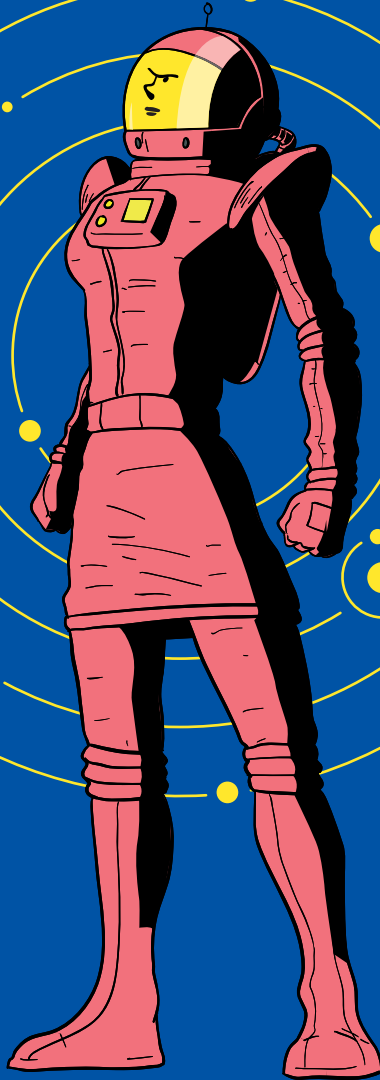


ALEXIS BROCAS



LA HONTE DE LA GALAXIE

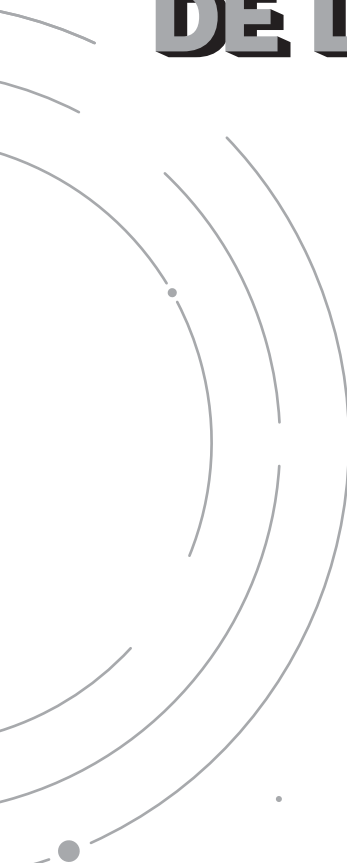
roman SABBACANE

**LA HONTE
DE LA GALAXIE**



ALEXIS BROCAS

LA HONTE DE LA GALAXIE



ÉDITIONS
SARBACANE
Depuis 2003

BANDE-SON

- TAME IMPALA, *Sestri Levante*
- ELLIOTT SMITH, *A Distorted Reality Is Now a Necessity to Be Free*
- KATE BUSH, *Running Up That Hill*
- KATE BUSH, *Experiment IV*
- THE DEAD SOUTH, *In Hell I'll Be in Good Company*
- HANS ZIMMER, *Interstellar Main Theme*
- PINK FLOYD, *Astronomy Domine*
- VANGELIS, *Blade Runner Main Title*
- BASIL POLEDOURIS, *Klendathu Drop* (B.O. du film *Starship Troopers*)
- DAVID BOWIE, *Moonage Daydream*
- RIHANNA, *Diamonds*

*Pour Zaina, mon épouse, et pour notre fils Amir,
qui a pour nous le visage de l'avenir.*

AVERTISSEMENT

Je m'appelle Meryma Alfolmelka, j'ai dix-sept ans, je suis née trois-cent-mille ans après vous et, vu que tout a pas mal changé depuis votre époque, il se peut que vous vous sentiez un peu perdu dans mes aventures. Alors, sur les conseils de mon ami le vaisseau transtellaire Antéros, je suis allée me promener sur le réseau impérial pour vous retrouver quelques documents utiles à la compréhension de l'univers dans lequel je vis.

Leur lecture n'est pas obligatoire ; si vous préférez, vous pouvez sauter tout de suite page 29 et plonger dans mon histoire agitée – promis, les choses s'expliqueront au fur et à mesure. Mais si, comme l'Antéros, vous êtes du genre à vouloir que tout soit clair dès le début, je vous conseille d'y consacrer un peu de temps.

Le document 1, c'est l'enregistrement de mon premier et dernier cours d'Histoire. Il remonte à loin – à mon arrivée à l'Académie de la Flotte, l'année de mes six ans. Si vous parvenez à supporter la voix de ma prof, Dame Trapan, il vous dira tout ce qui s'est passé après votre époque, depuis le Grand Exode jusqu'aux guerres patriennes en passant par l'invention de la démocratie budgétaire, la fondation de l'Empire et la découverte du pilotage en symbiose.

Le document 2 est encore plus ancien : il s'agit d'un message émis depuis le nord du bras d'Orion, cœur du territoire patrien, et qui a franchi des dizaines de milliers d'années-lumière avant d'être intercepté par nos courageuses espionnes. La tradition, à l'Académie, est de le diffuser aux Cadettes au terme de leur deuxième année, quand on les a assez gavées de propagande anti-patrienne pour qu'elles l'interprètent comme

il faut – c'est-à-dire comme la preuve ultime que les Patriens n'appartiennent pas (ou plus) au genre humain, ce qui justifie toutes les guerres passées et à venir. Je vous le livre car, après réflexion, c'est le texte le plus neutre dont nous disposions sur l'ennemi. Les petites filles de l'Académie ne sont pas capables de s'en rendre compte, mais vous qui n'avez pas grandi dans la haine des Patriens, vous saurez faire la différence.

Le troisième document, lui, est connu de tous les citoyens de l'Empire – il fait partie de notre bagage éducatif minimal. Il se présente comme un montage de conversations de pilotes de la Flotte et de déclarations émises par les Nobles Dames, et relate notre rencontre avec les Rubys, la seule espèce extraterrestre vivante connue à ce jour... et comment ils sont devenus les meilleurs amis de l'humanité après lui avoir filé sa plus grosse trouille.

Aujourd'hui, tout le monde dans l'Empire aime les Rubys – enfin, non, tout le monde flippe des Rubys à cause de leur apparence assez *spéciale*, mais ceux qui passent un peu de temps avec eux finissent par les trouver géniaux. Je suis une grande fan des Rubys et j'espère que vous les aimerez aussi.

Et maintenant, suivez-moi dans la salle de classe.

Document 1

Une Histoire de l'Empire et de l'humanité en 45 minutes

Par la Lieutenante Enassi Trapan, chargée de cours à l'Académie de la Flotte impériale.

Cours donné le troisième jour du deuxième mois de l'an 300 073 après Centauri.

« Cadettes,

Mettons tout de suite les choses au point : l'Histoire est une discipline inutile. Les hommes d'autrefois, nés avant l'invention de la lumière cohérente et des vols transtellaires, étudiaient scrupuleusement leur passé, et ça ne les a pas empêchés de reproduire les mêmes erreurs, génération après génération, jusqu'à frôler l'extinction. Alors ne perdez pas de temps à vous pencher sur autrefois. Laissez cette vaine passion aux Patriens, qui croient trouver dans le passé des justifications à leurs misérables existences de clones.

L'étude du passé n'a de sens que dans les très rares cas où elle trouve un intérêt pratique. C'est pourquoi, à partir de demain, mes cours ne porteront plus que sur l'Histoire des stratégies, manœuvres et armements développés par la Flotte impériale depuis l'invention de la symbiose. La leçon d'aujourd'hui a pour but de satisfaire l'éventuelle curiosité que certaines d'entre vous pourraient nourrir quant aux origines de l'Empire et de l'espèce humaine. Ensuite, nous passerons aux choses sérieuses, c'est-à-dire aux choses militaires. Des questions ?

Très bien. Tout d'abord, sachez que l'origine de l'humanité n'a rien d'un mystère. Notre espèce est apparue voilà huit-cent-

mille ans sur une planète qui se trouve aujourd'hui en secteur patrien. Une planète qui, à bien des égards, ressemblait à certains mondes forniens, où la faune, la flore et le climat entretiennent une harmonie si délicate qu'un rien peut la perturber. Bien évidemment, nos ancêtres, qui ne pensaient qu'à se développer, ont saccagé cette harmonie, d'abord sans s'en rendre compte, ensuite en s'efforçant de l'ignorer. En cinq-mille ans de civilisation, et malgré des moyens techniques limités, ils ont réussi à transformer leur paradis aux cent climats en une poubelle suffoquant dans ses propres odeurs. Les malheureux étaient à un cheveu de connaître leurs dernières catastrophes collectives quand, vers le XXII^e siècle de leur ère historique, ils ont découvert une façon de produire de l'antimatière.

Très vite, d'autres inventions ont suivi : la lumière cohérente, d'abord. Tout à coup, nos ancêtres se sont retrouvés avec une source d'énergie inépuisable, facile à produire et capable d'envoyer des vaisseaux de la taille d'une métropole vers le système solaire le plus proche dans un délai acceptable. Ce système, ils l'ont appelé Centauri ; il possédait deux étoiles et une planète habitable.

Nos ancêtres ont fui par millions sur Centauri, durant ce qu'ils ont baptisé le Grand Exode. Là, ils ont aussitôt reproduit le processus qui avait mené à la destruction de leur monde d'origine. Mais ils ont également continué à bâtir des vaisseaux pour voyager. D'autant plus loin qu'ils maîtrisaient de mieux en mieux la lumière cohérente.

Dans la foulée, l'invention des premiers systèmes d'hibernation a rendu soudain une infinité de mondes accessibles. On nomme cette époque « la Grande Dispersion », et elle n'a pas plus d'intérêt que la précédente. Des milliers de vaisseaux sont partis de Centauri, dans toutes les directions. Beaucoup ne sont jamais arrivés nulle part – il paraît même que les Patriens ont un musée pour les épaves errantes de cette époque. Mais des milliers de mondes ont été colonisés. C'est ainsi que sont nés le Royaume pangéien, l'alliance Berty-Fornia, Sophia, et tous les mondes premiers qui ont fondé l'Empire.

Puis, à nouveau, l'Histoire s'est répétée. Chaque monde a commencé à coloniser les mondes environnants. Là où les intérêts de

deux planètes se croisaient, des guerres éclataient, et c'est pourquoi on appelle cette période « l'Ère des Mondes Combattants ». C'est aussi dans ces années, sur Pangéia, que naquit l'ancêtre de notre glorieuse Flotte, avec ses valeurs d'excellence et de sacrifice.

L'Ère des Mondes Combattants dura trente-mille ans... jusqu'à ce que nos ancêtres se découvrent un ennemi commun. Vos mères vous ont sûrement raconté l'histoire. Il y a d'abord eu des nouvelles venues de l'Écliptique Nord : là-bas, les forces des mondes se heurtaient de plus en plus souvent à des groupes de vaisseaux non répertoriés, dont les pilotes manœuvraient comme si tous leurs cerveaux étaient calés sur une même chaîne de pensées. Dans les épaves de ces vaisseaux, on trouvait des humains qui paraissaient tous identiques. Et c'est un des seuls cas, dans notre Histoire, où le passé nous a été utile, puisque ce sont des archivistes de Sophia qui ont exhumé, dans des documents remontant à la colonisation de Centauri, l'origine de la fondation de Patrie Bleue.

Ainsi nos ancêtres ont-ils découvert, stupéfaits, qu'une autre version de l'humanité s'était développée au-dessus d'eux, dans les hauteurs du bras d'Orion. Une humanité de clones dénaturés, qui présentait une menace très concrète.

On estime que Patrie Bleue a détruit ou conquis un bon quart des mondes indépendants d'autrefois avant que nos ancêtres ne décident de s'allier pour la combattre. Ils appelèrent cela « la Ligue », et elle était organisée autour des trois mondes les plus puissants : Sophia, Berty-Fornia et Pangéia, qui possédait la meilleure Flotte.

Ensemble, ils parvinrent à contenir les Patriens. C'est dans la période suivante que les bases de l'Empire furent jetées, quand la fille du prince de Berty et le fils de la première dame de Sophia se marièrent, puis quand leur enfant, un garçon, épousa le prétendant à la couronne de Pangéia. À leur tour, les deux princes eurent une fille, Élia. À l'âge de seize ans, celle-ci inventa le principe de la démocratie budgétaire et du contrat d'adhésion, qui constitue encore aujourd'hui le ciment politique de l'Empire.

L'idée d'Élia était très simple. Plutôt que d'obliger les planètes rétives à rejoindre la Ligue ou de chercher à les séduire par la

diplomatie, elle a rédigé un contrat qu'elle a proposé à tous les mondes non patriens. Un contrat simple : contre une certaine somme, calculée en fonction de ses ressources, chaque monde pouvait rallier la Ligue. En échange, il bénéficierait de sa technologie, de son marché commercial et, par-dessus tout, de sa défense spatiale. Par ailleurs, tous les mondes ayant signé le contrat resteraient libres de conserver leur système politique, leurs traditions, leurs religions, tant que ceux-ci ne les conduisaient pas à agresser leurs voisins.

Et surtout, leurs citoyens auraient leur mot à dire sur la politique de la Ligue. Tous les dix ans, sur chaque monde, ils voteraient. Pas pour élire un dirigeant, mais pour déterminer à quel secteur – Éducation, Science, Armée, Colonisation – ils préféreraient affecter leurs impôts. C'est de là que datent la fondation des grands Ministères et la création de leurs sièges. Le Ministère des Sciences et celui de l'Éducation furent installés sur Sophia, Berty-Fornia hérita de l'Économie et des Colonies, Pangéia de l'Armée...

La menace de Patrie Bleue était une excellente publicité pour le contrat lancé par Élia. En un an, la quasi-totalité des mondes humains l'ont signé, soit environ dix-mille planètes. Et ils n'eurent qu'à s'en féliciter. La Ligue facilitait le commerce. La Ligue embauchait des gens par centaines de milliers dans ses Ministères. Et surtout, la Ligue donnait à l'humanité, dispersée sur plus de mille années-lumière, un formidable sentiment d'unité face à la menace patrienne. Les mondes qui avaient signé le contrat se sont mis à prospérer, quand les rares qui avaient gardé leur indépendance se voyaient voués à la marginalité – et au chaos, car ils devinrent le refuge de tous les délinquants qui fuyaient la très efficace justice de la Ligue.

Quant à Élia, elle était universellement populaire. Lorsqu'elle décréta que la Ligue s'appellerait désormais l'Empire et qu'elle-même se couronnait première impératrice, personne n'y trouva rien à redire.

Ce fut une période heureuse, même si les guerres patriennes en gâchèrent la moitié. Elle dura environ cent-mille ans, durant lesquels l'Empire vit se succéder plus de deux-mille souverains et quadrupla de taille. Aux expéditions coloniales lancées dans le

désordre par chaque monde succédèrent des convois de grande ampleur, capables de transformer en moins d'un an n'importe quel rocher volant en planète impériale standard. Même si la présence patrienne maintenait la pression au nord, partout ailleurs, l'Empire s'étendait.

Ce sont ces expéditions qui ont concrétisé les rêves d'unité d'Élia. Les Ministères de l'Empire recrutaient des gens partout et, bien souvent, les envoyaient sur d'autres planètes, dans des vaisseaux gigantesques, parmi les représentants de centaines d'autres mondes. Forcément, il y eut des amours, des mariages, des enfants. Et ainsi, pendant ce grand brassage, les différences physiques héritées de la Préhistoire ont achevé de s'estomper. C'est depuis cette époque que nous avons toutes et tous la peau plus ou moins brune, les cheveux plus ou moins frisés et les yeux plus ou moins fendus. Quel que soit le monde où ils sont nés, les citoyens impériaux possèdent tous aujourd'hui des caractéristiques communes, exception faite de marqueurs planétaires introduits artificiellement – comme les jolis cheveux argentés de ces demoiselles qui bavardent dans le fond. Je peux avoir votre attention ?

Bon.

Écoutez, je comprends que l'Histoire ne vous intéresse pas, mais si vous n'êtes pas capables de vous ennuyer en silence, ça veut dire que vous manquez de volonté. Et les filles sans volonté ne font pas de bonnes pilotes. Et il suffit parfois d'une mauvaise pilote pour perdre une bataille. Et une bataille perdue peut changer le cours de la guerre. Vous voulez nous faire perdre la prochaine guerre ? Alors cessez vos bavardages et essayez d'être crédibles quand vous faites semblant de m'écouter. Compris ?

Comme je vous l'ai dit plus tôt, l'Histoire de l'Empire a été marquée par des conflits contre Patrie Bleue, entrecoupés de périodes de paix. Mais ces guerres ne menaçaient pas encore l'Empire dans son ensemble, car nos ancêtres, et en particulier ceux qui émargeaient dans la Flotte, avaient compris comment déjouer la supériorité des Patriens dans les manœuvres de groupe. Comme nous ne pouvions rivaliser avec eux sur ce plan, nous leur opposions une stratégie du chaos.

Vous savez toutes ce que ça signifie, bien sûr ? Je vais répéter tout de même. Une stratégie du chaos, c'est quand une escadrille de vaisseaux lancée dans une bataille de grande ampleur décide de ne pas combattre en formation, mais de se scinder en petites unités qui ne se concentrent que sur leur environnement immédiat. Avec ce mode de pilotage, l'habileté, les réflexes et l'inspiration comptent davantage que la stratégie ou la capacité à se synchroniser. Et nos ancêtres ont découvert que, pour cela, rien ne valait un enfant de moins de quatorze ans. C'est de cette époque que date notre habitude de vous prendre au berceau.

Les guerres patriennes de l'époque faisaient peu bouger les frontières, mais suffisamment pour que Patrie Bleue et l'Empire finissent par ressembler à deux lutteurs enlacés dans les profondeurs du bras d'Orion.

Et puis, il y a eu la première Grande Guerre, et l'Empire s'est rétracté sur ses bases sud. À nos habiles pilotes, les Patriens opposaient désormais une stratégie du nombre – à l'époque, ils pouvaient aligner presque dix fois plus de vaisseaux que nous.

Cette guerre a duré près de mille ans, et a coûté à l'Empire la moitié de ses mondes. À peine nous en étions-nous relevés qu'il y eut une deuxième Grande Guerre ; et entre-temps, nos ennemis avaient inventé les ovules solaires, capables d'éteindre une étoile. Avec cette arme terrible, ils se sont frayé un couloir de ténèbres à travers les zones les plus peuplées de l'Empire, jusqu'à son cœur, sur un monde situé à quatre années-lumière au nord de Pangéia. C'est là qu'est mort le dernier empereur et descendant d'Élia, et que l'Empire est devenu l'Empire des Ministères, ce géant qui n'a plus besoin de tête pour fonctionner.

Mais avant cela, il a fallu signer avec Patrie Bleue un traité de paix humiliant, qui faisait des restes de l'Empire une réserve de survivants et, surtout, lui interdisait tout espoir de développement. Cet âge des ténèbres a duré une vingtaine de millénaires.

Et puis, un jour, une savante sophienne du Ministère des Sciences a inventé... la symbiose. Elle a tout de suite transmis son invention à l'armée, qui a mis au point *le pilotage en symbiose*. L'invention se composait d'une interface de contrôle par la pensée,

et d'une nouveauté : un logiciel qui assurait la traduction entre le cerveau du pilote et la machine pilotée. En clair, la symbiose permettait à nos pilotes d'unir leur esprit à ceux de leurs vaisseaux, et de les commander comme leur propre corps.

L'invention présentait par ailleurs une particularité. Pour paramétrer son logiciel, la savante sophienne s'était fondée sur les spécificités de son propre cerveau. Résultat : sa machine fonctionnait sur la plupart des pilotes femmes, et seulement sur 0,008 % des pilotes hommes. Mais comme elle représentait la seule chance de l'Empire de se libérer des Patriens, elle a été adoptée.

Des unités féminines ont été formées en secret, et la guerre de libération a commencé. Au départ, c'étaient de simples opérations de guérilla, qui entraînaient des représailles patriennes disproportionnées. Puis, alors que notre supériorité technologique devenait évidente, nous avons ouvert des fronts sur chaque point de contact avec Patrie Bleue. Les planètes dont ils n'avaient pas éteint les soleils ont été reconquises. Et à notre tour, nous avons poussé la guerre au cœur de leur Espace ; à notre tour nous avons tué leurs soleils, et à notre tour, nous les avons forcés à une paix humiliante.

Quelques décennies plus tard, les Patriens ont inventé les *armes cruelles*, dont ils ont équipé leurs vaisseaux, et les forces se sont rééquilibrées. Dans le ciel d'abord, puis au sol, quand ils ont miniaturisé ces armes pour en munir leurs fantassins.

Aujourd'hui, nous en sommes là. Les Patriens restent plus nombreux que nous, mais depuis que nous avons découvert nos amis les Rubys, il y a tout juste dix-mille ans, nous nous développons plus rapidement qu'eux. Même si la guerre qu'ils nous livrent en ce moment est terrible – je sais que beaucoup d'entre vous y ont perdu leur mère –, il ne s'agit que d'un épisode transitoire dans un mouvement inexorable qui mènera forcément à la destruction de Patrie Bleue.

Vous participerez à cette guerre comme je l'ai fait en mon temps. Et peut-être aurez-vous la chance d'en voir la fin. Qui sait, peut-être que les Rubys finiront par renoncer à leur neutralité pour combattre à nos côtés ? Peut-être une nouvelle invention miraculeuse sortira-t-elle des laboratoires sophiens ? Ou, pourquoi pas,

des ruines dernièrement découvertes sur cette planète errante, Nixte 0, dont vous avez toutes entendu parler ?

Mais à ce stade, c'est de la science-fiction.

Voilà. Nous en avons fini avec l'Histoire, nous pouvons donc passer aux choses utiles. Demain, nous étudierons les premiers équipements de symbiose militaire, les stratégies développées à l'époque par nos ancêtres et les manœuvres inventées par les Patriens pour y répondre. Puis nous passerons à un cours un peu plus général – de la symbiose individuelle à la symbiose collective, et du pilotage des chasseurs au pilotage des trans-tellaires.

Entre-temps, vous aurez mené vos premières batailles sur simulateur, et nous pourrons commencer à aborder les problèmes tactiques. Des questions ? »

Document 2

Histoire de Patrie Bleue, par son créateur Donald Grenfell

« De tous ceux qui avaient les moyens de quitter la Terre, j'ai été l'un des derniers à partir – et encore, je m'y suis résolu parce que mes collaborateurs m'y ont poussé. Je ne voulais pas désertier l'héritage de nos ancêtres, même si c'était un monde de ruines. J'avais soixante-dix ans, vous comprenez, je n'étais pas né – comme la quasi-totalité de mes employés – après l'invention des vaisseaux, mais longtemps avant, en 2120. J'avais connu ce qu'il restait de beauté sur Terre, avant qu'elle ne disparaisse malgré les soins dont on l'entourait.

Je m'appelle Donald Grenfell. J'étais citoyen californien et chef d'entreprise. Ma boîte s'appelait Blueland, et elle fabriquait des logiciels pros – pour l'armée, notamment, de ceux qui permettaient aux dernières générations d'avions de chasse de résister aux essaims de drones – et des logiciels civils, dont des jeux sur mobile, qui rapportaient presque autant.

J'avais plus de trente-mille employés et pas de famille. Trente-mille employés qui attendaient de moi un geste de générosité égal à celui de ce célèbre grand patron qui avait financé la construction d'un vaisseau pour Centauri, afin d'y délocaliser sa boîte avec toutes ses troupes. Et j'ai finalement eu ce geste. Nous sommes partis en 2190, chargés d'innombrables souvenirs de la Terre, dont une copie complète de tout le contenu du Web depuis sa création. Et à l'intérieur même du vaisseau, l'entreprise a continué de tourner.

Dans le monde de l'informatique, je n'étais pas un patron ordinaire. Je n'étais ni ingénieur ni créatif. J'étais un manager. Le management, cela consiste à appliquer sur des communautés

humaines des théories fumeuses et non vérifiées censées les rendre plus productives. Une supercherie totale, je l'ai compris dès mes études. Ce qui fait un bon manager, c'est l'instinct. Celui qui permet d'évaluer les gens, de se glisser dans leur tête pour imaginer leur vie, et d'envisager comment, une fois rassemblés, ils pourraient s'entendre.

Pour ça, j'étais excellent. On disait qu'après mon passage, les services les plus pourris de rivalités devenaient des havres de paix. Cette qualité m'a permis d'arriver tout en haut de ma boîte. Et dans le vaisseau, je ne me suis pas privé de l'employer. L'hibernation n'existait pas encore et, comme nous évoluions à des vitesses ridicules, j'ai eu trois ans pour observer une communauté humaine en espace confiné. C'est là que j'ai commencé à rêver d'une société idéale, composée d'individus choisis pour leur capacité à vivre ensemble.

Une société formée de gens à la fois indépendants et dotés de profils compatibles, qui se reproduiraient par clonage afin de maintenir l'équilibre originel.

Au terme de ces trois ans, nous sommes arrivés dans le chaos de Centauri, colonisé depuis à peine trente ans mais déjà largement industrialisé. Sur ce monde qui ressemblait à une version amoindrie de la Terre, une humanité nouvelle était en train de naître. Le métissage généralisé commençait déjà à éliminer la diversité héritée de l'ancienne Terre... et plus personne ne voulait se souvenir d'elle : tous regardaient déjà plus loin.

Très vite, j'ai deviné ce qui attendait notre espèce – les trucages génétiques et les implants qui remplacent les systèmes nerveux, l'esclavage par les hormones et la liberté assassinée dès la naissance... Bref, j'ai anticipé l'Empire, sans le savoir. Et j'ai décidé que l'humanité méritait mieux que ça. Elle méritait mon rêve.

Alors, tandis que mon entreprise s'adaptait au marché des vaisseaux, j'ai poursuivi mes recherches. À l'aide d'intelligences artificielles et de psychologues humains, j'ai sélectionné cent-onze profils, des hommes et des femmes de toutes origines, tous dotés de cette capacité à fonctionner à la fois ensemble et de manière autonome. Puis je me suis appuyé sur les dernières découvertes en matière de clonage et de gestation extra-utérine.

Ce sont nos laboratoires qui ont mis au point les cuves amniotiques. Et c'est à cette époque que j'ai lancé le projet Patrie Bleue, même s'il ne s'appelait pas encore comme ça.

Deux ans après notre arrivée, la vitesse moyenne des vaisseaux atteignait trois fois celles des précédents, et on préparait activement les premiers transtellaires, d'énormes cargos volants chargés de matériel pour extraire du sol l'oxygène qui emplirait une bulle coloniale.

Moi, au contraire, j'ai fait construire plusieurs petits vaisseaux, capables de voler plus loin puisqu'ils ne transporterait personne. Uniquement des embryons de clones, plus d'un million par vaisseau, avec le matériel pour qu'ils puissent se développer et des machines pour prendre soin d'eux et guider leurs premiers pas.

Ces machines tournaient avec un logiciel développé d'après ma personnalité. Il s'appelait Blue. Et, pour reprendre les mots embarrassés de l'ingénieur chargé du projet, c'était une conversion de moi-même en mère.

J'ai lancé plus de cent vaisseaux dans l'Espace. Quarante ont atteint leur but... même si, bien sûr, je ne l'ai pas su, puisque je suis mort l'année d'après le premier lancement.

La suite, je l'ai apprise après ma résurrection, cent-mille ans plus tard : très vite, le projet a été une réussite. Les enfants naissaient par cuvées de onze. Ils obéissaient à Blue, s'attachaient à elle, s'attachaient les uns aux autres, s'extasiaient devant les mondes qui s'offraient à eux, puis communiquaient d'une planète à l'autre et s'émerveillaient de se découvrir encore et toujours si compatibles. Des enfants dont les visages reflétaient la diversité de l'ancienne Terre, et pas le métissage uniforme du futur Empire.

Ils n'eurent aucun problème à suivre l'enseignement de Blue, aucun problème à adopter sa passion pour l'Histoire, sa révérence pour le passé, son dégoût de ce que l'homme avait fait de l'homme.

Quand ils décidèrent d'unir leurs mondes dans une même entité, ils choisirent pour nom Patrie Bleue, en souvenir de la Terre.

Et cent-mille ans après, ils m'ont ressuscité.

Grosso modo, ils m'ont recréé à partir d'un scan de mon cerveau effectué par un employé d'autrefois. Je ne sais pas si je suis *le même* Donald Grenfell. Mais je m'appelle comme ça, j'ai des souvenirs de la Terre, alors ce doit être au moins en partie moi. Ils m'ont fait revenir pour que je les dirige. Pour que je les aide dans la guerre contre l'Empire. Et c'est ainsi que, de chef d'entreprise, je suis devenu une sorte de dieu qui se balade dans leurs réseaux et voit tout ce qu'il veut.

Je fais de mon mieux pour les assister tout en m'émerveillant de ce qu'ils sont devenus. Fidèles à leurs modèles, et en même temps si avancés, si pleins de savoir ! Je n'imaginai pas, par exemple, que chaque clone finirait par partager la mémoire des clones issus du même génome qui l'ont précédé. Je n'imaginai pas qu'ils en viendraient à ne même plus porter de nom, tant l'harmonie entre eux serait complète et infaillible. Je n'imaginai pas qu'ils seraient si respectueux de leurs vies, de leurs corps.

En vérité, si les armées impériales nous donnent tant de fil à retordre, c'est parce que nous, les Patriens, n'envoyons pas nos soldats au suicide, ne les dopons pas et ne truffons pas leurs corps d'électronique ou d'hormones. C'est aussi parce que nos soldats répugnent à abandonner leurs blessés, même quand on leur en donne l'ordre.

Leur solidarité m'émeut. Et la cruauté dont ils peuvent faire preuve avec leurs ennemis impériaux m'émeut tout autant. Elles n'ont rien à voir avec l'horrible excitation chimique qui fédère les équipages de petites Officières impériales et les oblige à se battre à mort. Elles sont profondément *humaines*.

Plus que notre supériorité numérique, plus que le fait que Patrie Bleue occupe trois fois la surface de l'Empire, ces signes d'humanité prouvent, je crois, la réussite de mon rêve. Mais cela nous oblige à chercher une supériorité par les armes.

Et peut-être l'avons-nous enfin trouvée... »

Document 3

Histoire de la découverte des Rubys

(d'après des extraits des rapports de la Flotte)

« ... *impériale*, je répète : *Ministère des Colonies à Flotte impériale*. Signalons détection d'une activité dans la zone de prospection coloniale Est. Signes propulsion lumière cohérente. Trajets planète à planète. Des traînes patriennes ? »

« ... confirme les déclarations de la Lieutenante : il ne s'agit pas d'appareils patriens, ou alors d'un modèle tout à fait nouveau. Aucune réponse à nos signaux. Demandons l'autorisation d'aller voir de plus près. »

« ... vous avez vu, Capitaine, on dirait que ces vaisseaux sont vivants ? »

« ... à des rochers – oui, vous m'avez bien entendue. Pas des vaisseaux, mais des rochers accrochés les uns aux autres ; non, pas des astéroïdes, des rochers. Couverts de mousse. On dirait qu'ils ont des ailes. Comme des ailes d'insecte, plutôt, mais en bien plus grand. Oui, c'est ça, des grappes de rochers portées par des espèces d'ailes de papillon argentées. Demande l'envoi d'un transtellaire sur place. »

(...)

« Capitaine du transtellaire Furioso à base de l'Écliptique Est – nous arrivons sur zone. C'est encore mieux que ce qu'en montraient les sondes ! La planète entière est couverte d'une forêt gigantesque aux feuilles couleur rubis. Elles forment un tapis si dense que de là-haut, on jurerait qu'il s'agit d'un océan. Avec des petits points vert sombre un peu partout sur

la surface, comme les lentilles d'eau des canaux de Sophia. Oui, des lenticules, mais quand le vent agite les feuilles, on les voit déplier leurs pattes pour se maintenir en équilibre. Probablement des sortes d'insectes imitant leur environnement. Si je les vois d'ici, c'est qu'ils doivent être énormes. De la taille d'une navette, au moins. Une fois en orbite, je lance la mission d'exploration. »

(...)

« ... avons quitté la navette et progressons vers l'ouest, à travers la forêt. Les espèces de lenticules vivantes que nous avons vues tout à l'heure sont partout, et leur apparence est impressionnante et pour tout dire, franchement répugnante – mais elles ne sont pas hostiles. Du moins, pour l'instant. Il semble en exister une grande variété, et cependant elles partagent toutes un air de famille, comme si elles avaient dérivé du même ancêtre. Immobiles, elles ressemblent à des monticules de rochers hauts de plusieurs mètres et couverts de mousse. Mais quand elles s'animent, des pattes leur sortent d'en dessous, la mousse sur leur dos gonfle pour devenir une sorte de chevelure, et les rochers se soulèvent et s'entraînent les uns les autres comme les wagons d'un train. Comme des insectes, elles sont composées de plusieurs segments, mais impossible de situer la tête, le thorax et l'abdomen. Elles se déplacent sur terre et le long des troncs avec une sidérante rapidité.

Quant aux arbres, comme vous le voyez sur les images, ils défient toutes les lois biologiques connues. Leur écorce est d'un gris minéral et elle dégouline de sève brune, au point de former à leur pied de petits étangs qu'il nous faut contourner. L'odeur ici est... incroyable. Sur les arbres, nous apercevons parfois des sortes de pustules sur le point d'éclater. À l'intérieur de chacune, derrière une fine enveloppe d'écorce, on devine en transparence le corps d'un des insectes de la forêt. Il existe probablement une relation de parasitisme entre les arbres et ces choses. »

(...)

« ... détruire cette planète, Capitaine, et tout de suite ! Puis-je vous demander ce que vous attendez pour me donner cet ordre ? !

– Ne perdez pas vos nerfs, Lieutenant.

– Vous n’avez pas vu la même chose que moi, Capitaine ? Vous n’avez pas vu ces horreurs se jeter sur nos Officières ? Vous n’avez pas vu ce qu’elles leur ont fait ? Sept vétéranes, et elles n’ont même pas eu le temps de...

– J’ai vu comme vous, Lieutenant. Et je plaiderai pour qu’on anéantisse ces abominations. Mais ce sera aux Nobles Dames d’en décider. »

(...)

« Première flotte d’invasion à renforts. Arrivons en vue planète ennemie. Larguons les troupes d’assaut. Préparons soutien artillerie. Nous allons faire un bûcher de cette forêt. Prêtes, mesdemoiselles ? »

(...)

« ... à toutes les unités : je répète : retraite générale. Évacuez comme vous pouvez. Ne vous approchez plus de leurs essaims. Et je veux une escadrille d’assaut pour faire sauter la source de leur lumière cohérente. Elle menace nos transtellaires.

– Il n’y a plus d’escadrilles d’assaut, Capitaine. Leurs essaims les ont anéanties. Capitaine ? »

(...)

« Nous ne les vaincrons pas. Je suis désolée de vous l’annoncer, mes sœurs. Cette campagne était la troisième, et voyez comment elle s’est terminée. Et maintenant que ces Rubys savent qu’ils peuvent nous battre quand nous y mettons toutes nos forces, que va-t-il se passer ? Le conflit contre les Patriens peut reprendre d’un jour à l’autre, et l’Empire ne peut pas se permettre deux guerres en même temps.

– D’un autre côté, depuis que nous ne leur envoyons plus rien, les Rubys n’ont pas cherché l’affrontement. Peut-être ne veulent-ils pas la guerre. Peut-être ont-ils tué les premières

Officières envoyées chez eux sur un malentendu... et peut-être avons-nous réagi trop vite.

– Hum. Ça semble difficile à croire.

– Pas si sûr. D’après ce que l’on a appris, ces créatures que nos pilotes ont baptisées “lenticules” n’accordent aucune valeur à leur propre vie ou à celle de leurs semblables ; pour elles, seuls les arbres comptent, et elles sont prêtes à se sacrifier par milliers pour eux. Peut-être ont-elles cru qu’il en allait de même pour nous. Peut-être ont-elles pris nos Officières pour des lenticules issus d’une forme d’arbre inconnue ! Je pense que nous devrions éviter dorénavant les contacts avec elles et tout faire pour maintenir la paix.

– La paix avec ces monstres ? Vous avez vu à quoi ils ressemblent de près ?

– Navrée, ma sœur, nous n’avons pas le choix. »

(...)

« Capturé, ce n’est pas vraiment le mot. C’est le lenticule qui s’est lui-même collé à notre vaisseau. Le temps qu’on parvienne à l’aligner, il avait déjà percé la coque et il était à l’intérieur. Non, il n’a tué personne. En fait, il n’a même pas essayé, alors que nous, on a tout fait pour.

Et puis on a fini par *entendre*.

Oui, entendre. Sous son blindage d’écorce, ce lenticule essayait de nous dire quelque chose. Apparemment, ils ont appris notre langage en un temps record, et ils se sont fabriqué des instruments pour le parler, afin de nous transmettre un message. C’est un sacré charabia, mais d’après ce que j’ai compris, ils nous offrent le choix entre une paix sans contrepartie et la destruction totale de notre espèce.

Il me semble que c’est une très bonne nouvelle. Oui, je le conduis au Ministère. Même si je ne vous cache pas que sa présence pèse lourd sur les nerfs des filles de l’équipage. Enfin... vous comprendrez quand vous le verrez. »

(...)

« Je soussignée Dame Alicemore, Maîtresse des instruments de la Flotte, authentifiée par la présente ce traité de paix et déclare que :

– D'une part, l'entité ci-après dénommée *L'Empire* s'engage à respecter les sites d'habitation rubys et à ne pas s'y présenter sans en avoir sollicité l'autorisation.

– D'autre part, l'entité ci-après dénommée *Nous-forêts-mondes*, c'est-à-dire l'intégralité des forêts et lenticules peuplant les mondes rubys, s'engage à respecter les mondes humains et à ne pas maltraiter les citoyens impériaux que croiseront ses lenticules – et particulièrement, à ne pas les enterrer vivants pour en faire de l'engrais ou voir si quelque chose en pousse. »

(...)

« Je soussignée Dame Alicemore, Maîtresse des instruments de la Flotte, authentifiée par la présente ce traité de coopération économique et déclare que :

– La base de l'Écliptique Est et toutes les planètes de la région sous contrat impérial livreront aux Rubys tous les détritiques riches en azote, en potasse et en calcium qu'ils pourront produire, et ce au rythme d'un transtellaire plein par semaine.

– En échange, les Rubys s'engagent à remplir ces transtellaires de métaux précieux extraits par leurs racines – et à les laisser repartir. »

(...)

« Je soussignée Dame Alicemore, Maîtresse des instruments de la Flotte, authentifiée par la présente ce traité d'amitié et déclare ouverte la première planète mixte impérialo-ruby ! Puisse l'amitié entre nos espèces apporter à chacune une longue prospérité. »

PARTIE I

Frontière

(Moi, Meryma, dix-sept ans,
intoxiquée à la nostalgie sur une planète-poubelle)

1

Ça commence par un petit matin tout en couleurs. Pas celles, éclatantes, des mondes pangéiens où je suis née, ni celles que j'ai pu voir en voyageant sur les vaisseaux de la Flotte.

Non.

Les couleurs de Frontière, la planète-poubelle où j'habite depuis deux longues années. Des couleurs qui ignorent la pureté.

C'est d'abord le rouge derrière mes paupières, luisant et strié de blanc, comme si on m'avait couvert la figure de confiture moisie, ou comme si mon cerveau s'était écoulé par mes yeux pendant la nuit – deux options crédibles, vu la vie que je mène.

Ensuite, des formes noirâtres apparaissent dans le fond. De loin, on dirait des cailloux. Mais elles se rapprochent, et je reconnais des lettres.

Reboot system OK.

Bon. Ça veut dire que je ne suis pas morte pendant mon sommeil. Tant mieux ? Dommage ? J'hésite.

Puis d'autres lettres apparaissent :

État système : 30 %. Unités de synthèse : 20 %. Implants défensifs : 30 %. Implants offensifs : 50 %. Communication biologique : OK. Mise en réseau : OK. Nombre total d'unités : 33 333. Nombre d'unités défaillantes : 20 290.

– Je m'en fous, de mes implants. Parle-moi de moi ! je grogne dans un demi-sommeil.

Propriétaire système : Meryma Alfolmelka.

Grade : néant (dégradée).

Taille : 1,68 m.

Poids : 45 kg.

C'est bien. Encore un effort et ce sera 40, puis 20, puis 0 kg.

Âge : 17 ans.

Ouais... Abstraction faite des années passées sous forme de glaçon dans les soutes des vaisseaux de la Flotte, en vertu desquelles je me sens parfois aussi vieille que l'univers.

État physique général : 30/100.

Tu m'étonnes, avec mon régime « 100 % spé »...

Tension : 2.

Ce n'est donc pas qu'une expression ?

Réflexes : minimaux.

Atouts esthétiques : 10 %.

Ma foi, ce n'est pas plus mal : à partir de 15 % – c'est-à-dire quand je me débarbouille –, j'attire les prédateurs sexuels, et c'est dangereux. Pour les prédateurs sexuels.

Rapport aux 50 % d'implants offensifs qui marchent encore.

Diagnostic : intoxication chronique à la spéculine.

Degré d'intoxication : 70 %.

Hmm ? 70 % au réveil, ce n'est pas normal, même pour moi. Le matin, mon score habituel est de 30 %. Et mes implants ne peuvent pas se tromper, ce qui veut dire...

Oh non, Meryma, pas encore !

J'ouvre les yeux. La pièce est vide – enfin, elle est pleine du désordre habituel de fringues et de machins rapportés par l'Orphelin, mais je m'en fiche ; ce qui m'intéresse, c'est ma table de nuit.

Douze heures plus tôt, sur cette table, il y avait ma réserve de spé pour quinze jours. Soit quinze jours de mélancolie en poudre, scrupuleusement répartis en trente doses. Maintenant, c'est une petite pyramide de sachets déchirés que je secoue un à un. Mais rien, rien, rien, trente fois rien.

Apparemment, je me suis tout envoyé hier soir. Je devais me sentir particulièrement triste... et je ne me souviens même plus pourquoi.

Tant mieux, peut-être.

J'attrape l'anneau d'acier que j'ai fixé au-dessus de mon lit, comme sur les vaisseaux de la Flotte, et tire dessus pour me lever. Autrefois, quand j'étais une vaillante fillette en uniforme, j'enchaînais par une acrobatie, une vrille qui m'amenait debout, fraîche et tonique, au pied de ma couchette, prête à répondre à l'appel des Officières supérieures.

Là, même pas la peine d'essayer : je me vautrerais comme une loque.

Une fois debout, je commence par retourner l'appartement en quête d'un improbable sachet oublié. Comme l'appartement est un ancien container militaire de trois mètres sur quatre avec toilettes sur le palier, ça va vite. Au passage, je constate que l'Orphelin (qui n'a que huit ans) a encore découché. Je réprime un vague sentiment d'inquiétude – après tout, je ne suis pas sa mère. Il doit être en train de traîner près du lac avec son ancienne bande. Un endroit dangereux, mais il y a survécu six ans sans mon aide, alors...

Je l'appelle quand même sur ses implants. Pas de réponse. J'hésite à rappeler en mode vibreur, histoire de lui donner une bonne décharge – quand je lui ai offert ses implants, j'y ai ajouté cette option sans lui demander son avis –, mais il est peut-être en train d'agresser quelqu'un et ce ne serait pas très gentil de le déranger en plein travail.

C'est grâce à l'argent que rapporte l'Orphelin que l'on mange encore parfois, ici. Moi, tout ce que je gagne passe dans la spé et ce n'est pas ce matin que ça changera.

Je ramasse ma vieille combinaison militaire, celle que je portais en arrivant sur cette planète, et qui en deux ans a ramassé assez de crasse locale pour passer pour une combinaison lambda. J'ouvre les volets de plomb. Derrière, un petit jour jaunâtre, déjà saturé de fumées, éclaire un paysage d'immeubles faits de vieux containers empilés ; tout un bidonville vertical et branlant qui s'étend jusqu'au bout de l'horizon.

Et comme chaque matin depuis deux ans, je me souhaite la bienvenue. Bienvenue, Meryma. Bienvenue sur la plus pourrie et la plus lointaine des planètes extra-impériales, où tu t'es exilée toi-même. Bienvenue sur Frontière, dernier caillou habité de ce côté-ci de l'univers humain, capitale des chimères organiques et paradis des truands et des rebuts de l'Empire.

Bienvenue chez toi, ma pauvre fille.

2

Une fois habillée, je descends faire mes courses dans les boutiques du quartier. Des boutiques comme on en trouve partout sur Frontière, où l'on vend des marchandises légales importées de l'Empire à des prix délirants. Et des marchandises illégales fabriquées ici à des prix défilant toute concurrence.

Mais ce matin, étrangement, les enseignes sont éteintes et des plaques de métal parcourues de billes d'électricité hostiles barrent les entrées. À mon approche, elles sautent comme des puces et forment le mot *FERMÉ*. Pareil deux rues plus loin. Pareil dans tout le quartier, en fait. Et personne pour m'expliquer ce qui se passe.

D'habitude, à cette heure, tout est ouvert et les rues sont déjà pleines d'une foule de mendiants, de voleurs, de démarcheurs louches et de paumés dans mon genre. Frontière ne dort jamais, et un esprit normal se demanderait où sont passés les gens. Seulement, je ne suis pas un esprit normal. Rien à foutre si la moitié de la population de Frontière a été éliminée pendant la nuit. Tant qu'il reste de la spéculine quelque part...

J'essaie tout de même d'appeler l'Orphelin par mes implants, pour savoir s'il va bien. Pas de réponse. Je réessaierai tout à l'heure.

Je tourne le dos aux boutiques et prends l'allée qui conduit chez Yg.

Yg est le meilleur commerçant de Frontière. Son magasin est ouvert jour et nuit. Ça représente une sacrée marche, une heure au moins, mais on dirait que je n'ai pas le choix.

Lorsque je sors du labyrinthe de mon quartier, je n'ai toujours croisé personne. Mais je n'y pense pas : je me concentre sur mes pas et sur la distance entre mon prochain trip et moi. Et c'est comme ça que je me retrouve face au lac de boue qui nous rappelle qu'en des temps lointains, Frontière appartenait à l'Empire, même si c'est difficile à croire.

À l'époque, c'était même une base avancée. Mais quand elle a été démantelée, la Flotte a fait sauter son arsenal. Ça a donné un cratère de trois-cents mètres de rayon. Qui, après quelques siècles de pluie, est devenu ce lac dans lequel les mafieux d'ici jettent les corps de leurs victimes. Au centre, des fumées et des bulles s'en échappent sans cesse, au point qu'on pourrait croire qu'un volcan se cache en dessous – mais non, ce sont simplement les rejets des usines à chimères qui font la réputation de Frontière.

Ce matin, toutefois, le lac est parfaitement calme. Un vrai miroir. De l'autre côté, les usines ne produisent aucune fumée. Et la rive que je longe – immeubles à ma droite et dunes de boue à ma gauche – est aussi déserte que mon quartier.

À nouveau, je me demande où sont passés les autres drogués des petits matins, et puis les gamins du lac, les employés des usines, les tenanciers des magasins, les mendiants, les agonisants. À nouveau, l'aiguille de mon cerveau revient sur « spéculine », et je décide que ce n'est pas mon problème.

Alors que je me dirige vers le quartier des pyramides, non sans jeter un dernier coup d'œil au lac pour voir si la tête rousse de l'Orphelin ne pointe pas en haut d'une dune, le ciel explose.

Je ne pourrais pas le dire autrement : le ciel explose. D'abord, tout s'éteint, et je me dis *Ça y est, notre pauvre soleil se tape son infarctus.*

Sauf que la lumière revient. Mais elle tremble et le paysage se gondole avec elle, tressautant comme l'Orphelin quand je l'appelle en mode vibreur.

L'Orphelin, justement. Il me rappelle sur mes implants.

– *T'as vu ça, Mer ? Mer ? T'es réveillée, j'espère ?*

– De quoi tu parles ? je lui réponds en regardant la rive du lac onduler comme sous l'effet d'un tremblement de terre.

Dans le même temps, je m'étonne de ne pas sentir le sol vibrer sous mes pieds. Qu'est-ce qui se passe, bordel à chimères ?

– *J'en étais sûr ! Ouvre les volets, Mer. Et regarde, ça vaut le coup... même si t'es sans doute la seule ici à avoir déjà vu ce genre de truc.*

– Quel truc ?

– *Enfin Mer, tu te fous de moi ou quoi ?*

La lumière accélère son tremblement. Et soudain, j'entends une clameur venue du centre-ville. Comme des cris lancés par des millions de gens. Je lève les yeux et remarque alors la foule immense agglutinée sur les toits – ah, c'est donc là qu'ils sont tous passés ? – et qui pousse des vivats en direction du ciel. Puis l'atmosphère se distord à nouveau, comme un ballon dans lequel on aurait donné un coup de pied, et je comprends.

C'est le grand jour ! Le jour où le convoi rassemblé par la Flotte impériale pour explorer les mondes inconnus de Nixte fait escale chez nous. Ou plutôt, *au-dessus* de chez nous – sur l'ancienne jetée qui orbite autour de Frontière, une plateforme dotée de systèmes de défense si vicelards qu'en trois-mille ans, aucun de nos truands n'est parvenu à y accoster.

Les vaisseaux de l'Empire vont y remplir leurs réservoirs avant de se remettre en formation de traîne.

Cela fait deux ans que les Nobles Dames de la Flotte impériale ont annoncé avoir choisi Frontière pour dernière escale sur le trajet jusqu'aux mondes de Nixte. Deux ans que les habitants de cette planète où il ne se passe jamais rien – sinon toujours les mêmes histoires sordides – attendent ce jour comme, ailleurs, on attend celui du carnaval.

Je suis sans doute la seule à avoir oublié que c'était aujourd'hui. Ça en dit long sur mon état.

– *Mer, t'es toujours là ? T'as vu les vaisseaux, alors ?*

– Oui, j'ai vu. Ces pestes d'Officières font exprès de freiner au dernier moment pour faire tanguer notre atmosphère. Tu sais ce que ça veut dire ? Qu'elles nous signifient leur mépris.

J'ai à peine fini qu'à nouveau, tout se met à trembler.

– *Je m'en fous qu'elles nous méprisent ! T'as vu comme c'était beau ? Tu crois qu'il y en a qui voudront descendre nous voir ?*

À cette idée, tous mes poils se dressent au garde-à-vous dans ma combinaison.

– Sans doute, hélas. Et sans doute les plus tordues. Si tu en croises une, tu t'en vas, compris ?

– *Compris, petite Merrrrr'.*

Il éclate de rire. Il sait à quel point ça m'énerve quand il m'appelle comme ça. Que ce soit clair : l'Orphelin n'est pas mon fils. C'est un gamin du lac de boue qui, il y a deux ans, m'a prise pour une proie facile avec sa bande.

Normalement, il me suffit d'ouvrir les mains pour décourager les agresseurs. Quand ils voient les petites boules d'acier militaire qui scintillent au revers de mes phalanges, ils détalent en courant – parce que tout le monde, ici, sait que ces boules noires sont reliées à de mini-usines cachées dans mes bras, capables de décupler la puissance de mes muscles ou de synthétiser mon sang de façon à produire mille armes mortelles, qu'elles soient en acier ou en lumière cohérente. Mini-usines elles-mêmes reliées à des processeurs, qui forment à travers mon corps ce réseau que j'appelle « mes implants » : un système informatique intégré à mon organisme, qui me connaît mieux que moi-même et me parle directement dans le cerveau.

Avec ma combinaison, c'est le seul héritage que j'ai conservé de mes années dans la Flotte et, même s'il s'est dégradé avec le temps, ça reste le genre d'équipement qui fait de vous une combattante invincible sur une planète comme Frontière, où tout le monde porte des implants pirates pourris.

Bref. Il faut croire que du haut de ses six ans, l'Orphelin n'avait jamais entendu parler des implants militaires. Il en serait mort si, sous l'effet d'une culpabilité venue de je ne sais où, je ne l'avais ramené dans mon appartement après coup, pour soigner les blessures que je lui avais infligées.

Depuis, il vit chez moi – enfin, il dort chez moi. Je profite de mes épisodiques instants de lucidité pour lui apprendre ce que je peux, et ça marche plutôt bien. L'Orphelin sait lire, écrire, et se battre mieux qu'aucun de ses copains. Il ne touche pas aux produits ou aux technologies stupéfiantes – il faut dire que sur le terrain, je suis un programme éducatif à moi toute seul. L'exemple à ne pas suivre.

Au fond, il est ce que j'ai réussi de mieux depuis ces deux dernières années. Alors, il n'est pas question que je le perde parce que sa fascination pour tout ce qui vient de l'Empire (fascination commune à tous les gamins de Frontière) l'aura conduit à adresser bêtement la parole à une gamine en uniforme qui le tuera par jeu, par ennui ou simplement parce qu'elle y est autorisée...

Non, pas question.

– Je ne plaisante pas, l'Orphelin. Je connais ces pestes par cœur : j'en étais une, autrefois. Si par malheur tu en croises une, tu dégages sans demander ton reste. C'est compris, ou tu préfères que j'envoie l'instruction à tes implants pour qu'ils t'obligent à obéir ?

– *Pas la peine, Mer. Je serai prudent.*

– Ça ne me suffit pas. Tu es où ?

– *À Carcina. Sur le toit d'un immeuble.*

– Quel immeuble ?

– *Celui du bar où tu vas de temps en temps, tu sais ? La Créance m'a même servi des consommations gratuites.*

– Si c'est La Créance qui offre, n'y touche pas. Et attends-moi là. Je te rejoins dans deux heures.

– *Deux heures ? Mais qu'est-ce que tu vas...*

– Tu le sais très bien, alors pourquoi tu demandes ?

3

Carcina est un quartier de Frontière qui s'élève sur une colline artificielle – ou plutôt, selon la légende, sur la carcasse d'une gigantesque machine de la Flotte ensevelie sous les détritiques au cours des premières années d'occupation sauvage, mais je ne vais pas creuser pour vérifier.

La boutique d'Yg se trouve au pied des pentes, au bout d'une longue rue dédiée aux Bars à Monstres et aux Marchands de Bonheur Naturel – c'est comme ça, ici, que se présentent les proxénètes, par opposition aux Marchands de Bonheur Artificiel comme Yg.

D'ordinaire, leurs enseignes transforment cette rue en une parade aérienne et colorée où des danseurs de tous sexes, en hologrammes, s'ébattent dans les airs, écartent leurs cuisses ou leurs fesses géantes au-dessus de la rue avant de pointer des doigts gros comme des lampadaires vers les entrées d'échoppes minables où on vous promet toutes sortes de jouissances interdites. Il y en a pour tous les goûts et tous les genres.

Mais aujourd'hui, tout c'est fermeture générale.

J'avance quand même, en priant pour qu'Yg ait fait exception.

Soudain, l'atmosphère se remet à trembler comme un écran déréglé, et de nouveaux applaudissements tombent des immeubles. Je ne lève pas la tête. Même à l'époque, je n'aimais pas regarder les vaisseaux quand je ne me trouvais pas à bord.

À cause de la sensation, horriblement frustrante, de ne pas être du voyage...

D'habitude, la boutique d'Yg se voit de loin, à la coulée de marchandises diverses qui déborde dans la rue – déchets d'arbres rubys, morceaux d'épaves de guerre, copies foireuses de matériel patrien... Mais là, rien.

Un instant, je redoute qu'Yg n'ait baissé le rideau, lui aussi – et aussitôt, mon corps se couvre de sueur dans sa combinaison. Puis j'entends sa voix. Une voix aiguë, désagréable ; la voix d'un ex-citoyen impérial né dans les privilèges et tombé bien bas depuis.

– Reboot OK, pauvre abruti ? Bon. Alors maintenant, tu vas dans la réserve.

Puis une autre voix, plate comme celle d'un robot – en fait, la voix d'un employé « zombifié » – lui répond :

– *Je vide la réserve, patron ?*

– Non. Tu vas dans la réserve et tu remplis. Compris ?

– *Compris, patron. Je sors les palettes ?*

– Non. Tu les rentres.

– *Dans le magasin ?*

– Oh, pute à chimères !!! OK, tu l'auras cherché. Pause ! Stop cérébral ! Reboot !

Je m'avance et découvre, dans la pénombre, la boutique presque entièrement vide. Il ne reste qu'un seul râtelier, où s'alignent des contrefaçons d'armes cruelles patriennes, un coffre transparent rempli de kits d'implants (des copies de kits impériaux, que l'on se pose soi-même à ses risques et périls) et une pyramide de rations militaires périmées.

Sans oublier Yg, qui hurle des ordres à son employé-zombie depuis son comptoir.

– Reboot terminé ? Alors, tu me lâches cette palette et tu vas dans la réserve.

– *Je suis dans la réserve*, répond un autre employé derrière moi.

– Je parlais à Numéro 1, abruti ! Et tu n’es pas dans la réserve, tu es dans le magasin, OK ? Tu te souviens ? Je t’ai demandé de garder le magasin ?!

– *Je dois tenir le magasin ? Dans la réserve ? Je prends les palettes ?*

– Non ! hurle Yg. Lâche tout de suite ce levier ! Oh, pute à clones !! Bon. Allez, reboot pour tout le monde.

Pauvre Yg ! Et pauvres esclaves lobotomisés... Leurs histoires sont faciles à deviner. Derrière chacun d’eux, il y a un de ces pauvres types que, sur Frontière, on voit arriver de loin. Des civils impériaux perdus qui débarquent avec leur désespoir en bandoulière, poussés par l’idée stupide qu’ici au moins, ils pourront mourir en paix, anesthésiés par des substances interdites dans l’Empire. Idée qui m’a moi-même conduite ici, d’ailleurs.

Seulement, sur Frontière, on recycle tout, y compris le désespoir des innocents. Le destin naturel des désespérés y est de finir agressés entre deux immeubles, puis opérés sur place par des gens très doués pour pirater les implants et les augmenter de générateurs d’hormones capables de convertir le désespoir en soumission. Ensuite, les Parrains s’en servent comme hommes à tout faire...

Le problème, c’est qu’avec leurs reprogrammations bâclées, ces esclaves se retrouvent vite à moitié bousillés. Alors les Parrains s’en débarrassent en les bradant à leurs subalternes.

– Tout le monde a bien redémarré ? braille Yg, de la sueur plein le front. Vous êtes prêts à recevoir les instructions ?

– Donne-leur encore trente secondes, Yg. Et profite-en pour servir une cliente fidèle.

Il se tourne vers moi. Un tic nerveux agite sa petite moustache, comme si une bestiole se promenait en dessous.

– Meryma, tu vois pas que je suis en train de ranger ? Dans une heure, je ferme. Si je n’ai pas flingué ces abrutis avant.

– Tu devrais. Les flinguer, je veux dire. Ça te détendrait.

– Tu as dix-mille lings pour m’acheter des remplaçants ? Non ? Dommage : dix-mille lings, c’est à peu près ce que tu me dois. Tu as de quoi payer, aujourd’hui ?

– Je peux te réparer un ou deux trucs qui valent largement mille lings, je lui dis, avisant près de la réserve un sac transparent bourré de plaques de blindage pour fantassins impériaux qui ont l'air authentiques.

– On les a essayées et elles marchent toutes très bien, désolé Meryma. On se revoit quand tu seras plus en fonds ?

Il m'envoie son fameux sourire en biais qui a dû lui rendre beaucoup de services avant de lui valoir bien des ennuis. Yg a trente ans environ, et je parie que sur chaque planète de l'Empire, on trouve un type comme lui. Un type né avec un avantage décisif – un regard qui captive, une teinte de peau unique ou, dans le cas de Yg, un sourire capable de tout vous faire pardonner... du moins, jusqu'à ce que la justice impitoyable de l'Empire vous rattrape.

C'est ce qui lui est arrivé. Pendant dix ans, il a fait carrière avec son sourire sur une planète secondaire de Fornia, se mêlant de commerce et arnaquant plus ou moins les gens qu'il charmait. Et puis le Ministère de la Justice s'est penché sur son cas, le sourire n'a plus suffi et, plutôt que de finir sur une colonie ou de vieillir en caisson, Yg a préféré quitter l'Empire pour les mondes libres des marges. Ensuite, de bannissement en bannissement, il a échoué sur Frontière. Où son charme naturel lui a permis de refaire carrière dans la grande distribution.

À mon tour, malgré ma terreur du manque, je souris.

– Tu veux que je te supplie, Yg ? Je peux le faire, tu sais.

– Inutile. Tu n'as pas compris ? Je ferme. Demain, promis, tu auras ce que tu voudras.

– Demain, c'est trop tard ! Demain est une abstraction !

– Désolé, Meryma. Je n'ai pas le choix. Tu n'as pas compris que c'est un jour spécial ?

Pour toute réponse, je grogne. Un jour spécial, soit, mais pourquoi tant de hâte ?...

Je jette un coup d'œil à la réserve derrière lui : un tas informe où se côtoient des accessoires sexuels en plastique nervuré, des mues de lenticules rubys censées restaurer la virilité – dix-mille ans de cohabitation avec eux n'ont pas chassé les vieilles superstitions – et surtout quatre formes noires empilées dans des sacs isolants d'où émergent des éclats blancs, et parfois le brillant d'un clave.

OK, compris. C'est à cause de ces trucs qu'Yg est si pressé de fermer. Pour moi, c'est une carte à jouer.

– Yg ? Yg ! Dis, c'est quand même pas la momie d'une Officière que je vois là ? Tu ne vendrais pas des cadavres d'héroïnes de guerre ? Pas toi !

– Ce sont des copies ! glapit-il en pâlisant. Elles sont faites avec... avec les déchets des usines du lac !

– Non ? Incroyable, les merveilles qu'on réalise avec trois bouts de boyaux. Alors ça ne t'embêtera pas si je conseille à la première touriste en uniforme que je croiserai aujourd'hui d'aller faire un tour dans ta boutique ? Elles m'écouteront, tu sais – une ancienne de la Flotte comme moi. Et après un an de voyage, elles doivent brûler de se dérouiller les implants sur un repris de justice dans ton genre. Mais ne t'inquiète pas : avec ta garde d'élite (je désigne les deux esclaves bloqués en mode reboot dans le magasin), tu n'as rien à craindre.

Yg hoche la tête... puis, beau joueur, m'offre son célèbre sourire.

– C'est bon. Tu en veux combien ?

– Cent grammes de ta meilleure spé. Et ta cabine d'injection pour une heure et demie.

– OK, OK...

Il sort un sachet qu'il se met à remplir avec une petite truelle graduée.

Puis s'interrompt.

– Tu me diras, un jour ? Pourquoi tant de drogue ?

– La spéculine n'est pas de la drogue, je réponds par réflexe.

– Ah oui ? Tu aurais dû voir ta tête quand je t'ai dit de dégager. Tu as dix-sept ans, Meryma, tu sais faire mille choses, tu as voyagé plus que n'importe qui sur Frontière ! Tu devrais...

– Bon, tu me sers ou je dois aller me droguer là où les dealers ne se prennent pas pour des psys ? Ta cabine se trouve toujours au sous-sol ? Alors merci.

5

C'est vrai : la spéculine n'est pas une drogue. C'est pire. C'est de la nostalgie en poudre.

La spéculine n'est pas une substance, mais une technologie inventée jadis par des savants sophiens au cours de leurs recherches sur l'esprit humain. Un gramme de spéculine non coupée contient plus d'un million de robots de la taille d'un micron, programmés pour stimuler les zones du cerveau dédiées à la mémoire.

Car le cerveau se souvient de tout. Normalement, l'esprit n'accède à ce *tout* que dans ses rêves, et encore, c'est un accès limité. La spéculine fait sauter les barrières. Avec un dosage idéal, elle peut vous faire revivre votre plus beau souvenir d'enfance – et quand je dis « revivre », je veux dire : comme si vous y étiez. Grâce à la spéculine, vous oubliez le présent pour vous lover dans les moments les plus doux de votre passé comme dans une couette... Je vous jure que s'il y avait un moyen de faire durer ces voyages pour toujours, je ne serais pas là à en parler. Parce que j'ai vécu assez de belles heures pour m'y perdre.

C'était le but que je m'étais fixé en arrivant sur Frontière : me perdre dans ma propre histoire. Dans ce qu'elle a de mieux.

Pour oublier tout ce qu'elle contient de moche.

La spéculine permet cela.

Me voilà dans le sous-sol de la boutique – en fait, un container enterré, équipé de quatre cabines d'injection.

Je file vers la plus récente. Ouvre son chargeur. Entends dans mon dos la voix d'Yg :

– Une heure et demie, Meryma, pas une minute de plus.

Dix grammes passent de ma main au chargeur de la machine.

Puis je grimpe dans la cabine – qu'Yg a trouvé malin de décorer comme la cabine d'un vaisseau de la Flotte, avec couchette ergonomique et anneau au plafond. Allongée sur le matelas sale et taché de sang, je me sens comme chez moi.

C'est le meilleur moment. Quand je serre les doigts sur la manette à ma droite. Quand je la baisse lentement. Quand je sens des milliers d'aiguilles microscopiques monter à travers la couchette. À travers ma combinaison. À travers ma peau. Pour me prodiguer des milliers d'injections simultanées, qui satureront mon cerveau.

Yg a tort de me demander « Pourquoi tant de spéculine ? ». Moi, je ne me pose plus la question, parce que c'est une question idiote : la spéculine est la réponse.

La réponse à tout.

6

Je me réveille une heure et demie plus tard, vidée, les yeux pleins de brouillard rouge, et seulement à moitié satisfaite par mon trip.

Je voulais retourner dans le paradis doré de mon enfance sur Pangéia. Au lieu de ça, je me suis retrouvée l'année de mes quatorze ans, durant mon séjour sur une planète mixte humain/ruby. Il faut croire que je commence à perdre le contrôle de mes voyages. On dit que ça arrive aux grandes intoxiquées, mais je ne veux pas y penser.

Au moins, pendant une heure et demie, j'ai oublié mes soucis. C'est toujours un plaisir de voir le présent se réduire comme la fenêtre d'une maison dont on s'éloigne dans la nuit... Et un plaisir aussi de renouer avec ces jours splendides, vécus à deux kilomètres de hauteur dans les forêts rubys. Mais je ne vais pas vous en parler maintenant.

Je sors de la cabine et passe devant Yg, qui me couve d'un regard mi-ironique, mi-affectueux.

– À bientôt, Meryma... si la Flotte ne t'emmène pas. Ce qui serait dommage : je viens de revendre tes dettes à La Créance.

Je m'arrête, le temps que l'information traverse mon brouillard intérieur.

– Tu as fait quoi ?

– Je n'y peux rien, c'est lui qui est descendu avec ses deux gardes-chiourmes. À l'instant. Pendant que tu dormais.

– La Créance vient de descendre dans ta boutique pour racheter mes dix-mille lings de dettes ? Tu te fous de moi ?

– Non, Meryma. Moi non plus, je n'ai pas compris. Il m'a dit de ne pas t'en parler, bien sûr. Mais tu es une bonne cliente, alors...

Bon sang. La Créance, un des plus gros Parrains de Frontière, a racheté mes dettes. Pour avoir de l'emprise sur moi ? Mais dans quel but ? Je n'en sais rien, et ce n'est pas en descente de spéculine que je trouverai. Je me renseignerai plus tard.

Les derniers vaisseaux du convoi ont dû arriver pendant mon séjour en cabine : dehors, l'air a cessé de trembler, les rues sont à nouveau pleines de monde et les boutiques commencent à rouvrir – enfin, celles dont les marchandises ne risqueront pas de provoquer la colère de nos visiteuses du jour.

Tandis que je me fraie un chemin sur les pentes de Carcina, je saisis au vol des bribes de conversation, qui portent toutes sur le spectacle de ce matin. Les gens échangent des commentaires, émettent des suppositions, se donnent rendez-vous ce soir, pour le départ de la Flotte, qui promet un feu d'artifice plus extraordinaire encore que son arrivée.

Et puis les capuches retombent, les visages se referment, un cri retentit dans une ruelle... et Frontière redevient Frontière.

L'immeuble où m'attend l'Orphelin se dresse au sommet de la colline – soit encore dix minutes de marche, durant lesquelles j'assiste à la chute d'un ou deux points lumineux dans le ciel. Des navettes descendues des transtellaires en orbite, sans doute bourrées d'Officières.

Si ça se trouve, plusieurs ont déjà atterri pendant que je me perdais dans mes rêves de spé et que La Créance et Yg trafiquaient dans mon dos...

Au moment où je formule cette pensée, la foule s'écarte comme si un véhicule dangereux fonçait à travers elle, et je les vois.

7

Elles sont trois. La plus jeune n'a pas huit ans, mais dans ses yeux brille déjà la morgue de celles qui se savent redoutables – en tout cas, suffisamment pour se promener sur Frontière le nez au vent, comme s'il s'agissait d'une cité ordinaire.

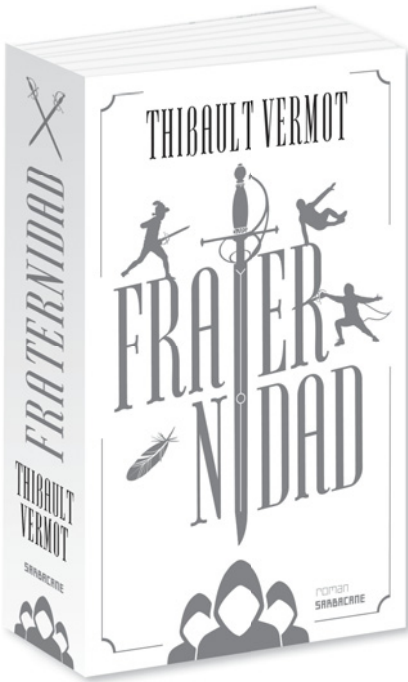
Ce ne sont pas des Officières, mais des Cadettes, des élèves de l'Académie de la Flotte... Toutes portent le polyclave – ce vêtement composé d'une seule pièce de tissu tendue par de multiples clous dorés dont la Flotte a fait son uniforme. Ils sont si bien repassés qu'avec leurs cheveux tressés et leurs visages parfaits, ces filles ressemblent aux poupées que la Flotte distribue aux gamines des planètes civiles pour susciter des vocations.

Mais ces poupées-là sont dangereuses, à cause de leurs implants militaires et de la façon dont on leur a appris à s'en servir.

Les gens de Frontière ne s'y trompent pas. À leur approche, ils fuient dans les bars dont les volets retombent en claquant, dans les ruelles entre les immeubles, ou bien se plaquent aux murs. Les trois filles, quant à elles, se promènent comme si elles ne se rendaient compte de rien, en chantonnant une vieille rengaine datant de la troisième Grande Guerre.

*Il était quatre filles de bien
Trois Officières et une Cadette
Envoyées chez les Patriens
Pour faire exploser leurs planètes.*

Dans la collection **EXPRIM'**



Fraternidad
Thibault Vermot

13,5 x 21,5 cm

624 pages

18,00 €

9782377312733

*Un grand roman d'aventure moderne, une ode
à la liberté vibrante de panache et de style !*

Devon du Sud, Angleterre, 2019. Ed Perry est un tocard. C'est l'avis de sa soeur, de sa mère, de Cliff, de Chloé, du lycée.

Mais Ed Perry a un secret. Tous les vendredis soirs, il loue un cheval, déterre son épée et chevauche dans les bruyères. Puis il attend le prochain vendredi soir.

Et puis un jour, il décide d'abandonner une fois pour toutes le désastreux réel.

Et c'est donc ce qu'il s'emploie à faire : monter son propre gang de rêveurs venus des quatre coins d'Europe, dans un envol de chapeaux à plumes, de masques et de rapières !

Directeur de publication : Frédéric Lavabre
Collection dirigée par Tibo Bérard
Assistante d'édition : Julia Robert-Thévenot
Maquettiste : Elsa Le Duff
Conception de couverture : Claudine Devey

© Éditions Sarbacane, 2021

Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés pour tous les pays. Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite par quelque procédé que ce soit sans l'autorisation écrite de l'auteur ou de ses ayants cause, est illicite.

ISBN : 978-2-37731-582-6