentiment de joie qui l'étreint et répète le moto de la faction: Raison, Volonté et Contrôle.

Chapitre V: Les Sages de la procréation

Innocent est prêt. Plus de vingt cinq ans qu'il se prépare à rendre service, il va enfin intégrer le système actif. Il a pris un douche complète, il est à jeun et en pleine possession de ses moyens. Il attend qu'un acolyte vienne le chercher.

Le premier, qui se présente, lui annonce la mauvaise nouvelle:

- La température n'est pas bonne. Il faut repousser à demain. En attendant, il va falloir vider vos bourses pour être armé à neuf. Avez-vous besoin d'aide ?
- Non, non, balbutie Innocent surpris par la tournure des événements.

Il retourne dans la chambre mise à sa disposition le temps du rituel. Sans attendre, il évacue la semence du jour pour en avoir de la toute fraîche dès demain.

Le jour suivant. Même entrain et même respect scrupuleux de la procédure, un acolyte différent lui ouvre la porte et balaie ses espoirs.

- Température trop basse, remis à demain, bonne journée, dit-il en baillant.

Innocent retourne à sa solitude et, déçu, se remet à l'ouvrage.

- Réveillez-vous, tambourine l'acolyte sur la porte.

Innocent s'extrait prestement de son lit et va ouvrir.

- C'est le moment. Lavez-vous et soyez dans dix minutes dans la salle de procréation. Surpris et excité d'enfin rendre service, Innocent se jette sous la douche. Il se savonne méticuleusement en insistant sur son membre qui est au centre de tous les intérêts pendant la période si spéciale de la reproduction. Il suit les consignes affichées au mur de la douche. Trois savonnages différents avec trois produits différents mais seulement pour l'extérieur; pour les muqueuses, Innocent utilise un savon liquide spécifique. Le séchage, aussi, est codifié et cadencé: deux minutes minimum pour le corps et trois pour le membre. Puis, Innocent s'habille d'un tee-shirt, de sneakers et d'un peignoir, le tout d'une blancheur immaculée qui respire une propreté clinique.

Avant de rentrer dans la salle de procréation, il est accueilli par les trois juges qui veilleront au bon déroulement des opérations. Celui du centre fait un large sourire à destination d'Innocent:

- Place aux jeunes, nous comptons sur vous pour assurer la continuité de l'œuvre des Légalistes. Soyez à la hauteur.

La porte s'ouvre. Derrière une femme âgée ôte le peignoir d'Innocent. Il se retrouve moitié nu avec une femme ce qui ne lui était jamais arrivé de toute sa vie.

- Je suis là pour vous conduire à votre fiancée et faire en sorte que le rituel se déroule bien. Ne soyez pas impressionné. Avez-vous besoin d'aide pour élever votre membre ?
- Non, je peux le faire tout seul, répond Innocent en essayant vainement de déclarer une réaction dans son corps qui refuse d'irriguer suffisamment son membre.
- C'est normal, vous êtes jeune et avez beaucoup de pression. Laissez-moi prendre les choses en main.

Elle saisit le membre d'Innocent et le remue entre ses deux mains tout en continuant de donner ses consignes.

- Lorsque vous allez rentrer dans la pièce, vous ne verrez que le postérieur de votre fiancée. Ne cherchez pas à engager la discussion et enfoncez votre membre dans son vagin comme vous l'avez vu sur les vidéos. Enclenchez le mouvement de va-et-vient dès que vous êtes solide sur vos appuis. Ne soyez pas impressionné par les juges qui, derrière une vitre, contrôlent que le rituel est valide. Au bout de quelques mouvements, la sève va monter en vous, surtout, contrôlez bien le moment de l'expulsion. A ce moment, votre membre doit être à la lisière du vagin. Pas au-dehors, pas au fond mais presque vers la sortie, ainsi, le chemin pour atteindre l'ovule sera le plus long possible. Seul un spermatozoïde vaillant l'attendra et le fécondera.

Innocent ne comprend pas ce qu'il lui arrive. Sous les mains expertes de la sage-femme, son membre n'a jamais été aussi rigide.

- Allez-y, vous y êtes. N'oubliez pas d'exploser en sortie. Je serai derrière vous.

Elle ouvre la porte et pousse Innocent gentiment à l'intérieur.
Sans réfléchir, Innocent s'avance et enfonce son membre dans le vagin de sa fiancée.
Comme prévu, il n'aperçoit pas son visage. Il peine à lancer un mouvement régulier de va-et-vient.

– Prenez appui sur son postérieur.

Ainsi guidé, il trouve l'équilibre et poursuit sa tâche. La sève monte. Il se laisse exploser sur un mouvement de retour. Il est surpris d'éprouver un fugace instant de plaisir comme s'il avait quitté son corps quelques instants.

La sortie est confuse. La sage-femme parle de bon travail, de vérification vidéo et de maturité.

Plus tard, alors qu'il attend dans sa cellule, un acolyte lui annonce que le rituel de procréation est validé. Sous peu, Innocent sera promu au grade de Sachant et pourra partir en mission de terrain. Innocent pense déjà marcher dans les pas de son illustre père et derrière lui, il aura une descendance capable de continuer. Une dynastie s'éveille.

Chapitre VI: Les jumeaux Cannibales

Lorsque Hercule est revenu au village de l'ours, il n'a trouvé que désolation et carnage. Tous ont été massacrés par les Phalangistes.

Quelques heures plus tard, Hélène rentre de la chasse avec plusieurs belles prises. Elle a trouvé la même destruction. Ensemble, ils cherchent en vain le corps de leur père.

Ils savaient qu'un jour cela se produirait. Dès leur plus jeune âge, leurs parents les avaient prévenus: la vie de Campeurs brigands peut être courte.

Ils se refusent de parcourir toute la forêt et se contentent de rassembler les corps les plus proches. Les jumeaux se promettent de ne plus vouloir de cette vie. Ils ont toujours su se mettre à l'abri des emmerdes en restant ensemble et, pour la première fois qu'ils se séparent, ils récoltent une catastrophe. Sur la tombe de leur mère, ils jurent de ne plus jamais se séparer.

Hercule, concentré de sagesse et de tempérance, complète idéalement la force et l'éloquence de Hélène.

Hélas, les promesses ne durent que le temps d'enterrer les morts. Une violente dispute éclate entre les jumeaux à propos de la disparition du trésor légué par leur père. Chacun accuse l'autre de l'avoir volé. La cachette est vide et ils étaient les seuls à savoir que la fiole était stockée dans le rucher sauvage le plus proche du village.

Chacun part de son côté et, pourtant, le destin ne tarde pas à les rassembler.

– Alors comme cela, j'ai devant moi deux demi-dieux. Quel honneur !

Perché sur son trône de fer recouvert de coussins multicolores, l'Impératrice des Cannibales jubile. Fidèle à son image, elle ne se sépare jamais d'un immense sourire qui illumine son visage. La femme est ventripotente, charmeuse et accorde une grande importance à son apparence. Elle fait tout pour ressembler le plus possible à l'icône d'un Bouddha prospère.

- Moi, Hélène, fille de Max Grasta le Campeur, sollicite l'Impératrice des Cannibales pour rejoindre son illustre Faction.
- Nous apprécions quand nos futurs sujets nous parlent ainsi. Et toi, mon garçon, souhaites-tu aussi devenir Cannibale ?
- Oui, je saurai apporter ma contribution à cette construction.
- Moins séducteur. Vous n'êtes pas sans savoir que les Cannibales sont une pièce maîtresse de l'édifice des Factions. Nous n'avons pas l'habitude de recruter des brigands. Qu'allez-vous apporter aux Cannibales ?
- Au village, bien qu'étant une femme, j'étais le meilleur chasseur, celui qui rapportait le plus de prises et les plus grosses. Je saurai parcourir le monde pour chasser les objets technologiques dont les Cannibales ont besoin pour construire la civilisation de demain.
- Parfait et vous mon enfant, qu'avez-vous à nous proposer ?
- Mon astuce, je n'ai pas mon pareil pour comprendre le fonctionnement des choses. Avant sa mort, mon père disait de moi que j'étais le « Cannibale » du village.
- Oh, vous ne savez pas, murmure l'Impératrice sur le ton exagéré de la surprise. Comme c'est charmant.

Elle se tourne vers ses serviteurs et frappe dans ses mains.

- Allons, déployez-nous la vidéo. Ces enfants doivent savoir ce que le destin a réservé à leur géniteur.

En quelques secondes, une dizaine de serviteurs installe un écran, un vidéo-projecteur trahissant de multiples réparations et deux antiques sièges de cinéma.

- Apportez aussi des rafraîchissements et quelques friandises. Et projetez-nous la dernière partition de la ShowRunner.

Le cœur des jumeaux bat la chamade. Ils ne savent pas quoi penser des sous-entendus. Lorsque sur l'écran, ils voient la ShowRunner sauter en parachute et leur père se battre dans la boue, ils se doutent qu'il pourrait bien être vivant.

A la fin de la projection, pendant laquelle elle n'a fait que regarder la réaction des jumeaux, l'Impératrice annonce:

- Si vous êtes des même gênes que lui, alors, nous daignons vous accepter parmi les Cannibales.

Large sourire de l'Impératrice, les jumeaux ne crient pas encore victoire.

- Nous vous soumettrons une petite épreuve pour prouver que vous êtes du même sang que Max Grasta. Puisse le destin vous accompagner pour venir partager le fardeau de notre édification.

Hercule passe plusieurs heures à fouiller dans l'incroyable décharge qui entoure la demeure de l'Impératrice des Cannibales. A chaque arpentage, les Cannibales rôdeurs ramènent et déposent ici les milliers d'objets qu'ils trouvent. Ensuite, les Cannibales sédentaires récupèrent les meilleures pièces pour reconstruire des objets fonctionnels qu'ils utiliseront pour eux ou troqueront à une autre faction.

Méthodiquement, Hercule rassemble l'explosif nécessaire à l'envoi d'un projectile en orbite, il a l'embarras du choix tellement les Générations de la Dette étaient férues de destruction. Il place le tout dans une des milliers de carcasses vides de missile qui traînent dans la décharge. Pour le téléguidage, il doit se contenter d'un module de navigation de voiture autonome. Le module accepte les coordonnées en très haute altitude et cela devrait suffire.

Hélène évite son frère et se concentre sur le choix et le pliage de son parachute. Dans le défi lancé par l'Impératrice, elle ne veut pas y laisser sa vie. Elle prend même quelques cours théoriques de saut. Elle part seule et à pied sans dire au-revoir à son frère.

Hercule se fait conduire au sommet du mont Equinox en territoire Cannibale. Quelques Phalangistes patrouillent pour surveiller la ferme éolienne qui fournit une bonne partie de l'énergie consommée en Nouvelle-Angleterre. Hercule se maîtrise car il voudrait tous les tuer. Parmi eux se trouvent peut-être le meurtrier de sa mère et de ses compagnons.

Plus près des étoiles: 67^{ème} étage pour Hélène, elle prend une pause en s'asseyant dans un fauteuil de direction. Elle contemple le chemin parcouru depuis le bas de la montagne; elle ne ressent pas le moindre effet du vertige. Soudain, sa chaise trophée glisse et tombe vers le sol. D'un geste réflexe, elle la rattrape de la main sans bouger le reste de son corps pour ne pas risquer l'éboulement. La chaise glisse entre ses doigts et va s'enfourcher quelques mètres plus bas sur une autre chaise des plus basiques.

Le mal est fait et il est limité. Hélène laisse son parachute sur le fauteuil de direction et s'en va récupérer sa lourde chaise trophée. L'Impératrice a décidé qu'elle devait accrocher cette chaise au sommet du Pic des labeurs passés. Depuis sa décharge non loin, l'Impératrice ou ses subsidés regardent dans leurs longues vues pour suivre sa progression au milieu des millions de chaises rassemblées ici. L'Impératrice a voulu ce lieu comme un symbole de la futilité du monde éteint. Selon elle, la chaise qu'elle a donnée à Hélène reprend tous les attributs du monde d'avant: immobile, complexée et, au final, insignifiante.

Hercule aurait pu gagner quelques mètres en plaçant son lanceur au sommet de la vieille tour des pompiers encore utilisée par les Phalangistes. A une telle distance de l'espace, le gain aurait été insignifiant. S'il est monté jusque-là, c'est surtout pour profiter d'une nuit plus noire et d'une meilleure visibilité sur les objets en orbite.

Dans la fraîcheur de la nuit, Hélène ne sent plus la douleur de ses muscles poussés à bout. L'édifice est de plus en plus instable. Elle doit approcher du sommet. A chaque pas, le Pic des labeurs passés tanguent et l'éboulement de chaises menace. Elle avait promis à l'Impératrice de renforcer les structures du sommet mais elle n'en a pas la force. Son esprit est vide, elle se contente d'avancer en anticipant les mouvements de la structure. Elle a peur d'échouer. Elle pourrait redescendre, s'enfoncer dans la forêt et y survivre le reste de son temps sur terre. Elle refuse et lance son bras droit en avant pour attraper le prochain barreau de chaise. Elle veut prouver au monde et à son frère qu'elle est la plus forte. Elle a, aussi,

besoin de la protection d'une faction, elle compte bien faire honneur au combat de son père. Survivre la tête haute.

Seulement quelques minutes après avoir tout installé, Hercule détecte un mouvement suspect dans le ciel. Ce pourrait être un satellite. Pour prouver sa force et rejoindre les Cannibales, l'Impératrice lui a demandé d'abattre un satellite. N'importe lequel fera l'affaire. Hercule décide de ne pas tenter son unique chance sur le premier venu. Il prend le temps d'observer les mouvements et recueille ainsi des données essentielles pour estimer la trajectoire du prochain.

Trois scénarios possibles pour Hélène. En premier, elle faiblit ou la structure s'effondre et, dans ce cas, elle ira s'empaler sur l'un des milliers de pieds de chaises qui, sous elle, défient le ciel. En deuxième, elle s'enfuit, garde la vie sauve mais renonce à sa revanche sur son frère. Troisième et dernier scénario, elle atteint le sommet, rejoint les Cannibales et prend le dessus sur Hercule.

Un satellite vient d'entrer dans le champ de vision de Hercule. Il estime sa vitesse, en déduit sa trajectoire et règle sa visée. Puis, il hésite. Doit-il rester à côté de sa fusée artisanale ou fuir le plus loin possible au cas où elle exploserait au lieu de décoller ?

Dans son esprit, les chiffres rendent un verdict implacable. Il y a tellement d'explosif dans sa fusée qu'il n'aura pas le temps d'aller assez loin pour éviter le souffle d'une éventuelle explosion. Il reste et enclenche le compte-à-rebours.

La main droite d'Hélène ne trouve plus de prise. Elle a réussi. Elle est au sommet du Pic des labeurs passés. Elle se repose quelques secondes, le temps de prendre une véritable inspiration. La montagne tanguait comme jamais. Hélène tire de sa ceinture un large rouleau d'adhésif et attache sa chaise à celle du sommet. Puis, elle allume sa fusée de détresse pour faire signe aux Cannibales qu'elle a réussi. Lentement, elle redescend de quelques mètres pour trouver une position stable. Une fois installée, elle trouve l'idée d'utiliser un parachute complètement farfelue. Si elle se jette dans le vide maintenant, le parachute n'aura pas le temps de s'ouvrir et elle s'empalera dans la forêt de pieds de chaise. Elle décide de descendre par le même chemin qu'elle a utilisé à la montée. Hélène se sent toute penaude d'avoir monté son encombrant parachute pour ne pas s'en servir. Cela doit faire partie du défi de l'Impératrice.

Une formidable explosion déchire la nuit. La montagne tremble, Hélène observe un objet s'envoler à vive allure vers le ciel avant de disparaître.

Chapitre VII: La jacquerie des Laboureurs

Innocent jubile. Sa vie est un rêve. Non seulement, il est devenu Sachant, va devenir père mais en plus pour sa première mission, il est accompagné de son père, l'illustre Max Grasta. Le voyage en voiture est un enchantement. Max raconte sa vie, ses combats et ses valeurs. Innocent le fait parler et boit ses paroles. Max parle qu'avant il aimait faire de la voile. La voile lui a appris à lire les vents et à toujours s'orienter pour que les vents le poussent:

- Apprends à toujours repérer dans quel sens le vent souffle et place toi, toujours, pour l'avoir dans ton dos.

Sur place, l'accueil des Laboureurs est glacial. Depuis cinq jours, ils combattent un gigantesque feu qui dévore leurs cultures de sarrasin. Ils soutiennent que le feu a pris à cause d'une expérience de leur bouillants voisins Cannibales. Grâce à l'aide des Phalangistes, ils ont attrapé les coupables et veulent les sacrifier. Alertés par les Phalangistes qui redoutent une escalade armée avec les Cannibales, Max et Innocent, mandatés par les Légalistes, interviennent pour apaiser les tensions.

Devant Max et Innocent, bonnet rouge vissé sur la tête, le Grand Laboureur vide son sac. Les Cannibales ont envoyé un objet explosif dans le ciel qui, une fois retombé, a embrasé les champs. Le feu est contenu mais a détruit un cinquième des récoltes. Depuis qu'elle est là, l'Impératrice ne fait que créer des problèmes. L'an dernier, les Cannibales avaient empoisonné une source, tuant plus de deux cent chèvres. Il y a aussi cette immense montagne de chaises qui occupe de bonnes terres fertiles.

Malgré son aura, Max ne parvient pas à calmer la vindicte du Grand Laboureur. Derrière, ses adjoints se montrent encore plus soupçonneux, l'un d'eux lance en direction d'Innocent:

- De toute manière, les Légalistes y font que soutenir les Cannibales.

Innocent n'est plus du tout à l'aise. Il se repose entièrement sur l'expérience de son père.

Max décrit la situation en demandant un état des lieux qui débute par une visite sur les lieux du méfait. Chemin faisant, Max écoute beaucoup les doléances du Grand Laboureur sans exprimer aucun jugement.

Sur place, au milieu de champs brûlés, ils constatent la présence d'un cratère avec en son centre les débris d'un appareil technologique.

Max abonde dans le sens du Grand Laboureur. Les Cannibales doivent savoir des choses sur cet accident. Il se propose d'aller demander des comptes à l'Impératrice. Avant qu'Innocent ne réagisse, Max l'affecte à la poursuite de l'enquête auprès du Grand Laboureur.

Innocent se retrouve seul au milieu de Laboureurs plus grands que lui, plus âgés et surtout très hostiles. Il décide d'appliquer la même technique que son père: s'en tenir aux faits et avancer. Il demande à interroger les suspects.

Les Laboureurs les ont séparés car sinon ils se seraient entretués avant que les Laboureurs ne puissent les sacrifier. Ils n'ont pas parlé depuis plusieurs jours mais au moment de leur capture, les Phalangistes reportent avoir entendu la fille accuser le garçon d'être responsable de l'explosion. Pour le Grand Laboureur, c'est une bonne raison pour sacrifier le garçon et, comme la fille a été capturée lorsqu'elle descendait de la montagne des chaises, elle doit subir le même sort. Innocent demande à les voir seul à seul.

Le soir, le Grand Laboureur réunit son conseil. La situation devient difficile pour Innocent, les Laboureurs veulent un sacrifice cette nuit. La lune est ascendante et répandre le sang fera du bien à la terre. Innocent évite de trop s'interposer, certains proposent de le mettre dans le lot des sacrifiés.

Les débats s'interrompent lorsque que Max revient. Devant tous, il échange quelques mots avec Innocent qui lui fait un rapport succinct. Les captifs sont des candidats Cannibales. A la

demande de l'Impératrice, le garçon a abattu un satellite qui a mis le feu au champ et la fille a escaladé la montagne pour y rajouter une chaise.

Max prend la parole:

- Chers Laboureurs, après avoir écouté la sagesse de votre Grand Laboureur, vu les considérables dégâts et compris l'immense détresse qui plonge l'ensemble des Factions dans l'embarras, j'ai rencontré l'Impératrice. Après lui avoir montré les images de l'incendie, je lui ai fait part des prodigieux efforts que vous avez déployés pour stopper le désastre, elle a bien voulu reconnaître la faute des Cannibales.

Max marque un temps d'arrêt pour laisser l'occasion aux Laboureurs de se manifester.

- Ouais et alors, déclare le Grand Laboureur, qu'est-ce qu'elle lâche?
- En dédommagement de vos souffrances et efforts, l'Impératrice s'engage à vous livrer d'ici deux semaines un tracteur de dix mille chevaux fraîchement reconstruit.
- Si elle veut bouffer, faudra lâcher plus, grogne le Grand Laboureur.
- Ce n'est pas tout, l'Impératrice m'a, aussi, mandaté de vous remettre cinquante kilos d'herbes à rêve et nous, Légalistes, autorisons la tenue d'une procession exceptionnelle dès demain.

Des vivats accueillent la proposition. Le chiffre de cinquante kilos emporte l'adhésion.

- Et, ce n'est pas tout, ajoute Max en haussant la voix pour faire cesser les discussions. L'Impératrice propose que ses deux membres participent en première ligne à la procession.

Quand il dit cela, Max repense à l'étrange sourire qui a illuminé le visage de l'Impératrice lorsqu'elle a consenti ce cadeau. Il a l'impression que quelque chose lui échappe.

- Voilà, chers Laboureurs, bienveillant Grand Laboureur, puisse la procession de demain libérer assez de bouches pour compenser la perte des récoltes.

Avant de se coucher, Max explique ses décisions à son apprenti de fils:

- Nous, Légalistes, sommes là pour faire fonctionner la civilisation des Factions en décidant. Nous avons un cerveau et la charge de gouverner à long terme. Les Laboureurs ont le labeur et la nourriture. Les Cannibales ont d'autres ressources. Il faut faire circuler les ressources et aussi savoir jouer sur les besoins de chaque Faction. Les Laboureurs aiment les drogues. Religion et herbes à rêves sont très appréciées ici. Si demain, ils te proposent de l'herbe, ne refuse pas, prend-là, mets la dans ta bouche, ne mâche pas et recrache dès que tu as l'occasion. C'est une mixture de feuilles de coca macérées dans un bouillon de méthamphétamine. Cela obscurcit le cerveau et détruit la santé. Bonne nuit. Demain, nous avons encore du travail et, ensuite, retour au refuge.

A l'aube, le Grand Laboureur attend Max devant le bâtiment où le char de procession est installé. Seuls les Légalistes ont la clé. Max ouvre la lourde porte et laisse entrer les Laboureurs qui poussent le char au-dehors. Puis, Max remet au Grand Laboureur les cinquante kilos d'herbes à rêve. Vingt kilos sont placés dans un encensoir situé sous la Divinité. Vingt sont conservés pour l'hiver et les dix derniers sont distribués aux Laboureurs rassemblés pour l'occasion. Max et Innocent sont écartés de la distribution. Max fait remarquer la présence étrange d'un Fouineur. Caché de la tête au pied dans sa bure, il ne prend part à aucune discussion.

- Méfions-nous de lui et gardons un œil sur ses mouvements, conseille Max à Innocent.

L'ambiance est pesante. Le Grand Laboureur va procéder au choix des quarante-neuf porteurs du char. En vertu de la loi des Laboureurs, les quarante-neuf les plus âgés doivent être choisis. Cette tradition permet d'éliminer les plus faibles et d'avoir moins de bouche à nourrir.

Chaque laboureur a son année de naissance tatouée à la base de sa nuque. Ainsi, le Grand Laboureur a vite fait de sélectionner quarante-six porteurs.

Max ne manque pas de lui faire la remarque:

- Avec les deux sacrifiés, cela fait quarante-huit, il manque un porteur.
- Oui, il manque le plus âgé de l'assistance, indique froidement le Grand Laboureur.

- Mais, bégaié Max en réalisant qu'il est de loin le plus âgé, je ne suis pas Laboureur.
- Le règlement indique le plus âgé de l'assistance, sa Faction n'est pas précisée.
- Mais je n'ai qu'une main, objecte Max, je ne pourrai pas porter la Divinité.
- Mettez-vous sous un bras du char, vous pourrez le soutenir de vos épaules. Puis, chez les Laboureurs, les infirmes sont prioritaires pour la procession. Ils sont une charge pour toute la faction. Voulez-vous de l'herbe ?

De mauvaise grâce, Max tend la main, gobe l'herbe et la mâche vigoureusement.

Immédiatement, une énergie nouvelle se répand dans son corps, il a envie d'en découdre au plus vite et de porter la Divinité jusqu'à la rivière.

Son enthousiasme s'estompe quand il reconnaît les deux prisonniers qui le rejoignent. Il tombe à genou devant eux et se répand en excuse.

- Désolé, dit-il entre deux sanglots à ses enfants. Tout est de ma faute, l'Impératrice m'a roulé.

Le Grand Laboureur ne comprend pas et presse les célébrants de se mettre en ordre de marche pour porter l'imposante Divinité. Femmes et hommes se répartissent autour du char, l'encensoir a été allumé et diffuse ses vapeurs euphorisantes à tous les porteurs.

Sur le chemin en pente, les Laboureurs forment une haie humaine. Les muscles se tendent et la Divinité s'élève de quelques centimètres au-dessus de son socle. Le véhicule reste immobile le temps de trouver son équilibre.

Au milieu de la procession, Hélène et Hercule ont soulevé leur père qui a retrouvé un peu d'énergie et de dignité. La famille se retrouve et Max explique que s'ils arrivent à la rivière vivants, ils pourraient bien être quand même sacrifiés, dans le but d'expié les péchés des Cannibales. Hélène et Hercule ne se laisseront pas faire.

Sur le côté, Innocent raccroche lentement les morceaux. Importuné par l'odeur forte de l'herbe de rêves, il tente de comprendre ce qui se passe sous ses yeux.

Sur le char, une statue de la Vierge décapitée tient d'une main une planète sanglante, qui devait lui servir de tête, et dans l'autre, elle porte une abeille, représentant l'agent pollinisateur d'une civilisation nouvelle. Le véhicule avance lentement. Derrière, suit un massif Laboureur armé d'une faux. Il fauchera quiconque restera en arrière.

La foule hurle, mâche, rit, mâche, pleure, mâche et éructe. Le véhicule fait une embardée sur la droite. La foule s'écarte. Une femme reste au sol, le corps piétiné par les porteurs. Elle est déjà morte, le faucheur n'a pas besoin d'intervenir.

Un Laboureur commence à taper sur un tambour géant sorti pour l'occasion. Un autre souffle dans une corne en plastique. Sans aucun rythme, ni accord, les deux musiciens meurtrissent les oreilles et l'esprit d'Innocent.

Un jeune fanfaronne devant le véhicule, il agite et lance un bâton en l'air comme il a vu faire sur d'anciennes vidéos. Dans une embardée vers l'avant, le véhicule le happe, tous lui marchent sur le corps. La foule crie encore plus fort. Déséquilibré, le véhicule tombe sur le côté en écrasant cinq personnes. Max est l'une d'elle, il saigne de tout son corps, son visage n'est plus que douleur. Hélène l'aide à se remettre sur pied. Hercule dirige l'opération de relevage du char. L'homme à la faux a troqué son outil contre une machette qu'il abat sur le crâne d'un homme qui refuse de se relever. Le batteur a crevé son tambour, il souffle maintenant dans une trompette cabossée.

En tête, Hercule impose un rythme soutenu au véhicule dans les portions très descendantes de la route. Sa sœur dirige le char en le soutenant sur son dos. Elle n'a plus aucune sensation si ce n'est une intense euphorie qui lui donne envie d'emporter la Divinité jusqu'au sommet du Pic des labeurs passés. De temps en temps, elle remet son père sur le chemin et crie sur les porteurs qui ne font pas leur part du travail.

Sur les derniers mètres, la foule est à genou en position de prière. Lorsque le véhicule atteint la rivière, les porteurs s'effondrent dans l'eau. Le char se renverse. La terre est complètement sous l'eau. L'abeille garde la tête hors des flots. Le Grand Laboureur monte sur le char et harangue la foule les mains en prière:

- La Vierge est venue jusqu'à l'eau. Les augures sont excellentes. Cette terre verra bientôt de nombreux fils. Bénie soit la Vierge, bénis soient les Laboureurs.

Les porteurs valides s'extraient de l'eau. Quelques-uns sont morts noyés. Hercule et Hélène traînent leur père inconscient sur le bord. Ils sont vite encerclés par le faucheur et trois autres gaillards. Le Grand Laboureur suivi d'Innocent les rejoignent.

- Comme l'a voulu l'Impératrice, les Cannibales seront sacrifiés. Le vieux Légaliste est endommagé, voulez-vous le récupérer ou pouvons-nous le sacrifier pour réparer la terre ? demande le Grand Laboureur en se tournant vers Innocent.
- Sacrifiez-le, répond Innocent sans hésiter.

A l'intérieur, il est terrorisé par sa décision. Il vient de condamner son père alors qu'il aurait, peut-être, pu le sauver en le ramenant vers des médecins Légalistes. La décision est prise et, au moins, il pense ainsi sauver sa peau.

Le soir même, les Laboureurs, accompagné du Fouineur, emportent les trois captifs sur le lieu du sacrifice. Dans une carrière abandonnée, ils déposent Hélène, Hercule et Max sur le sol. Chacun a un pied attaché à une lourde chaîne reliée à une pierre. A peine les Laboureurs partis, les enchaînés reçoivent la visite d'un renard à trois queues qui ne reste que le temps de les humer et de déposer ses marqueurs.

A l'agonie, Max délire et continue de pester contre l'Impératrice. En joignant leurs forces, Hélène et Hercule peuvent soulever la pierre de Max mais ils ne peuvent pas aussi porter la leur. En portant chaque pierre sur la longueur permise par la chaîne, ils progressent lentement vers ce qu'ils pensent être une cabane. Les effets de la drogue se sont estompés, ils ressentent maintenant pleinement la douleur des efforts fournis lors de la procession. Une odeur de mort s'élève de leur père évanoui. Il respire encore mais a cessé de parler. Au petit matin, ils entendent le bruit de sabots qui heurtent la roche.

Chapitre VIII: Les recherches des Fouineurs

- Quelle famille ! De ma cachette entre les rochers, j'ai pu les voir porter les pierres l'une après l'autre sur près de cinquante mètres pour se réfugier dans une cabane.

Derrière un pupitre, Sœur Livingstone, la Fouineuse, parle à ses sœurs en uniforme standard gris. En même temps, elle regarde l'écran et confirme d'un mouvement de tête que ses propos y sont bien retranscrits.

- Il faisait beaucoup de vent. Ce vent tournoyant avait emporté les marqueurs posés par les renards à trois queues que nous avons déjà répertoriés depuis plusieurs mois. Le premier cueilleur a mis cinq heures pour venir. C'est la première fois que je voyais cette mutation: entre deux et trois mètres de hauteur, la peau recouverte d'une fourrure rase brun-noir très foncé, la capacité de se déplacer sur deux ou quatre membres avec de temps en temps de formidables bonds, des sabots aux pattes arrières et des membres préhenseurs devant. Et surtout une tête monumentale avec cette bouche disproportionnée.

Sur l'écran, au fur et à mesure de la description, le portrait-robot du monstre prend forme.

- Oui, exactement, reprend Sœur Livingstone, avec une mâchoire encore plus grande et pourtant pas assez grande pour cueillir le corps entier.
- Elle ne cueille que...
- Oui, chère collègue, laissez-moi le suspens. Je vais revenir sur cette amélioration majeure dans la cueillette, dit la speaker en coupant sa collègue trop pressée. Le cueilleur a bataillé plusieurs minutes contre la cabane sans parvenir à l'ouvrir. Alors, le monstre s'est mis à sauter en tous sens et à hurler. C'était un peu comme un hurlement de loup mais en beaucoup plus rauque. J'ai l'enregistrement, je vous le transmettrai chère Créatrice, annonce-t-elle en se tournant vers la cuve joutant l'écran. Je pense que c'était un cri d'appel.

L'assemblée se dissipe un peu. Des apartés naissent. Les sœurs se racontent la suite ou bien raccrochent ces événements à leurs explorations.

- Finalement, un second cueilleur de la même mutation est arrivé. Ensemble, ils ont bousculé la cabane jusqu'à ce qu'elle cède. Ensuite, sans surprise chacun d'eux a gobé la tête d'un sacrifié avant de le décapiter et d'emporter leur trophée en courant jusqu'à la soupière. Le cueilleur « écrêteur », comme je l'appellerai, semble être pressé par le temps, au contraire du cueilleur sarcophage traditionnel. Avez-vous des questions ?
- Oui, dit une Fouineuse. Veux-tu dire que le cueilleur garde la tête vivante jusqu'à la soupière ?
- Je n'ai pas encore de preuve mais je pense que oui.
- Il y avait trois sacrifiés, qu'est devenu le troisième ? Les cueilleurs peuvent-ils prendre plusieurs têtes ?
- Je pense qu'ils ne peuvent qu'en prendre qu'une seule. Les deux enfants ont été emportés, le père est resté. J'ai dû partir, je suppose qu'il a été cueilli plus tard car il était aussi marqué par les renards.

Silence dans l'assistance, tout le monde se tourne vers l'écran où la Créatrice, confiné dans sa cuve, affiche ses instructions:

- Merci sœur Livingstone. Nous laissons la parole aux Sœurs Lewis et Clark pour la mission Grands Lacs.

Depuis qu'elle a utilisé le CarbonChaos sur son propre corps et que l'expérience a mal tourné, le cerveau de la Créatrice vit confiné dans cette cuve. Grâce à un système informatique, elle échange par écran avec le monde extérieur et dirige sa Faction. Deux nouvelles sœurs s'installent au pupitre pour relater la mission qui les a conduites jusqu'aux étendus sauvages des lacs Erié, Huron et Michigan devenus de vastes déserts salés.

Dans un discours enfiévré, elles décrivent plusieurs nouvelles espèces ayant appris à vivre du sel: des limules géantes se déplaçant sur un coussin d'air, des lézards profitant des explosions de sel pour planer et attraper des insectes dans leurs filets, des vers foreurs qui

en symbiose avec les lézards déclenchent les explosions de sel... Au niveau des insectes, le boom de nouvelles formes de vie est encore plus impressionnant. Elles ont aligné des dizaines de spécimens sur des planches de naturaliste. Les papillons mammifères y côtoient les mouches laineuses et autres guêpes à dard basaltique. Elles se disent plus encore impressionnées par la ferme de vaches à sel qui broutent le sel à longueur de journée. Sur leur dos, elles portent une unique feuille végétale qui se déploie le jour pour capter le soleil. Sœurs Lewis et Clark ne savent pas si c'est une seule et même espèce ou bien une symbiose entre au moins deux espèces.

Le lendemain, reposées, les sœurs sont prêtes à repartir en mission. La Créatrice les entraîne dans les laboratoires souterrains de la Faction des Fouineurs pour choisir un mutant à relâcher en liberté.

Sœur Livingstone pousse le fauteuil sur lequel la cuve de la Créatrice repose. La cheffe des Fouineurs transmet ses instructions au travers de l'écran attaché à la cuve:

- Lorsque j'ai créé le CarbonChaos, j'étais loin de m'imaginer que cet atome instable allait engendrer autant de mutations viables. J'en suis la première surprise et je suis ravie de contribuer aussi activement à la poursuite de la vie sur cette planète. L'homme est condamné par sa cupidité. A nous, mes sœurs de donner naissance aux espèces qui le remplaceront. Vous êtes toutes mères et savez ce qu'il coûte d'enfanter. Chérissez cette vie que nous allons vous confier. Libérez-là dans un milieu où elle aura une chance de s'épanouir. Ensuite, l'évolution fera son travail. Grâce à vos explorations, j'ai la forte impression que la nature obtient de magnifiques mutations sans notre intervention. Je m'en réjouis aussi. Voilà donc la production de cette saison, je vous invite à choisir votre protégé et à revenir vers moi. Insistez sur les explorations qui visent à prouver que les soupières ont maintenant le pouvoir de contrôler leurs évolutions. J'ai besoin de preuves probantes sur ce que certaines sœurs commencent à remonter.

Les sœurs exploratrices se dispersent dans le laboratoire et font le tour des divers spécimens présents.

Dans une volière, un couple de perroquets incandescents s'ébat joyeusement. A côté, des crevettes construisent une ruche qui va bientôt occuper l'intégralité de leur aquarium. Plus loin, un serpent ailé montre son agressivité à quiconque s'intéresse à lui.

Les exploratrices échangent avec les laborantines et chaque mission choisit son couple à lâcher dans le monde extérieur.

Puis, toutes les sœurs se rassemblent autour de la Créatrice dans le fond du laboratoire près d'une cellule plus grande que la moyenne.

- Dans cette cage, il y a un spécimen que des Phalangistes nous ont récemment rapporté. L'animal s'était fait prendre dans un de nos pièges disposés dans les forêts du Vermont.

Dans la cellule, une forme humanoïde, sorte de grosse masse de poils, est assise sur le sol et joue à faire rouler une boule rouge sur le sol.

- Je vous la montre car aujourd'hui je ne sais pas vraiment ce que c'est. Les tests indiquent une filiation au CarbonChaos mais sans indicateur clair. L'animal ressemble beaucoup aux fameux Bigfoot ou Yeti des Appalaches des légendes locales.

L'animal tourne sa tête simiesque vers l'assistance puis retourne à sa boule.

- Bref, tout cela pour dire que si vous observez d'autres spécimens, étudiez-les et ramenez votre témoignage.

Chapitre IX: Dans la soupière

- Où sommes-nous ? demande Hercule.
- Je ne sais pas, répond Hélène.
- Dans la matrice, complète une voix inconnue.
- J'ai peur, ajoute Hercule.
- Comment est-ce possible ? je sens ta peur, je sens aussi que papa est là, rapporte Hélène.
- Oui, confirme Max. Je vous sens aussi près de moi mais sans vous voir. Que s'est-il passé?
- Nous étions dans la cabane, attachés aux pierres, les monstres nous ont attaqués, j'ai vu le plus grand avaler la tête d'Hercule, ensuite l'autre s'est penché vers moi et j'ai senti ses dents se refermer sur mon cou. Puis, plus rien.
- Nous sommes morts, affirme Hercule.
- Mais non, réplique une personne inconnue, nous sommes dans la soupière. Les CarbonChaos nous ont transportés et livrés à leur Dieu, chef, leader... appelez le comme vous voulez. C'est une vaste soupe où ils jettent leurs prises vivantes, une sorte de matrice où nos cerveaux sont gardés vivants.
- Qui êtes-vous ? demande Max, j'ai l'impression de vous connaître.
- Oui, nous avons vécu des moments très forts ensemble. Je constate que vous en pincez beaucoup pour moi. Attention car impossible de cacher vos sentiments dans cette soupe primordiale de cerveaux, je lis à travers vous.
- La ShowRunner ! s'exclame Max. Que faites-vous là ?
- Fin de l'aventure, les Nihilistes m'ennuient, j'ai envie de renouveau. Alors je me suis livrée aux CarbonChaos dans un show mémorable. La bête, une sorte de rhinocéros avec une gueule sur le côté, est venue me happer. Quelle avalanche de sensations fortes lorsqu'il m'a prise ! Comme une naissance à l'envers. Ensuite, il m'a déversée dans cette soupe et de petites charognes ont détruit mon corps morceau par morceau. Ce fut un ouragan de sensations nouvelles que je n'avais jamais connues. Se sentir dévorée par ces centaines de petites bêtes et pouvoir vivre cela. Et puis, voilà mon cerveau mis à nu, baignant avec vous dans cette mêlasse.
- Pas vu de rhino pour ma part, conteste Hercule.
- Vous avez été attrapés par les nouveaux cueilleurs, ceux que les Fouineuses appellent les écrêteurs. Une nouvelle génération qui ne transporte que la tête des victimes. Les CarbonChaos évoluent et progressent, précise la ShowRunner.
- Les Fouineurs sont derrière tout cela ? questionne Hélène.
- Oui, ton papa aurait dû t'enseigner cela. Une clause secrète de la Charte des Factions précise que les Fouineuses, ce ne sont que des femmes, doivent produire une nouvelle espèce qui remplacera l'humanité. Alors elles ont produit plein de nouvelles espèces qui ont évolué à folle vélocité. Au sommet de cette innovante faune, les soupières dirigent les autres. Quelle chance inouïe ! nous baignons, ici et maintenant, au plein cœur de cette révolution. Nous allons vivre l'extinction de l'humanité de l'intérieur. N'est-ce pas un fabuleux privilège ?
- Qu'est-ce qu'elles vont faire de nous ? sonde prosaïquement Hercule.
- Je suppose que nos cerveaux vont se dissoudre lentement dans ce liquide et que la soupière va prendre le meilleur de nos expériences pour construire de nouvelles formes de vie. Notre être, tel un grain de raisin sacrifié, donnera naissance à un vin neuf qui irriguera les veines d'un monde inédit. Adieu l'homme, vive les nouvelles espèces.
- En fait, c'est un rêve et on va se réveiller dans notre cabane, conjure Hercule.
- Mieux que cela, nous sommes dans le monstre ! Une cathédrale mobile de cinquante mètres de haut remplie de milliers ou de millions de vie avec qui nous allons bientôt communier et nous fondre. J'ai réussi, nous avons réussi: l'homme à échouer, la vie continue sur cette planète, place aux jeunes formes de vie.

Tous ressentent une modification de leur environnement. Des nouvelles émotions apparaissent dans la soupe. La ShowRunner est la première à réagir:

- Quel enchantement ! La famille au grand complet.
- Innocent ? Es-tu là ? interroge Max.
- Oui, papa. Où sommes-nous ? Qui sont ces gens ? Pourquoi les poissons mangent mes yeux ?

Max explique la situation à son fils. Innocent rapporte qu'il a été attaqué sur le chemin du retour par une nuée de sauterelles CarbonChaos. Puis, un rhinocéros-sarcophage a englouti son corps.

- Je sens la chaleur de la soupière qui m'attire. Elle entre en moi, elle est protectrice, bienfaitrice et démiurgique. Ne la sentez-vous pas monter ? lance à la cantonade la ShowRunner.
- Je ne veux pas mourir, répond Hercule.
- Je vois une fiole dans l'esprit de toute cette famille. Max, pouvez-vous nous en dire plus ?
- Papa, est-ce toi qui à la fiole ? réplique Hélène.
- Oui, lorsque le village a été attaqué. Je l'ai prise, je la savais pas assez bien cachée. Innocent, l'as-tu sur toi en ce moment ?
- Oui, je l'avais dans une poche quand le rhinocéros m'a emporté.
- Qu'y a-t-il dedans ? se renseigne la ShowRunner.
- Cinquante millilitres de méthamphétamine.
- Soyez plus précis, je sens que ce n'est pas de la méthamphétamine standard.
- Composée de pur CarbonChaos.
- Ouh, quel pied ! Une fois digéré, cela devrait bien mettre notre souverain hôte en émoi. La soupière va en voir de toutes les couleurs et nous aussi. Attachez vos cerveaux là où vous pouvez.

Chapitre X: La guerre des CarbonChaos

La fiole de méthamphétamine, composée de CarbonChaos, atomes de carbone hautement instables, se décompose et la drogue se répand dans le corps de la soupière de Boston.

Une euphorie inédite gagne le monstre, elle se sent des envies de domination.

Sur ses seize pattes, elle soulève ses vingt sept tonnes. Elle ferme hermétiquement le ventricule protégeant la soupe interne où elle collecte les matières intelligentes. Pour un meilleur contact avec le monde extérieur, elle se génère de plus longues tentacules qu'elle utilisera comme des mains. Elle mue pour remplacer son épaisse fourrure par des écailles plus résistantes.

L'heure est venue. Sa décision est irrévocable. Elle gouvernera ou mourra au combat. Sa sagesse illuminera et guidera les nouvelles formes de vie. Les autres soupières devront disparaître ou être ingérées.

Elle passe en revue ses troupes et décide de consacrer plusieurs jours à grossir ses ressources en insistant sur les biotechnologies offensives.

L'évolution est en marche. La soupière donne l'ordre à ses armées symbiotiques d'avancer sur l'Amérique centrale; là-bas, la soupière du Volcan passe pour être l'une des plus flémardes. Assise sur son puits d'énergie inépuisable, elle est experte en économie d'efforts et d'énergie. La proie devrait être plus facile que la prétentieuse soupière de la côte Ouest. Chemin faisant, les musaraignes mutantes de Boston phagocytent toute vie sur leur passage. Chaque être vivant est évalué pour en tirer le meilleur. S'il possède un soupçon de matière grise exploitable, il est jeté vivant dans la soupière pour y être assimilé ; sinon, il peut être cannibalisé pour ses membres utiles; en dernier ressort, il sert à alimenter en énergie la formidable armée en marche.

Au Texas, l'armée fait une étape plus longue pour collecter la poudre des nombreuses munitions qui y traînent encore.

Installée au fond d'un cratère semi-éteint, la soupière du Volcan est surprise. Elle a juste le temps de rabattre ses multiples membranes d'évacuation de la chaleur sur sa cheminée centrale où elle garde sa collecte de cerveaux. Puis Boston fait pleuvoir sur son ennemie une nuée de moineaux chargés de poudre. Un feu d'artifices géant embrase le ciel du Costa Rica. La soupière locale fait appel à sa garde aérienne. Ses ptérodactyles-pélicans assaillent Boston en lui jetant ce qu'ils trouvent: rochers, eau, lave à peine refroidie, restes de proie ... La situation est confuse. Lorsque Boston envoie les troupes au sol, elles trouvent le cratère vide et pas une trace, ni même un lambeau, de la soupière locale. Elle a fui.

Boston fait le tour des autres cratères, sacrifiant plusieurs chats-lézards éclaireurs qui en sondent le fond. Une partie de la soupière du Volcan se consume dans la lave. Ce ne sont que des extensions de queues utilisées pour réguler la température du monstre.

Finalement, des pluies de cendres volcaniques mènent Boston jusqu'à la cachette de sa cible. Dans la confusion des explosions, la soupière du Volcan a gonflé une baudruche géante. Cette montgolfière géante lui permet de cacher ses douze tonnes à dix mille mètres d'altitude. De là-haut, elle dirige la manœuvre de son armée.

Boston enrage d'avoir sous-estimé sa rivale. Elle lance toutes ses troupes contre la soupière lévitante. La défense tient. Des milliers de faucons larguent des écureuils planants sur les myriades d'insectes agresseurs. Au passage, les écureuils entraînent au sol les insectes bourrés d'explosifs. Pendant la chute, les rongeurs avalent leurs prises et se transforment en une nuée ardente qui explose sur le sol.

Devant cette débâcle, Boston change de tactique et opte pour tenir le siège. Son ennemie ne peut fuir vers la mer et Boston a dressé de vastes filets au sud et au nord. Tout mouvement est impossible.

Au bout de plusieurs jours, à cours de combustible, la soupière du Volcan se suicide en tombant cheminée en avant dans la gueule grande ouverte du cratère de l'Arenal en fusion. Nouvelle désillusion pour Boston, elle assiste à la disparition d'un savoir important, elle comptait bien cannibaliser sa congénère. Elle en tire néanmoins une double leçon:

développer ses forces aériennes et mieux connaître ses ennemies.

Il est temps de faire la peau à la présomptueuse soupière de la côte Ouest. Celle-ci règne sans partage sur tout le Pacifique nord et apprécie la douceur de San Francisco. Installée au milieu de la baie, elle se fait adorer comme un Dieu par les populations locales. Ses tentacules irriguent toute la ville. Chacun peut s'alimenter en croquant un morceau. Ainsi, elle asservit toute la population. Si bien qu'à l'âge de cinquante ans, les humains locaux prennent une bonne dose de drogue et se jettent d'eux même dans sa soupe. Ici, la vie est douce pour tous.

Boston décide de frapper vite. Elle coupe tous les réseaux de distribution de sa cible, envoie ses nouvelles forces aériennes à la boucherie pour occuper les défenses adverses et, dans le même temps, fait progresser sa cavalerie de buffles à pare-choc qui percent les lignes ennemies. Derrière, des panthères bipèdes équipées de bouclier et organisées en formation de tortue pénètrent au cœur des lignes avant de se disperser et de prendre les ennemis à revers.

La tactique fonctionne à merveille. La soupière de Boston progresse vers la baie de San Francisco. Sa cible n'a pas bougé depuis plusieurs années. Sédentaire, elle profite des plaisirs de la vie et doit peser bien plus de trente tonnes. Pour autant, Boston s'attend à un combat compliqué du fait de l'existence d'une couche adipeuse qui fait armure. Lorsque la soupière de Boston pénètre dans la baie de San Francisco, elle est stupéfaite par la réaction de son ennemie. La supposée empotée se propulse dans les airs grâce à la centaine de membres bondisseurs qui tapissent son assise. Au sol, elle laisse ses réserves de graisses. En passant au-dessus de Boston, elle lâche une bouse toxique et vient se réceptionner prestement sur le pont du Golden Gate. Aveuglée, Boston réagit tardivement. San Francisco place plusieurs coups de tentacules pour étendre le liquide toxique sur l'intégralité du corps de son adversaire.

Brûlée, touchée physiquement et psychologiquement, Boston consomme quelques millilitres de méthamphétamine pour atténuer la douleur. Ignorant toute prudence, elle fonce droit sur son adversaire défenses d'ivoire en avant. L'autre n'a pas le choix, elle s'écarte. Les défenses neuves de Boston accrochent le Golden Gate et l'entraînent au fond de l'océan. Quelques minutes plus tard, nettoyée, Boston revient plus forte que jamais. San Francisco retente une attaque chimique par gaz neurotoxique mais Boston a évolué pour pouvoir se passer de respirer pendant plusieurs minutes. Le combat est déséquilibré, trois fois plus petite, San Francisco ne peut opposer que son agilité à la force mentale et à la préparation de son opposante. Boston poursuit inlassablement sa proie qui fuit en courant sur ses tentacules. Au passage, les combats des deux monstres détruisent Los Angeles et Las Vegas. A bout d'énergie et poussée au sol du haut du Grand Canyon, la soupière de la côte Ouest rend l'âme. Sa meurtrière s'installe à côté du cadavre, perce le corps du poule géant, enfonce sa trompe et ingurgite toute la soupe retenue dans la tête du monstre déchu. Le liquide coule dans les veines de la soupière de Boston. Elle le savoure et lui trouve un goût apaisant de drogues douces. Cela lui fait un bien immense après ce shot de méthamphétamine et cette rude bataille.

Ragaillardie, la soupière de Boston se construit un immense navire composé d'une coque en coquillage continuellement régénérée grâce à des millions de bulots. Le navire est propulsé par des milliers de nautilus alimentés par le déploiement de vastes surfaces végétales photosynthétisantes. Des poissons volants et des oiseaux plongeurs défendent l'édifice contre toute agression. La soupière trône au milieu du pont et met le cap sur l'Australie pour prendre possession du Pacifique sud. Elle profite de la croisière pour assimiler toutes les existences contenues dans la soupe de la côte Ouest et se faire pousser des défenses d'ivoire sur tout le pourtour de son corps cylindrique.

De l'autre côté du Pacifique, la rencontre entre les deux soupières est brève. La soupière locale est principalement bipède. Un large torse sans tête repose sur deux énormes pieds. En temps normal, elle est allongée sur le sol, sa poche ventrale est ouverte pour permettre les échanges entre sa soupe intérieure et ses serviteurs. Dès que Boston lâche ses

escadrons aériens sur Sydney, la soupière autochtone se lève et court vers l'ouest de l'île continent. Dans sa course, elle gagne de la vitesse. Boston ne parvient pas à suivre. Arrivée à Perth, extrémité ouest de l'île, la soupière Australienne prend une dernière impulsion et saute. Elle s'élève au-dessus de l'océan Indien et, plusieurs heures plus tard, atterrit en Afrique du Sud.

Dégoûtée par la tournure des événements, la soupière de Boston décide de changer de stratégie. Devant une ennemie aussi bondissante, elle va chercher des alliés. Tout en prenant la mer en direction de l'Afrique, elle envoie des émissaires à destination de la soupière de Kinshasa. Ils négocient un pacte de non agression avec une clause de coopération entre les deux soupières. Si elles parviennent à vaincre la soupière de Sydney, Kinshasa aidera Boston à conquérir l'hémisphère Nord, ensuite, chacune régnera sur sa moitié de planète.

En mer, la soupière de Boston se construit une réplique d'elle-même qu'elle place sur le pont de son navire, tandis qu'elle se laisse transporter sous l'eau par un banc de dauphins furtifs. L'objectif est de tromper son ennemie en intervenant là où elle ne devrait pas être.

Le navire amiral de Boston débarque sur la côte Est de l'Afrique. Pendant ce temps, la véritable soupière a pris position de l'autre côté dans l'Atlantique Sud.

Comme espéré, la soupière Australienne recommence sa course d'élan vers l'ouest pour sauter sur le continent Sud-Américain. Mais sa course est entravée par un croche-patte de la soupière de Kinshasa. Elle parvient quand même à prendre une impulsion et à sauter.

Sur l'île de Sainte-Hélène, la soupière de Boston l'attend avec une énorme défense de Narval sur laquelle son infortunée victime s'empale.

Puis, Boston attend fièrement son allié de Kinshasa à côté du trophée sanguinolent. La redoutable soupière Africaine débarque en volant avec toute son armée. Derrière son bec de macareux, elle cache une multitude de membres préhenseurs de différentes longueurs et formes. Après les salutations d'usage à base de caresses de tentacules et de coups de pattes sur le sol, les deux soupières partagent la dépouille de leur victime. Boston trempe sa trompe la première pour montrer qu'il n'y a pas de piège.

Sauf que Boston a rempli le cadavre de bactéries mangeuses de sang et pris des précautions pour ne pas se faire infecter. Prudente, Kinshasa aspire le liquide dans un estomac secondaire, sans de décontamination entre l'extérieur et son véritable estomac. Stimulée par quelques gouttes de méthamphétamine, les bactéries jouent des différentiels de pression osmotique pour se répandre dans le corps de leur hôte.

Dès que Kinshasa comprend, elle déclenche les hostilités. Boston était prête et s'était assise sur un siège éjectable qu'elle active dès les premières escarmouches.

L'armée de Boston est balayée mais la soupière de Kinshasa est détruite de l'intérieur.

Sur sa plateforme aérienne, Boston regarde sa comparse se tortiller de douleur jusqu'à une mort inéluctable. Une fois orphelines de leur cheffe, les troupes de Kinshasa se font décimer par les reliquats de l'armée de Boston.

Boston est satisfaite du résultat. Certes, elle laisse perdre les connaissances de deux soupières car les deux cadavres sont maintenant impropres à la consommation. Mais elle règne sur l'hémisphère Sud. Elle est impressionnée par la qualité des plumes en soie de sa victime et décide de les copier.

Le plus dur est devant: les soupières fédérées d'Europe et les souveraines Asiatiques. En créant la zizanie, Boston espère bien se débarrasser facilement de l'Europe. Pour l'Asie, il va falloir être plus créative ou bien plus puissante.

En Europe, un Conseil exceptionnel des soupières est réuni. Elles se savent menacées et être les prochaines cibles. Elles misent sur l'union pour faire un front commun face à l'ennemie. Elles solidifient leurs liens pour éviter que l'une d'elles ne trahisse.

La soupière de Boston règne sur plus de la moitié du monde. Elle mise finalement sur la force des chiffres. Elle s'organise pour préparer un gigantesque débarquement sur les plages Européennes. En parallèle, elle déploie des trésors d'inventivité pour gagner la guerre de la désinformation. Les Européennes sont construites sur le même schéma

occidental que celle de Boston. Une vaste cuve repose sur plusieurs membres moteurs, le cerveau central est situé juste sous cette cuve. Il est assisté par près d'une vingtaine de cerveaux secondaires dédiés à diverses tâches. Les soupières d'Europe sont réputées pour être les seules à se permettre plusieurs effets de coquetterie. Le corps de leur cuve ou bien son sommet est décoré des hauts faits de la soupière.

Le jour venu, Boston fait croire à un mouvement de masse mais n'envoie qu'un quart de son armée. Les soupières d'Europe sont prêtes et encaissent cet assaut sans dégât majeur. Quelques jours plus tard, Boston renvoie une nouvelle vague. Derrière les lignes, entre chaque assaut, Boston reconstitue son armée. A la dixième offensive, les soupières Européennes faiblissent. Sans avertissement, la soupière de Boston saute sur ses ennemies réunies en Conseil. Elle se repère à une vaste croix arborée par une des soupières. Boston amortit sa chute en écrasant la soupière du Vatican qui ne peut rien faire contre cette intervention céleste trois fois plus lourde qu'elle. Dans la confusion, les autres soupières se carapatent. Boston fonce, dard en avant, sur la soupière du Liechtenstein qui, juste avant l'impact, fait un efficace mouvement latéral pour éviter le bolide lancé à vive-allure. Derrière, Boston transperce la soupière d'Andorre qui se pensait protégée par son alliée. La soupière du Liechtenstein poursuit sa fuite vers les plaines Russes laissant la soupière de Monte-Carlo seule face à celle de Boston.

Le combat est déséquilibré. Monte-Carlo compte sur la ruse. Elle s'est mise la tour Eiffel sur la tête. L'artifice n'est pas qu'esthétique car cette antenne géante lui permet de communiquer rapidement avec le peu de troupes qui sont encore fidèles à l'Union Européenne. Le jeu du chat et la souris dure le temps de saccager le continent. Au final, la soupière de Boston empale celle de Monte-Carlo sur les flèches de la cathédrale de Cologne. Puis, elle se repaît des cadavres de ses victimes.

Sur le chemin de Moscou, elle trouve le cadavre vide de la soupière du Liechtenstein. La soupière locale a déjà mangé la survivante Européenne, Moscou est prête. Boston décide de changer de plan et de commencer par le sud.

Même constat en Inde et en Chine, les soupières locales ne sont que des cadavres vides. Pire, toute vie est détruite. La soupière Russe a visiblement choisi la stratégie de la terre brûlée. Partout ses rejetons avancent et détruisent. Boston sent que la situation pourrait vite lui échapper. Elle s'engage à travers la Sibérie pour aller défier sa dernière ennemie.

L'atmosphère, obscurcie par les nombreux rejets volcaniques, se refroidit. La soupière de Boston doit affronter une Sibérie dans les pires conditions hivernales. Elle y brûle quelques gouttes de méthamphétamine pour éviter que ses tentacules ne gèlent.

A Moscou, la place Rouge, le Kremlin et la Cathédrale de Saint-Basile-Le-Bienheureux sont vides. La monarque locale a quitté les lieux. Les informateurs de Boston remontent qu'elle aurait été aperçue traversant l'Atlantique.

Tout d'un coup, c'est une évidence: Moscou est en chemin vers la Nouvelle-Angleterre à la poursuite de la Créatrice. Boston prend immédiatement le chemin de sa région natale.

Partout où elle pose ses pattes, la soupière de Boston ne trouve que désolation. Moscou ne souhaite pas que son adversaire reprenne des forces, alors elle réduit en poussière tout ce qu'elle trouve sur son passage.

La soupière de Boston débarque trop tard en Amérique du Nord, celle de Moscou a tout gâté ou ingurgité dont la cuve contenant la Créatrice. Elle n'avait pas vu venir cette guerre et nage maintenant dans la soupe matricielle de Moscou.

Les deux soupières sont de taille équivalente. Moscou, surnommée « Bunker Potage » est un bloc très compact qui laisse peu de prises pour les tentacules: un vrai colosse aux pieds agiles. Elle se déplace en tous sens grâce à huit pattes d'araignée d'une agilité incroyable. Ses écailles orientables et réfléchissantes peuvent servir d'armes offensives. Le combat s'annonce dantesque.

Les préliminaires éliminent le peu d'armée que chacune possédait encore. Les soupières se tournent autour avant d'engager le corps à corps.

Au premier coup de tentacule reçu, la soupière de Boston lâche sa garde personnelle de frelons de Shaolin. Les insectes ne parviennent pas à distraire la soupière de Moscou mais pénètrent sous ses écailles et détruisent tout ce qu'ils trouvent au passage. Moscou décide de fuir vers le sud et de se réfugier dans les décombres de la mégalopole de New York. Livrés depuis des décennies aux grés des vents et aux aléas climatiques, un à un, les immeubles de la ville s'effondrent dans un fracas qui vient perturber le silence mortifère. L'arrivée de la soupière de Moscou accélère ce processus. En se frottant contre les débris, elle parvient à se débarrasser des frelons et reprend le combat. Des pluies de coups pleuvent de part et d'autre. Boston dévale la Cinquième Avenue en rasant les constructions sur son passage. Moscou broie l'Empire State Building en y prenant appui pour se jeter sur sa cible. Dans Central Park, Boston est si proche de son adversaire qu'elle sort sa trompe pour aspirer la soupe adverse. Moscou fait une manœuvre de torsion et s'échappe de l'étreinte gloutonne. Au passage, elle emporte avec elle deux tentacules et un kiosque à hot-dogs. Telle une partie de striptease, qui aurait mal tourné, les protagonistes répandent leurs membres aux quatre coins de la ville. Les pattes dans le fleuve Hudson, elles se rendent coups de butoir sur coups de butoir comme deux béliers écervelés. Elles poursuivent leurs ébats jusque sous la statue de la Liberté qui vient rendre le verdict. Fragilisée par les coups reçus des belligérantes imprécises, la statue se fendille. Son torse finit par tomber sur les deux soupières. Transpercées par la squelette métallique de la statue, Boston et Moscou ne se relèvent pas. Leurs agonies durent le temps que leurs précieuses soupes se vident dans l'océan.

Non loin de là, indifférents au combat, indifférents à cette statue qui pointe toujours son flambeau vers le ciel, indifférents à l'historicité du moment, de jeunes singes jouent avec une boule sur la plage. Une nouvelle espèce s'apprête à occuper cette planète...

© Tom Daroc, mai 2020
ISBN: 978-2-9563194-4-3

D'autres anticipations sur tomdaroc.com