

La mer pue. Cuite par le soleil, son eau noire dégage des vapeurs pestilentielles, expulsant une infime fraction de ses poisons vers le ciel faussement immaculé. Il ne reste pas davantage d'oiseaux pour s'en plaindre que de poissons pour s'en réjouir.

Le cloaque qui recouvre les trois quarts du monde n'épargne pas vos autres sens : alourdies par les microparticules de plastique, les vagues sont molles et rabougries, et leur clapotis contre la coque de votre bateau a quelque chose d'obscènement gras.

Une gigantesque nausée s'empare de vous, sans que vous puissiez dire si elle naît du creux de votre ventre ou de l'intérieur de votre crâne. Vous essayez de résister à ce déferlement, mais il n'existe rien qui puisse vous servir d'ancrage. Pas une présence, pas un espoir, pas un souvenir, pas une image, pas une voix.

Pas une voix ?

Rendez-vous au 1.

\*\*\*\*\*

1

- Merle ! Ho ! Merle ! Arrête de ronfler et ramène-toi !

Des stries lumineuses verticales, une à une, se frayent un chemin à travers un mur insipide et gluant. Elles se joignent en une ligne horizontale, qui s'épaissit et se précise jusqu'à ce que vous ayez tout à fait ouvert les yeux.

Vous êtes allongé sous l'azur du ciel et la blancheur bombée du foc, le grelot des vagues à vos pieds et les bruits du grément voisins de votre tête. Votre mouvement pour vous redresser, un peu trop brusque, fait naître un vertige désagréable que vous dissipez en avalant une gélule contre le mal de mer. Puis vous vous glissez comme un lézard jusqu'à l'arrière du bateau.

Safran se tient à la barre, ses jumelles autour du cou, sa queue de cheval brune lui flagellant la nuque de façon désordonnée. Le reste de sa personne - avec son visage anguleux, ses membres élancés et ses vêtements ajustés - n'offre guère de prises au vent.

- Qu'y a-t-il, ma bonne demoiselle ? demandez-vous en la rejoignant. Est-ce que tu veux que je te remplace ? Que je vérifie notre position ? Que je prépare le déjeuner ?

- Oui, oui et oui, mais en commençant par la deuxième chose. Je crois que nous approchons de notre destination.

Vous tournez la tête vers la proue du bateau. À peine distinct derrière les fragments de soleil ballottés par les vagues, un vague relief semble en effet déformer l'horizon. Votre regard y reste un long moment attaché, sans que cela ne parvienne à coaguler vos pensées.

L'examen du radiocompas, de la boussole et de la carte vous permet rapidement de confirmer qu'il s'agit bel et bien de votre objectif.

- Je vais nous mettre face au vent, annonce Safran. Nous pourrions finir de nous préparer sans attendre la dernière minute.

La prévisibilité de cette précaution vous amuse et vous tranquillise à la fois. Vous n'avez jamais vu Safran se lancer dans la moindre entreprise avant de se sentir parée à toutes les éventualités.

Résumer une amie de longue date en seulement quelques phrases insulterait l'infini qu'elle recèle, et vous connaissez Safran depuis votre plus jeune enfance, étant né seulement quelques mois avant elle, à cette époque brève où la mode, à Pyrrha, voulait qu'on donne à son rejeton le nom d'une espèce naturelle présumée disparue. Mais si vous deviez, comme un impressionniste, fournir quelques détails qui suggèrent tout le reste...

Enfant déjà, elle adorait les outils et transformer les objets cassés en composants utilisables. Adolescente, elle a découvert avec enthousiasme et quelques conseils judicieux de votre part qu'elle aimait les cerises. Adulte, elle dirige l'un des principaux ateliers de Pyrrha et des expéditions de récupération. Elle possède des compétences médicales, le goût de l'exploration, ce bateau et assez fréquemment sa compagne. Alors que cela ne servira pas avant au moins dix mois, elle a déjà pris les mesures de sa chambre exigüe et le temps de dessiner au moins une vingtaine de schémas de berceaux différents.

- Un coup de main pour la manœuvre ? offrez-vous.

- Va plutôt demander à notre hackeuse si elle aura bientôt terminé son boulot ou si elle compte seulement s'y mettre.

Vous descendez dans la fournaise de la cabine oblongue, où vous trouvez Cerise, les fesses sur une banquette, les pieds sur la table et son ordinateur replié à côté d'elle, en train d'annoter son journal des songes.

- Ta copine voudrait savoir si tu es un papillon qui rêve qu'il est une cerise, lancez-vous, ou une cerise qui a rêvé qu'elle était un papillon.

Cessant d'écrire, elle tourne vers vous ses yeux fuselés, dans lesquels votre suggestion absurde vient de susciter une réflexion nouvelle.

- La nuit passée, dit-elle en enroulant une mèche de cheveux noirs autour de son crayon, j'ai rêvé que je me trouvais enterrée sous des tonnes de détritiques et de gravats. J'y voyais une métaphore,

mais peut-être que je suis réellement un cadavre enseveli et que j'imagine tout ceci.

- En tant que fantôme, je présume que tu as pu hanter nos amis insulaires sans te faire remarquer ?

Sa moue éthérée s'élargit soudain en un sourire tout ce qu'il y a de plus vivant.

- J'ai neutralisé leurs petites précautions il y a cinq minutes, en cinq minutes. Nous ne risquons plus de recevoir une roquette sur la tête. À vrai dire, je m'attendais à bien plus compliqué : leur sécurité devait être à la pointe de la technologie il y a un siècle, mais elle n'a pas évolué d'un pouce depuis.

Lorsque vous lui apprenez que l'île se trouve désormais en vue, elle range ses deux possessions essentielles dans sa sacoche, qu'elle passe en bandoulière avant de se diriger vers la sortie de la cabine.

Lymphatique au premier abord, inépuisable pour ce qui l'inspire, intuitive dans ses raisonnements, minutieuse quand elle imagine, les innovations constantes de Cerise épuisent les autres informaticiens de Pyrrha, son élection et davantage encore sa réélection à l'assemblée communale ont stupéfié tout le monde, ses propositions de réforme se succèdent sans jamais se ressembler, ses rêves lui paraissent plus riches que toute la philosophie, son sens de l'orientation a failli vous tuer à plusieurs reprises, sa recette pour une vie heureuse nécessite beaucoup de safran, et elle n'a lu au cours des deux derniers mois que des livres d'obstétrique.

Une fois seul dans la cabine, vous cuisinez un solide repas. Voyager par bateau dispense de limiter vos provisions à la contenance de trois sacs à dos. Lorsque vous rejoignez Safran et Cerise, vous apportez donc un plat de lentilles fumantes, une omelette aux pommes de terre, des tranches de pain de seigle, quelques pommes acidulées et une grande carafe d'eau.

Ses voiles privées de vent, le bateau ne fait plus qu'osciller doucement à la surface de la mer. À tribord, l'objectif de votre expédition est désormais bien visible.

- Je ne remarque aucun signe de vie, commente Safran en reposant ses jumelles.

- Passer leurs bases de données au peigne fin prendrait beaucoup de temps, déclare Cerise, mais ce que j'ai vu ne donnait pas l'impression d'une activité humaine récente. À mon avis, ils sont tous morts il y a plus de cinquante ans d'une indigestion de foie gras et de champagne.

La théorie vous arrache un sourire. Les habitants des îles privées possèdent dans l'imaginaire collectif un ensemble de caractéristiques grotesques, fruit de l'exécration du reste du monde. Les historiens ont établi qu'ils avaient réellement accaparé autant de ressources que possibles lors de la dernière décennie du Siècle d'Avant, mais après leur isolation volontaire, vous jugez improbable qu'ils aient pu continuer à se nourrir de mets aussi raffinés que leurs parents et leurs grands-parents.

Votre déjeuner s'achève sur un débat assez bref. L'assemblée communale ne vous a confié qu'une mission de reconnaissance générale, vous laissant le soin des détails. Vous décidez de poursuivre votre approche tout en restant vigilant. Si aucun péril insurmontable ne se manifeste, vous débarquerez pour explorer les lieux et dresser l'inventaire de tout ce qu'il est possible d'y récupérer.

Vous finissez votre dernier quartier de pomme, avalez une gélule pour la digestion, puis ramenez dans la cabine les plats vides, que vous abandonnez dans l'évier. Aussi déserte qu'elle paraisse, cette île recèle sans doute des dangers, et faire la vaisselle maintenant pourrait être une perte de temps.

Remonté sur le pont, vous vous installez à la barre, puis le bateau déchire de nouveau les vagues ensoleillées en lambeaux d'écume. Des poissons volants ricochent comme des galets près de votre coque, des mouettes dérivent sans effort au-dessus de vos voiles, et l'île, la colline verdoyante, l'éden égoïste, votre destination se rapproche à toute vitesse.

Son flanc méridional brille sous les rayons du soleil d'un éclat blanc aveuglant. Un agglomérat de bâtiments courbes et lisses recouvre cette partie de la côte, s'élevant au-dessus des flots en un mur d'albâtre baroque.

Il n'y a toujours aucun signe de vie ou de mort imminente. Safran vérifie une dernière fois le contenu de son sac à dos, énorme et pesant comme le fardeau d'une caryatide. À l'avant du bateau, Cerise est une Olympia vêtue qui tourne le dos au spectateur. Les habitants de l'île vous tendent peut-être un guet-apens. Chacun de vous porte une arme, mais les filles manqueraient un éléphant dans un couloir s'il existait encore des éléphants.

Toutes les habitations sont visiblement regroupées d'un seul côté, laissant son état naturel au reste de l'île. Cela devrait simplifier les choses, car il n'existe qu'une seule destination évidente, mais cela vous confronte au contraire à la première difficulté de la journée.

Cerise et Safran posséderont, au retour de cette expédition, suffisamment de points de citoyenneté pour s'accroître de cinquante pour cent. Mais bien qu'elles aient résolu cette expansion voilà longtemps, elles n'ont réalisé que récemment à quel point leurs idées divergeaient sur presque tous les détails possibles. Tant que dure cette crise, elles ne se montrent pas moins d'affection que d'ordinaire, mais il suffit que l'une dise blanc pour que l'autre dise noir.

Cela ne manque pas cette fois-ci non plus : Cerise veut que vous vous dirigiez droit vers le petit port qui jouxte l'enchevêtrement de bâtiments, tandis que Safran préfère que vous accostiez dans une crique plus distante avant d'approcher en passant par l'intérieur de l'île.

Comme d'habitude, il vous revient la responsabilité de trancher. Les mains posées sur la barre et les yeux sur votre destination désormais toute proche, vous hésitez un moment, mais finissez par vous ressaisir et avalez une gélule pour aiguïser votre concentration.

Si vous faites pénétrer le bateau dans le port, rendez-vous au 16.

Si vous jetez l'ancre dans la crique, rendez-vous au 8.

\*\*\*\*\*

Quelle idée ! Cerise et Safran se trouvent juste là, elles enfilaient leurs maillots de bain ! Comment avez-vous pu croire qu'elles avaient disparu ?

Elles passent à côté de vous en riant, Cerise en vert, Safran en bleu, traversent le balcon et plongent dans les vagues indigo avec un grand bruit d'éclaboussures. Vous retirez en hâte vos chaussures. Vos amies refont surface et vous appellent de grands gestes du bras. Vous courez après elles, vous brûlant les pieds sur le sable. Elles commencent à nager, s'éloignant de la rive. Vous vous hissez sur le garde-corps et vous précipitez après elles

X

\*\*\*\*\*

L'entrepôt se révèle plus vaste, plus rempli, moins clairement organisé et moins bien éclairé que vous ne l'anticipiez. Des rangées de hautes étagères métalliques s'y enfoncent dans la pénombre, identifiées par des codes qui vous sont tout à fait hermétiques et séparées par d'étroites allées.

- J'admets que ça mérite le détour, dit Cerise, mais il nous faudrait jusqu'à demain pour tout examiner en détail, et je préférerais dormir ailleurs que sur ce sol en béton.

- Je promets que tu passeras la nuit dans le lit le plus confortable de toute la ville, répond Safran tout en sortant trois lampes-torches de son sac à dos. Nous allons juste vérifier rapidement s'il y a du matériel qui nous serait utile pour la suite des opérations. Retrouvons-nous ici dans une demi-heure.

Vous partez de votre côté et vous engagez dans une allée au hasard. Des crabes métalliques

passent de temps à autre au-dessus de votre tête, cramponnant leurs pattes effilées aux rayons des étagères et apportant, emportant, soulevant, déposant.

Le soufflement rauque de la ventilation et le tintement que produisent les robots en se déplaçant vous plongent dans un état de distraction, dont vous ne ressortez que lorsqu'un immense mur de conserves alimentaires vient refléter l'éclat de votre lampe.

Vous restez un moment à le regarder fixement avant de prendre une décision.

Allez-vous compter ces boîtes de conserve, vérifier si leur contenu demeure propre à la consommation ou regarder quel genre de nourriture est conservée ici ?

\*\*\*\*\*

La pensée du manque devient une appréhension, qui se change en anxiété, qui vous fait basculer dans une angoisse dévorante. Vous fouillez votre sacoche à la recherche d'une gélule, terrifié à l'idée qu'il ne vous en reste plus, mais lorsque vous en trouvez une et que vous l'avalez, ce n'est rien de plus qu'une goutte d'eau jetée dans un incendie. Les parois de plastique incurvé vous étouffent et les longues pattes mécaniques semblent prêtes à se refermer comme un piège pour transpercer votre chair et vous déchirer en lambeaux sanglants.

Alors fuir ? Bondir hors du fauteuil, forcer la porte du sas et vous précipiter hors de cette sphère ? Mais pour aller où ? Les parois transparentes ne vous permettent de voir que la salle principale du laboratoire, dont la froideur déserte vous révolse. Vous vous souvenez qu'il existe, derrière ces murs, d'autres pièces, des couloirs, des escaliers, des balcons, toute une ville. Mais vide, morte, sale, aussi haïssable que le continent qui s'étend de l'autre côté de la mer. Vous suffoquez, pris en tenaille entre ce monde extérieur et l'intérieur de vous-même, cherchant vainement comment échapper à tous deux.

Inspirer. Expirer. Encore une fois. Encore. Et encore. Cela ne vous procure aucun réconfort, mais le souci de cette action si basique diminue la quantité de pensées qui s'agitent dans votre esprit. Vous remarquez tout à coup que le vrombissement des machines s'est interrompu. Sur

la paroi de la sphère, juste devant vous, sont apparues de grandes lettres phosphorescentes :

***INTOXICATION MÉDICAMENTEUSE***

***PRONOSTIC VITAL ENGAGÉ***

***TRAITEMENT D'URGENCE    VALIDER    ANNULER***

\*\*\*\*\*

5

Vous bondissez comme une rainette juste avant que le robot n'active son étrange pistolet. Un rayon aveuglant traverse l'espace où vous vous trouviez, arrachant un glapissement inarticulé à Cerise. Vous transformez votre mouvement en roulade, ignorant les contusions que vous occasionne le sol de béton.

*"Intrus ! Feu ! Intrus ! Feu ! Intrus !"*

Votre amie, essayant à la fois de s'écarter et de riposter, ne réussit à toucher que la guérite. Vous attendez d'être parvenu presque aux pieds du robot pour dégainer à votre tour.

Allez-vous viser la tête du robot ou son torse ?

\*\*\*\*\*

Un flot de lumière vous enveloppe tout à coup, vous éblouissant à demi.

- Ah, tu es là ! s'exclame Safran en s'approchant. Je te cherchais partout. Viens, la demi-heure s'est déjà changée en heure entière et nous avons d'autres choses à faire.

Vous reposez sur l'étagère voisine le couteau de table à bout rond et lui emboîtez le pas, éprouvant sans savoir pourquoi un vague soulagement. Rendez-vous au 20.

\*\*\*\*\*

Quelle hideuse plaisanterie. Cet homme, ce parasite boursoufflé, qui n'a jamais aidé quelqu'un ni créé quelque chose, après avoir dépecé la planète pour jouir des plaisirs les plus grotesquement superflus, après avoir empoisonné l'océan et bouleversé le climat, après avoir provoqué la sixième extinction des espèces, sachant tout du long ce qu'il causait et ce qui arriverait, s'est retiré dans ce douillet cocon préparé à l'avance pour y boire du champagne pendant que le reste de l'humanité crevait dans des convulsions atroces. Dans cette société miniature, il est demeuré ce qu'il avait toujours été, exploitant une cohorte de larbins terrifiés, pressurant les nantis de moindre envergure pour mieux remplir sa propre panse, puis se débarrassant peu à peu des uns et des autres, les transformant en pièces de rechange pour son propre corps, jusqu'à se retrouver parfaitement seul, content, gavé, confortable, entouré de machines exauçant tous ses souhaits. Et à présent, son égoïsme dévorant lui fait refuser de ne pas être le dernier homme au monde !

Vous faites un pas en arrière, dégainez votre arme et en videz le chargeur sur la silhouette imprécise. La paroi translucide se couvre d'un entrelacs épais de fissures blanches, mais ne cède pas. Verre blindé, naturellement. Sans doute capable d'endurer sans se briser des impacts encore plus violents.

La constatation de votre impuissance dissipe instantanément vos pulsions meurtrières, leur substituant un fatalisme las. Vous ne parviendrez pas jusqu'à cet homme, que ce soit pour lui



parler ou pour le tuer. Et même si vous le pouviez, à quoi bon ? Il n'a rien à vous apporter, et si peu à vous prendre.

Vous perdez soudain l'équilibre et tombez par terre, laissant échapper votre arme. Des formes colorées et fluctuantes dansent une valse erratique tout contre vos yeux. Une cacophonie de de martèlements vibrants, de sifflements suraigus et de grondements sourds inonde vos oreilles. Simples hallucinations, bien entendu. Mais vous ne regrettez pas que les effets du gaz vous masquent ce couloir vide et silencieux pendant vos derniers instants.

Vous voudriez au contraire que ces images deviennent plus précises et ces sons plus nets. Nourris par votre imagination, ces fantômes acquerraient peut-être assez de détails pour paraître réels, et vous faire croire que votre vie ne s'est pas déroulée et ne va pas s'éteindre dans une solitude pathétique qui ne lui a jamais permis d'acquérir la moindre substance.

Vous voudriez qu'il y ait une femme en ce moment avec vous. Pas une amante, non, une amie, une camarade, une alliée, intelligente, raisonnable, persévérante, ingénieuse, ouverte, altruiste, déterminée, prévoyante, qui serait calmement (Safran) assise à vos côtés en ce moment, et avec laquelle vous pourriez parler, comme si souvent par le passé.

Vous arrivez presque à vous représenter une conversation que vous auriez eu, adolescents, pendant un long après-midi par ailleurs ennuyeux. Mais de quoi avait-il été question ? Des carrières que vous songiez à embrasser ? De ses incertitudes sentimentales ? De ses projets de voyage ?

\*\*\*\*\*

Vous manœuvrez le bateau aussi souplement qu'une extension de vos propres jambes, dosant, anticipant, contrôlant au degré près votre angle par rapport au vent. Ce n'est qu'après être entré dans la crique que vous laissez les filles réduire la voilure.

Vous jetez l'ancre à faible distance d'une minuscule plage de galets, d'où un sentier s'élève en zigzag le long de la côte rocheuse. Une fois retirées vos chaussures, vous franchissez ces quelques mètres en autant d'enjambées.

Le contact des pierres sous vos pieds nus, loin de se révéler agréable, vous emplit d'une bouffée

d'appréhension irrationnelle : tout à coup, vous préféreriez que l'île privée n'ait été qu'une supercherie dérivant à la surface de l'eau, un décor creux en carton que vous auriez déchiré en posant le pied dessus. Vous plongez aussitôt la main dans votre sacoche en bandoulière, y trouvez une gélule contre l'anxiété et vous hâtez de l'avalier. Puis vous vérifiez que votre arme est bien chargé, remettez soigneusement vos chaussures et entamez l'ascension.

Parvenu au sommet sans avoir remarqué la moindre présence, vous faites signe à vos amies de vous rejoindre. Safran peine quelque peu, alourdie par son barda, mais Cerise reste toujours prompte à lui tendre une main secourable, parfois même lorsque ce n'est pas nécessaire. Une fois votre petit groupe réuni, vous estimez la direction à suivre à l'aide de la boussole, puis vous remettez en route.

L'intérieur de l'île se révèle aussi soigné que désert. Des chemins bien tracés s'y entrecroisent parmi la végétation abondante, sans que personne ne s'y promène excepté les intrus que vous êtes. À mesure que vous vous rapprochez de votre destination, le paysage se fait plus dégagé. Des bancs apparaissent, des dalles, des buissons soigneusement taillés, mais toujours aucun signe de vie. Les habitants auraient-ils abandonné leur thébaïde ? Cela diminuerait quelque peu l'intérêt de votre venue, mais ils n'auraient certainement pas tout emporté avec eux.

Vous atteignez finalement une large terrasse, ornée d'une fontaine élégante et de parterres de fleurs multicolores, tous inondés de soleil. De petites tables sont disposées çà et là, entourées d'une poignée de chaises. De l'autre côté se dressent les murs blancs des bâtiments que vous venez explorer.

Deux grands chiens vous regardent paresseusement depuis l'endroit où ils sont assis. Vous les contemplez avec émerveillement, n'ayant jamais vu en chair et en os des animaux aussi beaux. Ils n'ont rien en commun avec les meutes de chiens sauvages qui écument les anciennes cités, maigres et fiévreux, se nourrissant de rats et s'en prenant souvent aux expéditions. Ceux-ci sont athlétiques, racés et bien nourris, avec un pelage noir superbe. Vous les identifiez comme des dogues allemands avec autant de certitude que si on vous avait fait lire leur pedigree.

Cerise et Safran se sont arrêtées, inquiètes de la présence de ces deux molosses, mais vous ne pouvez pas vous empêcher de vous rapprocher. Rendez-vous au 13.

\*\*\*\*\*

Cette expédition ne visait pas tant à récupérer des matériaux qu'à rassembler des informations pour planifier des opérations futures. Vous revoyez nettement les vastes avenues dévastées où se glissait votre petit groupe, attentif au moindre jappement qui indiquerait la proximité d'une meute de chiens sauvages.

Votre amie et vous avez été séparés des autres, vous ne vous souvenez... vous n'imaginez pas pourquoi. Peu importe. Vous avez tenté de rejoindre le point de rendez-vous et le sens de l'orientation de Cerise vous a amené à trois kilomètres de là.

- Je sais ce que tu vas dire, déclare-t-elle pendant que vous examinez la carte que vous n'auriez jamais dû lui laisser. Mais reconnais au moins que mon détour en vaut la peine.

Vous balayez du regard les façades qui vous entourent, encore majestueuses malgré les dégradations. Puis vous contemplez longuement la pyramide de verre, aux losanges sales souvent fendus ou brisés.

- C'est impressionnant, répondez-vous, mais surtout déprimant.

- À cause des dégâts ? Je trouve que ça donne un charme mélancolique.

- Non, à cause de ce que ça représente. L'art, la science, la technologie, la pensée, toute la civilisation transmise et développée de siècle en siècle, ne parvenant lorsqu'elle touche à son sommet qu'à s'effondrer sous le poids de sa propre pourriture. Et nous... nous ne faisons rien d'autre que ronger ses os pour survivre tant bien que mal.

Votre main s'est glissée sans que vous le réalisiez dans votre poche, et serre à présent la petite boîte de médicaments que vous avez commencé à prendre pour juguler votre anxiété.

- Nous avons dépassé nos ancêtres dans beaucoup de domaines, dit Cerise en vous regardant bien en face. L'informatique, l'énergie, la dépollution, la biologie, sans parler de l'éthique. Nous pratiquons la parcimonie et la récupération, mais ce n'est pas une raison d'avoir honte.

- Mais nous avons perdu tout ça, faites-vous en désignant d'un geste le cadavre décomposé de la ville morte.

- Tu entretiens des illusions, Merle, vous répond-elle. Chaque époque digère et remplace celle qui l'a précédé. Il y a eu d'autres apocalypses avant celle-ci, même si elles étaient moins universelles. Et le Siècle d'Avant ne gardait de son propre passé que quelques bribes, qui restaient rarement inchangées.

Ses mots glissent sur votre découragement sans l'entamer. Mais Cerise n'ajoute rien d'autre et reste le visage pressé contre le sol, inerte, au beau milieu du couloir.

Vous vous rapprochez en rampant, gardant le masque du respirateur soigneusement pressé contre votre visage. L'air dont vous disposez ne durera pas longtemps, mais à présent que vos pensées et votre vue se sont éclaircies, il vous reste une dernière chose à tenter.

L'ordinateur de Cerise se trouve juste devant elle, déplié comme un grand papillon. Vous penchant sur son écran, vous voyez qu'elle a presque eu le temps de parvenir à ses fins avant de s'évanouir. Vos connaissances en informatique sont juste suffisantes pour compléter son ouvrage.

La paroi fissurée disparaît dans le mur.

Une incandescence s'empare de tout votre corps. Vous vous relevez, ramassez votre arme et avancez droit vers l'extrémité du couloir, tout en remplaçant votre chargeur vide.

Le dernier habitant de l'île privée détail à votre approche. Sans doute existe-t-il quelque part à cet étage une pièce fortifiée où il compte se réfugier. Vous l'abattez à cinq mètres d'une balle en pleine tête.

Au moins une bonne chose de faite.

\*\*\*\*\*

Cette ville fantôme est bizarre.

Ville, parce que ses bâtiments imbriqués comprennent tout le nécessaire pour l'existence durable d'une communauté de quelques centaines de personnes. Des panneaux et des plans indiquent très lisiblement l'emplacement des divers lieux consacrés à l'alimentation, aux loisirs, au sport, à l'éducation, aux soins médicaux, aux réparations et ainsi de suite. Devant l'abondance d'objets et de matériaux récupérables, vous remettez l'inventaire complet à plus tard et vous contentez de visiter rapidement les divers étages. Safran marque à l'aide d'une bombe de peinture rouge les pièces qui semblent particulièrement dignes d'intérêt.

Fantôme, car tous ces lieux se révèlent absolument déserts. Le système de ventilation fonctionne, l'éclairage est demeuré intact, de petits robots d'entretien portés par des roues chuintantes circulent dans les couloirs, mais les habitants eux-mêmes se sont évaporés. Les souvenirs de leur présence s'enchevêtrent d'une façon si confuse que vous n'en retirez aucune impression générale. Seules quelques traces d'individualité s'impriment çà et là dans votre mémoire : un marque-page glissé au milieu d'un livre familial, un carnet à dessin rempli d'art abstrait, une table basse recouverte d'une partie de cartes interrompue.

Bizarre, à vos yeux, par la symbiose de priorités anciennes et actuelles. L'usage de l'espace, de l'énergie et des ressources a fait l'objet d'une planification réfléchie, presque comparable à ce qu'on trouve dans les cités modernes comme Pyrrha, Deucalion ou Lifthrasir. Mais cette optimisation rationnait les uns pour privilégier les autres. Entre les chambres étriquées enfouies loin de la lumière du jour et les spacieux appartements munis de cuisines particulières et de balcons, on retrouve toute la disparité du Siècle d'Avant. Bien des portes ne peuvent être ouvertes que par les détenteurs privilégiés de certains badges magnétiques ou encore - de façon plus authentiquement élitiste - par une hackeuse du calibre de Cerise.

Votre petit groupe passe une ou deux heures à explorer trois ou quatre étages, et vous avalez cinq ou six gélules pour garder les idées claires, car l'enchaînement des découvertes menace de vous donner le vertige.

Aussi bizarre qu'elle puisse être, cette ville fantôme contient de quoi améliorer immensément l'existence à Pyrrha. Mais le travail s'annonce gigantesque et le bateau de Safran ne possède qu'une capacité limitée. Lorsque vous vous asseyez dans une salle de billard pour y faire le point, vous tombez immédiatement d'accord pour demander par radio le renfort d'autres équipes de récupération. En attendant qu'elles vous rejoignent, vous dresserez un inventaire et planifierez les opérations.

Les divergences actuelles entre vos lesbiennes préférées se ravivent lorsqu'il s'agit de choisir votre prochaine destination. Le système informatique a révélé à Cerise qu'un centre de commande occupe le tout dernier étage et elle est partisane de s'y rendre sans tarder. En plus d'informations utiles, vous y trouverez peut-être le moyen de remettre en marche les ascenseurs et monte-charges de la ville.

Safran reconnaît l'intérêt du centre de commande, mais souhaite d'abord se rendre à deux endroits dont le contenu s'annonce particulièrement prometteur : l'entrepôt principal, situé au sous-sol, et un laboratoire médical d'accès très réservé.

Vous les persuadez de couper la poire en deux. Vous ferez une seule escale - à l'entrepôt ou au laboratoire médical - avant de vous rendre au centre de commande.

\*\*\*\*\*

Juste à temps, vos doigts se referment sur le barreau et vous empêchent de basculer en arrière. Puis Cerise vous agrippe le poignet et, avec son aide, vous parvenez enfin sur la corniche.

- Tu dors debout ou quoi ? s'exclame votre amie. Je t'ai crié au moins dix fois de ne pas poser la main sur cet échelon.

- Je n'entendais pas. Trop de vent.

Safran vous rejoint quelques instants plus tard.

- Ça va, Merle ? demande-t-elle. J'ai bien cru que tu allais tomber... et j'ai aussi failli me prendre ton barreau sur la tête.

- Désolé, j'aurais dû faire plus attention.

- Pour être honnête, ça ne me déplairait pas non plus d'aller piquer une tête, déclare Cerise. Après tout ce temps passé à l'intérieur, j'ai vraiment besoin de me rafraîchir.

Étrange. Elle vient de prononcer ces deux phrases sans remuer les lèvres le moins du monde.

- J'ai des maillots de bain dans mon sac, répond Safran, la bouche également close. Attendons juste de trouver un meilleur endroit d'où plonger.

Ce phénomène doit posséder une explication très simple. Mais vous ne parvenez pas à l'imiter et il ne se reproduit pas, ce qui fait que vous cessez bientôt d'y réfléchir.

Votre petit groupe longe la corniche. Sa longueur est plus modeste qu'il ne semblait d'en bas, mais elle vous permet tout de même d'atteindre une grande fenêtre carrée. De l'autre côté, vous distinguez - en vous mettant sur la pointe des pieds - une pièce spacieuse et vide.

Vous discutez entre vous du meilleur moyen d'entrer. Safran envisage des combinaisons d'outils plus ou moins compliquées, tandis que vous êtes partisan d'une méthode directe ne nécessitant que votre arme et quelques balles. Cerise règle la question en dépliant son ordinateur, en déterminant que cette fenêtre peut être ouverte par la simple pression d'un bouton, et en programmant un ordre électronique qui se substitue à celle-ci. La paroi vitrée coulisse sur le côté et vous vous hissez l'un après l'autre à l'intérieur du dernier étage.

\*\*\*\*\*

Les portes qui défendent l'accès du laboratoire médical ne pouvaient être franchies que par un nombre très limité de personnes, mentionne Cerise en les ouvrant tout aussi rapidement que les précédentes.

Le laboratoire lui-même se compose d'une demi-douzaine de salles reliées par des sas, mais vous vous cantonnez à la plus grande d'entre elles, d'où il était possible de superviser toutes les autres à l'aide de moniteurs et de larges baies vitrées. Vos amies se penchent sur un terminal informatique pour en tirer les informations possibles. Resté au centre de la pièce, vous regardez leurs têtes qui se touchent presque, et leurs doigts qui pressent des touches, et les mots qui apparaissent sur l'écran, et leurs lèvres qui bougent.

Au bout d'un instant, vous vous rappelez que vous êtes ici pour vous rendre utile, et non pour rêvasser sans cause. Un sas se trouve au milieu du mur sur votre gauche. Vous l'empruntez et il vous conduit à une bulle de plastique transparent, où une foison de pattes d'araignée métalliques entoure un large fauteuil incliné.

*"Bienvenue dans le module de configuration. Veuillez prendre place pour que nous procédions à l'évaluation de vos caractéristiques."*

La voix est artificiellement féminine et agréable. Ne sachant comment engager la conversation avec elle, vous vous contentez de vous asseoir dans le fauteuil.

*"Veuillez relever votre manche gauche, puis garder votre bras gauche parfaitement immobile, avec la paume de la main vers le haut."*

Vous obtempérez et plusieurs des pattes mécaniques se met en mouvement, opérant avec une grande précision pour vous faire une prise de sang au creux du bras. Puis la voix vous remercie et les machines situées derrière le fauteuil entament leur analyse en vrombissant.

Cerise et Safran discutent avec animation de l'autre côté d'une grande baie vitrée, jetant de fréquents coups d'œil dans votre direction. Vous leur adressez un signe rassurant de la main droite. Vous ne voudriez pas qu'elles se mettent en tête d'interrompre votre séance avant que vous n'ayez satisfait votre curiosité.

La voix reste silencieuse tandis que les machines continuent de bourdonner. Vous ouvrez la bouche pour tester l'étendue de son intelligence programmée, mais les quelques questions que vous alliez poser se volatilisent avant de parvenir à vos lèvres, vous laissant curieusement passif et irrésolu.

Devriez-vous avaler une gélule ou pensez-vous que ce n'est pas nécessaire ?

\*\*\*\*\*

13

L'émotion vous échappe et se désagrège en une pluie de cendres déjà froides. Vous restez immobile devant la paroi infranchissable, et cette vague silhouette ne vous fait penser qu'à un point final.

Vous ne désirez plus rien. Vous continueriez sans doute si vous le pouviez, mais seulement par automatisme. Il est plus simple que tout s'achève ici, sans regret ni soulagement.

Des formes fuligineuses glissent tout contre vos yeux avant d'éclater comme des bulles d'encre, noircissant chacune un peu plus l'air que vous respirez. À travers ces hallucinations et le verre translucide, vous distinguez encore le dernier homme au monde. Il est aussi dénué de sens que tout ce que vous avez fait pour parvenir jusqu'ici.

Le flot amorphe de vos perceptions se fige peu à peu. Il vous semble être désormais étendu sur le sol. Tout devient

X

\*\*\*\*\*

14

La pensée n'éveille qu'un écho assourdi, dont vous ne sauriez trop dire s'il vient de votre imagination ou de votre mémoire. Vos efforts pour l'amplifier restent vains : aucune résonance ne vient faire naître dans votre esprit la compagnie espérée.



Vous vous accrochez néanmoins à ce lambeau de souvenir inventé, cherchant à en extraire la moindre goutte de réconfort. Mais la somnolence finit par courber votre front sous son fardeau écrasant, et vous basculez presque sans vous en rendre compte

X

\*\*\*\*\*

15

Une, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix, onze... N'avez-vous pas déjà compté celle-ci ? Non, il y a erreur, vous aviez commencé par la rangée du dessus. Ou était-ce celle du dessous ?

Vous vous interrompez un instant, ne sachant plus comment procéder. Une gélule met heureusement un terme à votre confusion et vous réalisez l'absurdité de votre procédé. Les Babyloniens n'ont pas inventé l'arithmétique pour que vous vous fatigiez à compter ces conserves une à une ! Il suffit d'effectuer une simple opération, addition, soustraction, déduction, conjonction, multiplication... Une multiplication, voilà !

Donc : la hauteur fois la longueur fois la largeur. Non, pas la largeur. Pas la longueur non plus. La hauteur fois l'épaisseur fois la profondeur, alors ? Non, ce n'est toujours pas ça. Vous manipulez dans votre esprit des mots dont le sens vous paraît à la fois proche et hors de portée, votre esprit bourdonnant en vain comme une abeille contre une vitre.

Un flot de lumière vous enveloppe tout à coup, vous dérobant la vue des innombrables boîtes de conserve.

- Ah, tu es là ! s'exclame Safran en s'approchant. Viens, la demi-heure est largement passée et nous avons d'autres choses à faire.

Vous lui emboîtez le pas avec un peu de frustration, mais davantage de soulagement. Rendez-vous au 20.

\*\*\*\*\*

16

Vous manœuvrez le bateau aussi souplement qu'une extension de vos propres jambes, dosant, calculant, utilisant chaque atome de vent pour suivre précisément la trajectoire que vous souhaitez. Ce n'est qu'après avoir franchi la digue blanche et lisse que vous laissez les filles réduire la voilure.

Le port de l'île privée se révèle tout à fait impeccable. Impeccable mais vide : il ne reste pas même une barque ou un kayak. Les habitants auraient-ils abandonné leur thébaïde ? Cela diminuerait quelque peu l'intérêt de votre venue, mais ils n'auraient certainement pas tout emporté avec eux.

Vous amarrez le bateau au ponton le plus proche. Retrouver sous vos semelles un sol stable, loin de vous reconforter, vous emplit d'une bouffée d'appréhension irrationnelle. Tout à coup, vous préféreriez que l'île privée n'ait été qu'une supercherie dérivant à la surface de l'eau, un décor creux en carton que vous auriez déchiré en posant le pied dessus.

Vous plongez la main dans votre sacoche en bandoulière, y trouvez une gélule contre l'anxiété et vous hâtez de l'avalier. Puis vous vérifiez que votre arme est bien chargée et vous mettez en route vers les bâtiments blancs.

Vous atteignez le quai en pierre, Cerise à vos côtés. Safran, qui vérifiait les amarres, s'apprête à vous rejoindre. Vous allez passer à côté d'une guérite opaque et ronde.

Une éruclation électronique vous arrête. Sous vos yeux ébahis, un robot métallique rutilant sort d'un pas raide de la petite construction et vous barre le chemin. Sa forme générale imite grossièrement l'apparence humaine : ses membres ne possèdent pas d'articulations, son torse est un rectangle sur lequel clignotent des voyants colorés, et sa tête consiste en un cylindre muni de deux yeux ronds et luisants. Une voix grésillante émerge bruyamment de la fente qui lui tient lieu de bouche : "*Alerte ! Intrus ! Alerte ! Intrus ! Éliminer ! Intrus ! Alerte !*"

D'un geste saccadé, sans interrompre sa litanie répétitive, il lève vers vous un objet tubulaire. Rendez-vous au 14.

\*\*\*\*\*

*"Mode ataraxique confirmé. Le paramétrage est terminé."*

Le sas se rouvre devant vous, signifiant manifestement que la voix n'a plus rien à vous dire. Vous quittez donc la bulle de plastique, traînant les pieds et un vague sentiment de frustration. Vos deux amies vous attendent dans la pièce principale.

- Tu es complètement marteau ! s'exclame Safran lorsque vous les rejoignez. Ce machin aurait pu t'anesthésier et te retirer ensuite tes organes les uns après les autres !

- Je pense que l'appareil exécutait seulement une routine très basique, observe Cerise. Et je suis presque certaine que j'aurais pu l'arrêter s'il s'était vraiment mis à découper.

- Ça me rassure, dites-vous sans trop savoir si vous êtes ironique ou sincère.

Safran retient ostensiblement une répartie acerbe, puis abandonne le sujet et suggère de quitter les lieux. Le laboratoire contient très peu de matériel aisément transportable, et rien qui vous serait utile dans l'immédiat. Quant à déplacer les appareils médicaux, il ne faut pas y songer tant que vous n'aurez pas reçu le renfort d'autres équipes.

Rendez-vous au 20.

\*\*\*\*\*

La pression devient gigantesque, la douleur vous déchire le corps, puis ces sensations atteignent un paroxysme dont on ne revient pas.

Pendant votre dernière seconde, alors qu'un puits obscur les engloutit, vos yeux voient de nouveau la réalité. Mais il est trop tard pour y vivre.

X

\*\*\*\*\*

19

Votre balle traverse la tête du robot dans une grande gerbe d'étincelles. Il émet un ultime gargouillis électronique avant de basculer en arrière, conservant sa raideur jusque dans sa chute.

Vous rengainez votre arme avant de vous relever. Un coup d'œil circulaire ne révèle la présence d'aucune autre sentinelle chromée. Derrière vous, Safran est accouru juste à temps pour pouvoir applaudir votre habileté, mais elle n'en fait rien, trop occupée à entourer d'un bras réconfortant la taille de sa compagne. Vous envisagez brièvement de les enfermer toutes les deux dans la cabine du bateau et de poursuivre seul.

La pensée vous vient que le robot fait peut-être le mort et vous vous approchez pour l'examiner de plus près. Tous ses voyants sont éteints, ses membres inertes, et quelques bons coups de pieds n'en tirent pas un grésillement. Vous avez affaire à un excellent comédien ou à un tas de ferraille désormais inoffensif.

Cerise et Safran s'intéressent davantage à l'intérieur de la guérite dont le robot est sorti. Jetant un coup d'œil par-dessus leurs épaules, vous découvrez un espace confiné, tapissé de fils et de câbles qui le font ressembler à la tanière d'une mygale. Cerise inspecte les petits écrans qui brillent çà et là parmi cet enchevêtrement.

- Bizarre, glauque et intrigant, commente-t-elle. Je me demande si... Mais je verrai ça une autre fois. Quoi qu'il en soit, tout ce fourbi tourne en automatique depuis longtemps.

- Rien qu'ici, il y a un paquet de composants à récupérer, observe Safran. C'est de bon augure pour la suite.

Ses doigts la démangent visiblement, mais disséquer comme il faut le robot et son carton d'emballage vous prendrait à tous les trois le reste de la journée. Vous vous remettez donc en route le long du quai de pierre.

À en juger par ce que laissent voir ses vastes baies vitrées, le bâtiment le plus proche devait être un espace de détente, peut-être un bar. Sa porte coulissante refusant de s'ouvrir à votre approche, Cerise s'empare de son ordinateur, le déplie comme un grand papillon et se met à composer un ordre électronique. Vous avez une gélule pour patienter.

La porte capitule bien vite et vous faites vos premiers pas à l'intérieur de cet agglomérat de bâtiments. Rendez-vous au 10.

\*\*\*\*\*

Droite, devant, droite, haut, gauche, gauche, porte. Le dédale monotone de la ville vous a plongé dans un état de vague léthargie, où les détails traversent votre esprit sans y laisser la moindre empreinte. Devant, gauche, devant, porte, droite, gélule, haut, droite, droite. Vous suivez Cerise et Safran, sachant qu'elles vous mèneront à bon port. Il vous semble que vous aimeriez retourner au bateau pour y dormir un peu, mais n'avez-vous pas quelque chose à faire avant cela ? Gauche, porte, devant, gauche, bas, droite, devant, gauche, porte, devant. Le dernier étage ! Vous vous rappelez, à présent. Vous devez vous rendre au dernier étage de la ville, où se trouve peut-être quelque chose d'important. Mais les ascenseurs ne fonctionnent toujours pas et les escaliers qui pourraient vous mener à destination sont condamnés par des portes aussi infranchissables que des murs de béton.

Demi-tour, gélule, devant, porte, droite, droite, droite, haut, droite, droite, porte, devant, devant. Cerise a eu une idée, Safran approuve, elles échangent des mots que vous ne retenez pas assez longtemps pour comprendre la moindre phrase, mais peu importe, vous leur faites confiance, et vous ponctuez même leur conversation de quelques bruits approbateurs au moment qui vous semblent appropriés. Gauche, devant, haut, devant, gauche, porte, devant, porte, gauche, droite, gauche, gauche, porte.

Vous parvenez dans une petite pièce encombrée de meubles et de choses sans intérêt. Vos amies regardent en l'air avec insistance. Puis Safran dépose son sac, et Cerise et vous lui faites la courte

échelle pour qu'elle se hisse au sommet d'une étagère, où elle utilise une clé à molette pour desserrer des boulons vissés dans le plafond. Alors qu'elle s'attaque au quatrième, vous entendez un grincement et un carré lumineux s'esquisse au-dessus d'elle.

Vous ne saisissez vraiment qu'il s'agit d'une trappe que lorsque Safran achève de la desceller et qu'une grande bouffée de lumière fraîche se déverse autour de vous, reléguant le reste de la pièce dans une pénombre informe.

Quelques instants plus tard, vous vous tenez sur un toit minuscule saillant d'un mur d'albâtre et surplombant le vide. Deux pas vous amènent jusqu'à son rebord, d'où la mer - plusieurs dizaines de mètres en contrebas - semble une étendue pétrifiée. Les bourrasques vous rudoient, vous assourdissent et vous transpercent.

Vous vous retournez. Cerise vient d'aider Safran à hisser son sac encombrant sur le toit. Vous comprenez à présent leur intention : scellés dans le mur lisse juste devant vous, des échelons métalliques s'élèvent jusqu'à une corniche haut perchée, qui semble assez proche de quelques-unes des fenêtres du dernier étage.

Cerise accomplit l'ascension en premier. Parvenue sur la corniche, elle vous adresse un signe de la main et quelques mots que le vent vous empêche de saisir.

C'est votre tour, à présent. Allez-vous gravir ces échelons prudemment ou aussi vite que possible ?

\*\*\*\*\*

Vous êtes totalement seul depuis le début de cette histoire, bien entendu.

Vous vous retournez pour balayer le salon des yeux. Le parquet sombre, les murs clairs, les tableaux, la double porte par laquelle vous êtes entré, le plafond, des fauteuils et un canapé autour d'une table basse, une porte dans le mur de gauche, un buffet, des tabourets de bar autour d'une table haute, quelques bibelots sur une étagère, et rien de plus. Il n'y a personne d'autre ici que vous-même. Vos illusions réconfortantes, fruits de l'abus de médicaments psychotropes, viennent de s'écrouler sous l'assaut final de la réalité.

Pyrrha, avec ses rues étroites, ses façades colorées et ses jardins, n'a jamais été qu'un rêve.

Vous ne faites partie d'aucune sorte de communauté et aucune mission d'intérêt collectif ne vous a fait venir ici. Votre existence s'est réduite voilà bien longtemps à une fuite éperdue et absurde. Vous avez fait le tour du monde sans rencontrer personne ni découvrir un seul lieu préservé. Maintenant que vous avez tué le propriétaire de cette île privée, qui avait lui-même dévoré tous les autres habitants, il ne reste sans doute plus que vous. Les cancrelats hériteront bientôt de la planète, et ils ne pourront pas en faire plus mauvaise usage que l'espèce humaine.

Cerise et Safran provenaient-elles entièrement de votre imagination ou ont-elles un jour existé ? Vous ne parvenez pas à vous rappeler, et sans doute n'essayez-vous pas vraiment. De toutes les chimères qui vous protégeaient du désespoir, elles seules vous ont permis de rester humain. Qu'elles soient mortes depuis longtemps ou qu'elles n'aient jamais vécu, leur absence perce votre cœur d'un tourment que chaque instant rend plus insupportable.

À quoi bon vous attarder ici ? Il n'y rien qui vous attende ni dans ce salon, ni à cet étage, ni sur cette île privée, ni où que ce soit au monde. Vous passez sur le balcon et refermez la baie vitrée derrière vous.

Le ciel encrassé a pris une teinte de soufre du côté où commence à descendre le soleil. Il n'y a pas la moindre fissure dans cette immense et lourde cloche vaporeuse, et la tombée de la nuit ne fera naître aucune étoile. La chaleur, maintenant que la brise est tombée, vous paraît suffocante.

La mer est d'un noir d'encre et sa puanteur vous parvient jusqu'ici, accompagné d'un clapotis visqueux.

Vous vous appuyez contre le garde-corps transparent et vous efforcez de ne plus réfléchir à rien, mais les pensées viennent tout de même.

Les médicaments déréglaient déjà votre raison lorsque vous avez découvert l'existence de cette île, et vos idées étaient des plus vagues concernant tout ce qui suivrait votre arrivée. Mais au fond de vous-même, vous éprouviez sans doute le vague et pathétique désir d'un peu de confort : manger à votre faim, boire sans craindre que l'eau vous fasse vomir, vous laver régulièrement, dormir à l'abri des éléments et de la vermine.

Tout cela, et bien plus encore, se trouve désormais à votre portée. Feu le propriétaire de cette île n'a négligé aucun détail pour se garantir une existence agréable et rien ne vous empêche plus de vous substituer à lui. Les ressources à votre disposition satisferont amplement vos besoins vitaux jusqu'à la fin de vos jours. En cherchant un peu, vous trouverez sans doute aussi de quoi vous occuper l'esprit : des livres, de la musique, des passe-temps. Vous pourriez vivre tranquillement ici et personne ne viendrait jamais vous y déranger.

Vous escaladez le garde-corps et vous tenez un instant debout entre la cité et le vide, puis vous plongez vers la mer pétrifiée

\*\*\*\*\*

22

-...ce que tu fous, Merle ? Recule !

Vous clignez des yeux, réalisant tout à coup à quel point vous êtes désormais proche des deux molosses énormes et grondants. Avec une netteté saisissante, vous voyez leurs muscles se tendre pour bondir.

Vous saisissez votre arme, mais trop tard. L'un des chiens s'élance et referme ses crocs sur votre avant-bras, vous empêchant de faire feu. Puis l'autre vous percute en pleine poitrine comme un bélier et vous basculez brutalement en arrière.

Étourdi, étendu, écrasé par le poids du molosse, vous voyez une gueule large et écumante se baisser vers vous. Des cris et des détonations sèches vous parviennent aux tympans, puis une pression terrible enfonce ses pointes dans la chair de votre cou et

X

\*\*\*\*\*

23

Vous longez les grandes étagères, balayant de votre lampe-torche le fatras qui encombre leurs rayons. De temps à autre, vos yeux se posent sur quelque chose qui ressemble à une boîte de munitions, un revolver, une grenade, un fusil, un lance-roquettes, un lance-flamme. Mais à chaque fois, votre trouvaille se révèle n'être qu'un objet bien plus anodin et plus inoffensif.

Vous devez finalement vous résigner : de toute évidence, les propriétaires de cette île



conservaient leur armement dans des locaux sécurisés, bien distincts de cet entrepôt général. L'outil le plus dangereux sur lequel vous mettez la main est un simple couteau.

Bien aiguisé, à vrai dire, malgré le passage du temps. Une lame d'acier aussi longue que votre main. Vous la tirez entièrement de son étui de plastique pour mieux la voir. Sa surface polie reflète ce qui vous entoure avec une netteté surprenante.

La pointe vous fascine particulièrement. Vous la tâchez du bout du doigt et cela suffit à faire naître une goutte écarlate sur votre peau. Le sang, lorsque vous le léchez, a un goût de métal et de finalité. Un couteau pareil s'enfoncerait presque sans résistance dans la chair, juste en-dessous du sternum. Rien qu'un mouvement brusque et ferme pour atteindre le cœur. Nul besoin de complications.

\*\*\*\*\*

Vous revoyez la scène comme si elle s'était réellement déroulée. Vous habitez dans une ville élevée sur les ruines de l'apocalypse. Le quotidien y était laborieux et réglementé, mais pas malheureux. Tous les habitants devaient consacrer une partie de leur temps aux activités d'intérêt collectif, mais cela ne représentait à votre âge que deux jours par semaine, les études demeurant la priorité.

Ce jour-là, votre amie et vous aviez été assignés à l'une des usines de recyclage de la ville. Vous deviez trier et préparer des monceaux de vieux papiers, récupérés par une expédition dans une cité morte. Le travail demandait de l'attention et beaucoup de patience, mais ne vous interdisait pas de bavarder à voix basse.

Votre amie vous racontait son séjour récent à Deucalion, où ses parents se sont rendus pour une conférence scientifique et ont décidé de l'emmener.

- Et j'ai aussi revu Médard, tu sais ? Il est toujours très sympa. Quand je lui ai dit que nous n'avions pas beaucoup de voiliers ici, il m'a emmené faire un tour en catamaran.

- Ça ne m'étonne pas, tu lui avais complètement tapé dans l'œil l'an dernier.

Un silence s'ensuit tandis que Safran digère cette information et revoit certaines choses sous un

angle neuf. Vous achevez ensemble de traiter une pile de catalogues, de magazines et de prospectus aux couleurs affadies, les répartissant entre trois bennes suivant leur consistance et leur qualité.

- Je crois que tu as raison, finit par déclarer votre amie. J'espère que je ne lui ai pas donné de fausses espérances. Il est gentil et plutôt intéressant, mais...

Elle hausse les épaules.

- Désolée, je sais que je suis chiante. Il n'y a jamais aucun garçon qui me convient.

La conversation s'interrompt de nouveau. Vous vous attaquez à une nouvelle masse de déchets attendant d'être recyclés.

- Ces machins sont collés ensemble, dit Safran en examinant un agrégat de papiers et cartons divers. Tu peux me passer les ciseaux ?

Vous vous exécutez.

- Merci. Je vais... Eh ! qu'est-ce que tu m'as donné là ? C'est des ciseaux pour gaucher, ça !

- Ah oui, effectivement. Normal que ça ne te convienne pas, du coup.

Elle vous adresse un regard incisif, mais vous n'ajoutez rien, rectifiant seulement votre erreur intentionnelle avant de vous remettre au travail. Vous ne comptez pas la brusquer, juste l'aider d'un coup de pouce à envisager certaines possibilités. Le reste ne regarde qu'elle et la personne avec laquelle elle passe, depuis quelques mois, l'essentiel de son temps libre.

Un sentiment de solitude vous effleure, et pourtant Safran se trouve juste devant vous, étendue sans mouvement sur la moquette du couloir. Alarmé, vous trouvez assez de force pour vous approcher d'elle et l'examiner. Vos oreilles et vos yeux ne perçoivent plus qu'une impression brouillée de ce qui vous entoure, mais il vous semble que votre amie respire toujours, bien que lentement.

Parmi tout le contenu de son sac, désormais éparpillé autour d'elle dans le plus grand désordre, vous ne prêtez attention qu'à l'étrange objet sur lequel sa main est restée posée. Vous l'examinez de votre mieux, davantage en le palpant que par la vue, tandis qu'une torpeur croissante alourdit l'intérieur de votre crâne. Il s'agit d'un cylindre de métal, prolongé par un tuyau en plastique.

Une pensée fulgurante traverse la confusion de vos pensées : c'est un respirateur autonome, Safran vous l'a déjà montré et vous en a expliqué le fonctionnement. Elle a manifestement perdu connaissance avant de pouvoir s'en servir elle-même.

Vos gestes sont devenus si imprécis que vous connaissez presque le même sort. De justesse, vous parvenez à plaquer le masque contre votre visage et à actionner l'appareil. Un air sec et parcimonieux parvient dans votre gorge. Vous inspirez et expirez profondément, sans réfléchir à quoi que ce soit d'autre.

Votre esprit s'éclaircit peu à peu, même si vous restez en proie à un certain vertige. Le respirateur n'existe pas, vous avez seulement pressé votre main contre votre bouche.

Vos hallucinations viennent de se dissiper, vous ramenant à la froide réalité de votre situation. Sans doute un sursaut d'adrénaline a-t-il été généré par votre corps en une dernière et vaine tentative pour survivre. Mais distinguer clairement les parois de votre cercueil ne vous permettra pas de vous en échapper. Vous auriez préféré demeurer jusqu'au bout dans un rêve où vous n'étiez pas seul et où vous disposiez comme par miracle d'un appareil pouvant vous protéger.

Peut-être pouvez-vous imaginer tout cela une deuxième fois pendant les quelques instants qui vous restent. Gardant votre main où elle se trouve, vous tâchez de rassembler les autres éléments de l'illusion. Il y avait indiscutablement une femme, mais elle n'a laissé aucune trace tangible dans votre mémoire. À quoi votre inconscient pouvait-il désirer qu'elle ressemble ? Une femme... une alliée, une camarade, une amie, brillante, originale, flegmatique, intuitive, spirituelle, poétique, créative, audacieuse, qui pourrait être (Cerise) une étincelle de réconfort avant la fin.

Il faudrait un souvenir pour lui donner un semblant de vie. Une scène, un épisode... Mais dans quelles circonstances vous trouviez-vous ? Assis sur un banc à philosopher sur l'avenir en regardant passer les nuages ? Examinant les livres d'une bibliothèque et débattant de ceux que vous devriez emporter ? Égarés au cours d'une expédition suite à un raccourci malencontreux ?

\*\*\*\*\*

Vous faites feu, deux fois. Vos balles frappent en plein centre le rectangle métallique et ricochent inoffensivement, éraflant à peine l'un des voyants lumineux. D'un geste raide, le robot abaisse vers vous le bras au bout duquel il tient son arme.

"*Intrus ! Feu !*"

Il jaillit de l'embouchure un nouveau rayon av

# X

\*\*\*\*\*

26

Un flot de lumière vous enveloppe tout à coup, vous éblouissant à demi.

- Ah, tu es là ! s'exclame Safran en s'approchant. Je te cherchais partout. Qu'est-ce que tu regardes ?

- Du matériel médical, répondez-vous après une brève hésitation. Ça te parlera sûrement plus qu'à moi.

Des étoiles s'allument dans les yeux de votre amie tandis qu'elle examine votre découverte. Vous l'avez souvent entendu déplorer le manque d'équipement de l'hôpital de Pyrrha.

- La plupart de ces instruments ne datent que de quelques années, commente-t-elle en étudiant les diverses étiquettes. J'aimerais beaucoup vérifier si tout ça fonctionne encore, mais ce n'est pas le moment : notre demi-heure s'est déjà changée en heure complète.

Comme ses paumes la démangent visiblement, elle s'empare tout de même d'un défibrillateur jaune et compact, en vérifie la batterie, puis le glisse dans son sac à dos, où vous auriez pourtant juré qu'on ne caserait plus une noisette.

Vous lui emboîtez ensuite le pas pour regagner la sortie de l'entrepôt, où vous attend Cerise. Rendez-vous au 20.

\*\*\*\*\*

Vous ouvrez À quoi bon ? Vous ouvrez la Inutile Vous Il n'y a rien ! Vous ouvrez ouvrez ouvrez ouvrez ouvre ouvre ouvre OUVRE OUVRE **OUVRE !**

Des rideaux tirés plongent cette chambre dans un demi-jour indolent et velouté, que la lumière affluant derrière vous brunit par son contraste. Sur une petite table de chevet élégante, deux flûtes à demi remplies de champagne côtoient une bouteille bientôt vide.

Allongée en travers du grand lit, la tête sur les mains et nue jusqu'à la taille, Safran se fait tendrement masser le dos par une Cerise en pantalon et soutien-gorge. Vos deux amies se sont figées à votre entrée et vous regardent avec des yeux écarquillés, le visage très rouge.

Vous restez un instant aussi abasourdi que si cette porte vous avait conduit sur une autre planète. Puis un frémissement vous parcourt tout le corps, vos lèvres expulsent brusquement la bouffée d'air qu'elles retenaient, et vous vous mettez à glousser, puis à rire incontrôlablement.

- Euh, Merle...

Vous ne pouvez pas vous arrêter, plié en deux, empourpré, titubant, secoué de spasmes d'hilarité qui vous laissent à peine respirer, vous vous laissez finalement glisser au sol et enfouissez dans vos mains vos joues trempées de larmes.

- Merle ! Merle, qu'est-ce qui ne va pas ?

Rhabillées en toute hâte, vos deux amies se pressent autour de vous, mais vous ne pouvez rien leur expliquer, vous ne comprenez pas vous-même le torrent d'émotions qui vous tord le ventre de sanglots. Vos tremblements se font de plus en plus violents et saccadés, au point de vous faire mal, et vous êtes réellement incapable de les maîtriser. Avec effroi, vous réalisez ce qui est en train de se produire ; vous essayez de dire quelque chose, mais trop tard, il ne sort de votre bouche qu'un bruit inarticulé.

Puis les rênes de votre corps achèvent de vous échapper et vous entrez réellement en convulsions.

Vos talons et vos bras martèlent frénétiquement le plancher de mois massif. Des mains tentent de vous empêcher de vous cogner la tête.

- Passe-moi les oreillers ! Il va se blesser !

Vous ne parvenez plus à respirer ! Au milieu de toutes vos contorsions, une poigne de fer invisible continue d'étreindre votre gorge, empêchant la moindre bouffée d'air de parvenir à vos poumons.

- C'est à cause de ces putains de gélules ! Je l'ai averti cent fois !

Tout ce qui vous entoure tangué et chavire, vous ne distinguez plus qu'un tourbillon vertigineux d'ombres et de lumière. Des voix vous parviennent, vous ne comprenez pas ce qu'elles disent

ni à qui elles appartiennent. Des éclairs de sang déchirent l'intérieur de votre crâne.

Vos membres cessent peu à peu de tressauter, mais une douleur horrible les envahit à présent. Une crispation vous serre la mâchoire comme un étau.

Une dernière secousse vous traverse le corps, puis vous restez immobile, les yeux grands ouverts, la bouche béante, tandis qu'un poids monstrueux vous écrase la poitrine.

Depuis que vous avez pénétré dans cette ville, avez-vous reçu une injection ?

Ou Safran a-t-elle ajouté un défibrillateur à son équipement ?

Si ni l'un ni l'autre de ses événements ne s'est produit, combien de gelules pensez-vous avoir ingéré depuis le début de cette aventure ?

Douze ?

Treize ?

Quatorze ?

Trop ?

Pas assez ?

Vous ne vous souvenez plus ?

Peu importe ?

\*\*\*\*\*

Votre arme jaillit dans votre main et vous avez le temps de tirer deux fois, mais les chiens sont lancés avec une telle puissance que ces impacts en plein poitrail les ralentissent à peine. Avant que vous ne puissiez viser la tête, l'un d'entre eux referme ses crocs sur votre avant-bras. Puis l'autre

vous percute en pleine poitrine comme un train et vous basculez brutalement en arrière.

Étourdi, étendu, écrasé par le poids du molosse ensanglanté, vous voyez une gueule large et écumante se baisser vers vous. Des cris et des détonations sèches vous parviennent aux tympans, puis une pression terrible enfonce ses pointes dans la chair de votre cou et

X

\*\*\*\*\*

29

*"Préparation du mode palingénésique."*

Les machines se remettent à vrombir. Vous patientez tant bien que mal, mais davantage mal que bien à mesure que les minutes s'écoulent, sans que rien ne vous indique combien de temps vous devrez encore attendre. Alors que vous songez très sérieusement à quitter les lieux et laisser cet appareil ruminer seul, la voix se fait de nouveau entendre :

*"Veuillez garder votre bras gauche parfaitement immobile."*

Plusieurs pattes métalliques se mettent tout à coup en mouvement et vous remarquez que l'une d'entre elles se termine par une seringue remplie d'un liquide incolore. Soulagé de ne pas avoir attendu pour rien, vous observez avec intérêt tandis qu'un désinfectant est appliqué sur votre peau juste en-dessous de l'épaule, puis que l'aiguille s'enfonce dans votre bras et que le produit vous est injecté.

*"Mode palingénésique activé. Le paramétrage est terminé."*

Toutes les pattes mécaniques s'écartent et le sas se rouvre devant vous, signifiant visiblement que la voix n'a plus rien à vous dire. Vous emportez un vague sentiment de perplexité hors de la bulle de plastique, et jusque dans la pièce principale où vous attendent vos amies.

- Tu es complètement marteau ! s'exclame Safran lorsque vous les rejoignez. Ce machin aurait pu t'anesthésier et te retirer ensuite tes organes les uns après les autres !

- Je pense que l'appareil exécutait seulement une routine très basique, observe Cerise. Et je suis

presque certaine que j'aurais pu l'arrêter s'il s'était vraiment mis à découper.

- Tant mieux, répondez-vous avec distraction.

Tout ce qui s'est passé dans la bulle de plastique vous paraît soudain ridicule. Vous ne ressentez rien de particulier, ce qui signifie que cette injection n'a eu aucun effet et que ce mode palingénésique n'existe pas. Quelle perte de temps !

Safran finit par se calmer et suggère de quitter les lieux. Le laboratoire contient très peu de matériel aisément transportable, et rien qui vous serait utile dans l'immédiat. Quant à déplacer les appareils médicaux, il ne faut pas y songer tant que vous n'aurez pas reçu le renfort d'autres équipes.

Rendez-vous au 20.

\*\*\*\*\*

30

- Cerise ! Pirate-moi cette saloperie !

Safran palpe attentivement les murs autour de l'épaisse paroi de vitre polie, à la recherche d'un mécanisme quelconque. En vain, bien entendu. Les concepteurs de ce système de sécurité n'auraient pas commis une erreur pareille.

- Merle ! Ne reste pas planté là et v

L'air stagnant exerce une pression presque insupportable contre votre crâne.

Agenouillée devant son ordinateur, Cerise s'efforce de composer une injonction qui libère le passage. Des irrégularités se glissent dans le rythme effréné de ses doigts, d'abord fugitives, puis de moins en moins. Elle cligne beaucoup des yeux et porte la main à

Le silence n'est pas tout à fait absolu. Un chuintement à peine perceptible vous parvient aux oreilles. Sans un doute un gaz, véhiculé par le système d'aération pour emplir ce couloir hermétiquement scellé.



Safran a retourné son sac et le vide hâtivement de tout son contenu. Cerise continue de presser des touches avec une lenteur hési

Vous parcourez d'un regard l'espace qui vous entoure et y voyez votre cercueil. Quelle ironie. Vous n'aviez certes pas besoin de venir jusqu'ici pour mourir seul et désespéré. Combien de temps faudra-t-il à ce gaz pour vous perdre connaissance ? L'air commence déjà à vous paraître plus sombre. Vous ne pensez pas que ce soit un poison mortel qui vous remplit les poumons, mais cela ne fait aucune différence. Une fois inconscient, on ne vous laissera jamais l'occasion de vous réveiller.

- Merle ! Fais quelque

Vous avancez vers l'extrémité du couloir. Vos mouvements conservent plus ou moins leur coordination, mais votre champ de vision a commencé à se rétrécir et un bourdonnement vous emplit les oreilles.

Vous vous arrêtez juste en face de la paroi translucide. De l'autre côté, vous distinguez à présent une silhouette sombre aux contours imprécis. Et vous savez que le dernier habitant de cette île privée se tient un mètre devant vous.

Il vous semble que cette réalisation vous ferait éprouver quelque chose si votre esprit ne s'enfonçait pas dans un brouillard grandissant. Peut-être pourriez-vous enflammer cette émotion inerte en la nommant. Est-ce de l'espoir ? De la curiosité ? De la rage ? De la haine ? De la compassion ? Du mépris ? De la crainte ?

\*\*\*\*\*

Un vertige nauséux vous fait vous arrêter. L'éclat du soleil se répercute en reflets soudain plus aveuglants que des halogènes, la chaleur exalte une odeur de pourriture suffocante, et des grincements irréguliers vous blesse les tympanes.

Vous tournez la tête en quête d'un soutien, mais la terrasse est aussi déserte que sale et jonchée de débris. Les seuls êtres vivants s'offrant à vos yeux sont les mauvaises herbes qui ont envahi les parterres et, plus loin, quelques arbres et buissons desséchés.

Les deux robots se sont levés sur leur quatre pattes et leurs caméras encrassées vous considèrent fixement. Desséchée par le passage du temps, leur peau artificielle pend en lambeaux noirs de leur carcasse de métal et de plastique. De petits mouvements simulent pourtant encore la respiration de véritables chiens et, dans leurs gueules garnies de dents couleur ivoire, vous voyez remuer les vestiges de langues caoutchouteuses.

Les robots s'écartent l'un de l'autre de quelques pas. Les mécanismes qui leur tiennent lieu de muscles fonctionnent toujours, malgré les crissements et les chuintements, mais une certaine raideur fausse le naturel de leurs mouvements.

Allez-vous vous approcher davantage, rester immobile et attendre, ou ouvrir le feu sur les deux robots ?

\*\*\*\*\*

Les mots disparaissent et les machines se remettent à bourdonner. Vous restez sur le qui-vive, redoutant d'avoir déclenché quelque chose de dangereux, mais rien ne se produit pendant un long moment.

Lorsqu'un frémissement parcourt les pattes métalliques, vous sursautez si vivement que vous vous bondissez à moitié hors du fauteuil. Puis, maîtrisant votre crainte instinctive, vous vous installez de nouveau correctement et restez immobile.

Une des pattes se termine par une seringue remplie d'un liquide incolore. Vous détournez nerveusement le regard lorsque l'aiguille, par une succession de mouvements nets et précis, commence à se rapprocher de votre bras.

Vous éprouvez une infime sensation de froid juste en-dessous de votre épaule, puis plus rien. Regardant de nouveau sur votre gauche, vous voyez que la patte mécanique retourne déjà à sa position initiale, écartant la seringue désormais vide. L'injection n'aura nécessité qu'un instant.

\*\*\*\*\*

33

Vous en avez tout de même une, par automatisme.

L'activité des machines derrière vous commence à décroître. Vous patientez jusqu'à ce qu'elle cesse et que la voix synthétique vous adresse de nouveau la parole :

*"L'évaluation de vos caractéristiques est terminée. Vous devez à présent procéder au paramétrage de l'interaction. Veuillez annoncer votre préférence entre le mode ataraxique et le mode palingénésique."*

\*\*\*\*\*

34

Vous percutez brutalement Cerise qui saisissait son arme, ce qui vous fait chuter tous les deux juste à temps pour que le rayon aveuglant vous manque lorsque le robot active son étrange pistolet.

Vous amortissez votre chute du bras et la convertissez tant bien que mal en quelque chose de plus diagonal, évitant ainsi de vous écrouler sur votre amie.

*"Intrus ! Éliminer ! Intrus ! Feu !"*

Vous roulez sur le sol de béton de manière à vous retrouver sur le dos. Le robot se réoriente dans votre direction à l'instant même vous dégainez votre pistolet.

Allez-vous faire feu aussi vite que possible ou prendre un bref instant pour viser ?

\*\*\*\*\*

35

Le sas se rouvre subitement devant vous. Vous hésitez un instant, mais tout l'intérieur de la bulle est désormais inerte et silencieux. Vous vous levez donc hors du fauteuil et, vacillant légèrement, vous regagnez la pièce principale où vous attendent vos amies.

- Tu es complètement marteau ! s'exclame Safran lorsque vous les rejoignez. Ce machin aurait pu t'anesthésier et te retirer ensuite tes organes les uns après les autres !

- Je pense que l'appareil exécutait seulement une routine très basique, observe Cerise. Et je suis presque certaine que j'aurais pu l'arrêter s'il s'était vraiment mis à découper.

- C'est bien, répondez-vous, ne sachant que dire d'autre.

La tête vous tourne et vos pensées nagent dans une épaisse mélasse, où même les raisonnements les plus simples semblent demander un effort important.

Safran finit par se calmer et suggère de quitter les lieux. Le laboratoire contient très peu de matériel aisément transportable, et rien qui vous serait utile dans l'immédiat. Quant à déplacer les appareils médicaux, il ne faut pas y songer tant que vous n'aurez pas reçu le renfort d'autres équipes.

Rendez-vous au 20.

\*\*\*\*\*

Vous réalisez soudain qu'il ne reste au-dessus de vous que quatre échelons. L'avant-dernier semble peu sûr et vous prenez soin de ne pas y poser la main ou le pied. Un vif soulagement vous emplit lorsque vous parvenez enfin sur la corniche où vous attend Cerise.

- Ça va, Merle ?

-Oui... Oui, bien sûr que ça va, pourquoi ça n'irait pas ?

Cerise rouvre la bouche, mais vous n'entendez rien de ce qu'elle répond. Étrange. Ses lèvres remuent très distinctement, cinquante centimètres devant vos yeux, et pas une syllabe n'atteint pourtant vos oreilles. Vous finissez par tourner la tête et cesser d'y prêter attention.

Safran vous rejoint quelques instants plus tard et vous longez tous les trois la corniche. Sa longueur est plus modeste qu'il ne semblait d'en bas, mais elle vous permet tout de même d'atteindre une grande fenêtre carrée. De l'autre côté, vous distinguez - en vous mettant sur la pointe des pieds - une pièce spacieuse et vide.

Vous discutez entre vous du meilleur moyen d'entrer. Safran envisage des combinaisons d'outils plus ou moins compliquées, tandis que vous êtes partisan d'une méthode directe ne nécessitant que votre arme et quelques balles. Cerise règle la question en dépliant son ordinateur, en déterminant que cette fenêtre peut être ouverte par la simple pression d'un bouton, et en programmant un ordre électronique qui se substitue à celle-ci. La paroi vitrée coulisse sur le côté et vous vous hissez l'un après l'autre à l'intérieur du dernier étage.

\*\*\*\*\*

-Qu'est-ce que tu fous, Merle ? Ne reste pas là !

Vous clignez des yeux, réalisant tout à coup la faible distance qui vous sépare des molosses énormes et grondants. Avant que vous ne puissiez battre en retraite, ils s'élancent tous les deux droit vers vous !

Allez-vous ouvrir le feu immédiatement ou plonger sur le côté avant de dégainer votre arme ?

\*\*\*\*\*

Vous secouez la tête pour vous éclaircir l'esprit. Comment avez-vous pu envisager un instant que toute cette nourriture demeurait comestible ? La rouille a depuis longtemps recouvert et rongé toutes les boîtes de conserve, et il se dégage de cette étagère une odeur de pourriture insupportable.

Vous vous éloignez en toute hâte, la main pressée contre la bouche, croisant çà et là les carcasses poussiéreuses des robots de manutention. Vous tournez à plusieurs reprises, passant d'une allée à l'autre sans retrouver le chemin de la sortie, perdu et entièrement seul dans cet entrepôt rempli de déchets.

Une gélule vous aide à juguler votre nausée et à retrouver votre calme. Quitter cet endroit se révèlera certainement facile si vous procédez avec logique, mais peut-être devriez-vous cependant vous y attarder. À défaut de nourriture, vous pourriez chercher parmi ces étagères de quoi vous défendre ou vous soigner.

Vous parvenez à mi-hauteur avant de vous arrêter, le front couvert d'une sueur glacée. Le vent afflue en mugissant contre votre visage, mais vous ne parvenez à inspirer que de maigres gorgées d'air, à peine suffisantes pour ne pas suffoquer. Vous vous sentez au bord d'un malaise qui obscurcirait vos pensées et vous ferait lâcher prise.

Le blanc terni du mur, encadré par vos bras qui se cramponnent à deux échelons piquetés de rouille, occupe à lui seul tout votre champ de vision. Mais vous ne pouvez pas éternellement réduire à trente centimètres la portée de votre regard. Vous tournez la tête, malgré la réticence qui vous retient comme une glu.

Le ciel est d'une saleté vaporeuse, derrière laquelle le soleil apparaît comme un néon encrassé. Vous vous demandez si une montgolfière ou un dirigeable pourrait s'élever au-dessus de cette couche informe de particules, jusqu'à une région de l'atmosphère où l'air est resté pur et l'azur limpide. Sans doute pas. Il faudrait plutôt un avion tel que les générations passées en utilisaient, et peut-être que même cela ne suffirait pas.

Loin en contrebas, la mer ressemble à une plaque de fonte bosselée, sous laquelle vous savez que fermentent continuellement hydrocarbures, nitrates, phosphates, perchlorates, plomb, mercure, cadmium, arsenic, manganèse, fragments de plastique, déchets radioactifs, résidus médicamenteux et autres. Vous n'entretenez pas à son égard la même incertitude qu'au sujet du ciel : des expéditions sous-marines ont établi il y a plus d'un siècle que la pollution s'étendait jusqu'aux fosses abyssales les plus profondes. La seule perspective d'entendre une fois de plus le fracas puant du ressac vous emplit d'un dégoût nauséux.

Vous tournez de nouveau les yeux vers le mur. Cette ascension qui ne devait être qu'une transition vous apparaît soudain plus supportable que tout ce qui l'a précédé et pourrait la suivre. Vous vous trouvez hors de tout et proche de rien, et vous pouvez ignorer tout ce qui reste du monde. Pourquoi ne pas rester ici ?

Mais combien de temps vos doigts conserveront-ils la force de se cramponner à ces échelons ? Même si vous résistez au malaise toujours tapi contre les parois de votre crâne, la fatigue finira par avoir raison de votre endurance et vous lâcherez prise.

Serait-ce vraiment un mal ?

Vous jetez un coup d'œil sous vos pieds, au toit minuscule et à la trappe qui s'y ouvre. Redescendre dans les couloirs obscurs et moisis de la ville déserte vous répugne.

Vous levez la tête vers la corniche. Le dernier étage représente encore l'inconnu, mais il ne vous inspire pas même un semblant de curiosité, rien qu'une morosité par anticipation,

sachant que vous n'y découvrirez rien de neuf. C'est un but, cependant.

L'une de vos mains lâche son échelon pour venir en saisir un autre. Vous hissez l'un de vos pieds. Puis vous recommencez le processus avec l'autre main et l'autre pied, et ainsi de suite, vous élevant lentement sans jamais déplacer plus d'un membre à la fois. Rendez-vous au [36](#).

Votre destination demeure éloignée, et la distance qui vous en sépare ne semble plus diminuer. Vous persévérez, sachant que ce ne peut être qu'une illusion engendrée par votre lassitude. Rendez-vous au [36](#).

Une crispation commence à raidir les muscles de vos bras. Combien d'échelons avez-vous déjà empoignés ? Encore un effort et vous serez arrivé. Rendez-vous au [36](#).

Non, cela n'a pas suffi. Vous commencez à douter de votre capacité à atteindre cette corniche, mais il est trop tard pour redescendre.

Rendez-vous au [36](#).

Peut-être ne désirez-vous pas vraiment achever cette ascension et découvrir ce qui vous attend au-delà. Mais disposez-vous d'une alternative ?

Rendez-vous au [36](#).

Vous grimpez au-dessus du vide, dans le vide et - après tout, pourquoi pas ? - vers le vide. Il suffirait d'un instant de maladresse, tel que pourrait en connaître n'importe qui.

Le pressentiment du danger que représente cette tentation grandissante vous cingle comme un coup de fouet. Rendez-vous au [36](#). Rendez-vous au [36](#). Rendez-vous au [36](#).

Maintenant ou jamais !

\*\*\*\*\*

Par rapport au reste de l'étage, le luxe du hall d'entrée ne constituait qu'un avant-goût. Votre capacité d'émerveillement atteint bientôt son seuil de saturation, mais Cerise et Safran continuent d'explorer pièce après pièce avec le même enthousiasme, collées l'une à l'autre et s'amusant ou s'extasiant de chaque nouvelle découverte.

Vous pénétrez finalement dans un vaste salon, lumineux et confortable, doté d'une large baie vitrée donnant sur la mer.

Votre attention engourdie se voit brièvement ravivée par les tableaux accrochés aux murs, tous



signés de noms immortels et paraissant sortir d'un musée du Siècle d'Avant. Mais vos jambes refusent de vous laisser les examiner plus d'un instant ; elles vous font traverser la pièce jusqu'à la baie vitrée, que vous ouvrez d'un geste brusque.

Le ciel exhale une brise qui vous caresse et vous rafraîchit des pieds à la tête ; il vous semble tout à coup respirer plus librement. Un balcon baigné de soleil s'offre à vous, entouré d'un garde-corps transparent, mais vous préférez demeurer à la lisière du salon. La mer vous paraît d'un bleu plus sombre que jamais.

Vous prenez une inspiration, expirez, puis croisez les bras. Depuis combien d'heures vous trouvez-vous sur cette île ? Trois ? Quatre ? Votre montre vous apporterait une réponse aussi concise qu'inutile. L'après-midi ne touche pas encore à son terme et il ne vous reste plus rien à faire, voilà ce qui importe.

La distance réduit le grondement des vagues à un murmure qui berce vos pensées et détend tous vos muscles. Vous prenez un plaisir serein à suivre des yeux les points blancs des oiseaux dérivant dans l'azur. Les éléments, les couleurs, les sensations vous enveloppent de leur réalité douce, simple, et indiciblement belle. Vous êtes pris dans l'instant présent comme l'insecte dans l'ambre, et toute pensée de mouvement vous a abandonné.

Sans raison, brusquement, le rêve d'éternité où vous vous étiez perdu se dissipe. Il fait encore grand jour, mais le soleil commence à se diriger vers l'horizon et les ombres ont changé. Combien de temps êtes-vous resté ici sans rien faire ?

Sur le point de vous retourner, un froid soudain vous fait frissonner. Le salon, réalisez-vous, est tout à fait silencieux depuis un long moment.

Pensez-vous être seul dans cette pièce ou non ?

\*\*\*\*\*

Un vertige nauséux vous fait chanceler alors que vous alliez saisir votre arme. L'éclat du soleil se répercute en reflets soudain plus aveuglants que des halogènes, l'air vous suffoque d'humidité et de chaleur, et une stridence ininterrompue agresse vos tympans.

Vous tournez la tête en quête d'un soutien, mais il n'y a personne. Pas non plus de bateau dans les eaux du port, où ne flottent que les déchets innombrables qui saturent chaque mètre carré.

Le cyborg ne prononce pas un mot ; sans doute n'en est-il plus capable depuis bien longtemps. Son visage terreux, presque momifié, n'est animé que d'une crispation intermittente au coin de la bouche. Vous ne voyez pas ses narines se gonfler, pas plus que ses yeux enfoncés dans leurs orbites ne semblent ciller.

En-dessous de la mâchoire, du métal dissimule tout son corps, à moins qu'il ne l'ait en réalité remplacé. Une peau artificielle caoutchouteuse le recouvrait à son tour, mais le passage du temps l'a desséchée et désagrégée, ne laissant subsister que quelques lambeaux pendants.

Les bras du cyborg sont tout entiers artificiels. L'un d'eux a cessé de fonctionner, et les mécanismes qui tiennent lieu de muscles à l'autre ne parviennent plus à le mouvoir qu'avec difficulté.

La confusion se dissipe tout à coup dans votre esprit et vous réalisez que, si lents que soient ses gestes, le cyborg pointe désormais son arme droit sur vous.

Allez-vous plonger en avant ou vous jeter sur le côté ?

\*\*\*\*\*

Vous transportez Cerise et Safran hors du couloir. Leur respiration et leur pouls ne semblent heureusement pas préoccupants. Vous les placez en position latérale de sécurité, avant d'explorer les parages de cet espèce de vestibule.

Une pièce voisine sert manifestement à contrôler les systèmes de sécurité de l'étage, et peut-être même à surveiller la ville entière, à en juger par les images qui apparaissent sur ses nombreux écrans. Vous réglez le système de ventilation de manière à ce qu'il évacue au plus vite le gaz soporifique répandu dans le couloir, puis vous retournez auprès de vos amies.

Leur sommeil paraît désormais tout à fait ordinaire, mais vous préférez qu'elles en émergent par elles-mêmes. Rien ne presse désormais, vous pouvez attendre.

Bien sûr, le spectacle d'un cadavre à la tête ensanglantée risque fort de gêner leur réveil. Vous vous approchez de feu le propriétaire des lieux, et l'examinez avec un mélange d'émotions où prédominent la répugnance et la curiosité. Était-il vraiment un ultime vestige du Siècle d'Avant, comme vous l'avez cru sous l'effet de vos hallucinations ? Aurait-il réellement pu prolonger sa vie à ce point en prélevant les organes, le sang et les glandes des autres habitants pour réparer son propre corps à mesure qu'il défailait ? Cela semble bien extravagant et invraisemblable, même si rien de plus sensé n'est venu jusqu'ici expliquer l'état d'abandon du reste de la ville.

Quoi qu'il en soit, la présence continue de cette charogne vous incommode. Jetant un coup d'œil sur le côté, vous apercevez une fenêtre que la pression d'un bouton suffira à ouvrir. La façade, de ce côté, surplombe la mer.

Vous laissez ensuite la fenêtre ouverte, raisonnant que cela accélèrera le renouvellement de l'air, et retournez surveiller vos amies.

Cerise est la première à s'extraire de sa torpeur. Sa respiration se fait plus bruyante, elle s'agite, et finit par ouvrir les yeux en roulant sur le côté.

- Ah ! Oh... j'ai la tête lourde...

Sa voix est pâteuse et vous lui tendez un verre d'eau qu'elle vide goulûment, interrompue par une brève quinte de toux.

- Tu veux de l'aspirine ? offrez-vous. Je pense qu'il doit y en avoir dans...

- Non, non, pas la peine. Safran va bien ?

- Autant que toi, je pense, mais elle dort encore.

- Et le connard qui nous a piégé dans ce couloir ?

- Il n'y a plus besoin de s'inquiéter, je l'ai jeté dehors.

Le regard de Cerise se pose sans grande émotion sur les quelques traces de sang qui maculent le parquet.

- Bon, reprend-elle, il ne nous reste plus qu'à visiter un peu cet étage et nous en aurons assez fait pour aujourd'hui.

- Tu veux faire une partie de cartes en attendant que ta concubine ouvre l'œil ?

- Tu parles ! Je vais te la réveiller, moi, la Belle au bois dormant !

Elle tourne délicatement Safran sur le dos et se penche sur elle. Le premier baiser est fugitif, le deuxième un peu plus appuyé, et le troisième se prolonge beaucoup lorsque la main de la belle princesse endormie vient se plaquer derrière la tête de la princesse charmante.

- Vous voulez peut-être que j'aille vous chercher des coussins ?

Elles finissent par s'interrompre et Safran esquisse un sourire qui ne vous est qu'en très petite partie destiné.

- Je crois que ce parquet resterait de toute façon inconfortable. D'autant que j'ai dû me cogner le dos contre quelque chose en tombant tout à l'heure.

Vous les aidez à se relever ; sans doute inutilement, car elles n'éprouvent plus ni faiblesse ni vertige. Safran vide un verre d'eau à son tour, puis vous leur expliquez en quelques mots ce que vous avez découvert. La salle de contrôle voisine permet de réactiver les ascenseurs, ce qui vous facilitera beaucoup les choses pour repartir et par la suite. Il ne vous reste qu'à visiter cet étage pour vous faire une idée générale de ce qu'il contient.

Safran examine rapidement les nombreux objets qu'elle a déversé de son sac sur le sol, s'assurant qu'aucun d'eux ne semble endommagé.

- Je ne vais pas ranger tout ça maintenant, ça me prendrait une heure. S'il nous faut quelque chose dans tout ça, je reviendrai le chercher.

- Et si c'est une urgence ? demande Cerise en lui passant un bras autour du cou.

- Eh bien, je reviendrai en courant !

Vous quittez ensemble le vestibule.

\*\*\*\*\*

Avec toute la fluidité de l'expérience, vous saisissez votre arme, visez et tirez. Deux balles pour le chien de droite, autant pour celui de gauche, puis encore une dans la tête de chacun, et vous avez exterminé les derniers représentants d'une race animale, marchant sur les traces de vos ancêtres du Siècle d'Avant. Vous ne faites du reste qu'accélérer les choses, car une paire de mâles n'offrait pas de grandes perspectives pour la perpétuation de ce patrimoine génétique.

- Voilà un problème vite résolu, commente Cerise en vous rejoignant. Et je ne pense pas que les

propriétaires de ces toutous visiblement coûteux viendront te demander de les dédommager.

- Les coups de feu n'ont attiré personne, observe Safran, balayant d'un regard attentif les façades des bâtiments. Mais restons sur nos gardes et ne traînons pas ici.

Vous traversez ensemble la terrasse. Vos deux amies jettent au passage un coup d'œil aux cadavres ensanglantés des dogues allemands. Il faudra que vous leur rappeliez de passer cet incident sous silence une fois que vous serez revenus à Pyrrha. Cette illustration de votre esprit de décision et de votre habileté au tir ne vous vaudrait pas autant d'admiration que lorsque vous exercez ces mêmes qualités sur de vulgaires chiens sauvages.

Le bâtiment le plus proche empiète sur la terrasse en un saillant circulaire. Le mobilier que vous apercevez à travers ses parois vitrées suggère qu'il s'agissait d'un restaurant. Sa porte coulissante refusant de s'ouvrir à votre approche, Cerise s'empare de son ordinateur, le déplie comme un grand papillon et se met à composer un ordre électronique. Vous avalez une gélule pour patienter.

La porte capitule bien vite et vous faites vos premiers pas à l'intérieur de cet agglomérat de bâtiments. Rendez-vous au 10.

\*\*\*\*\*

Vous ne vous êtes jamais fait du luxe une conception bien précise. Il n'a survécu dans aucune des cités en ruines qu'il vous a été donné d'explorer. À Pyrrha, le mot ne sert plus guère que dans les documentaires historiques et les discours ronflants.

Il semblait logique que les îles privées soient le dernier refuge de l'opulence déréglée du Siècle d'Avant, et vous avez cru y être confronté aux étages inférieurs, en découvrant des appartements trop grands, des lieux de loisir d'usage réservé, et des témoignages divers de consommation excessive. Vous réalisez à présent n'avoir observé jusqu'ici que de médiocres imitations.

La pièce, si on la bornait à son aspect fonctionnel, pourrait être décrite comme un simple hall d'entrée. Mais ce rôle semble très secondaire, presque anecdotique, par rapport au plancher d'un bois exotique rougeâtre, aux fauteuils de cuir véritable, au vase de cristal posé sur un chef-d'œuvre d'ébénisterie et au large miroir superbement encadré. Vous regardez les murs, et le plafond, et

l'éclairage, et les recoins, et vous réalisez que le vrai luxe a peu en commun avec les surcharges clinquantes que vous imaginiez. La perfection de forme que rendait possible la richesse au Siècle d'Avant s'exprime avec une délicatesse minutieuse et omniprésente. Il n'y a pas jusqu'aux prises électriques qui n'expriment le raffinement par la discrétion et l'intelligence de leurs placements.

La contemplation des moindres détails rallonge une exploration qui n'aurait sinon demandé que quelques instants à votre petit groupe. Le hall est le point d'arrivée de l'un des ascenseurs que vous n'êtes pas parvenus à remettre en marche. Il donne sur quelques pièces secondaires, tout aussi élégantes mais ne présentant pas d'intérêt particulier. Vous découvrez dans l'une d'elles plusieurs petits robots de nettoyage, pour le moment inactifs.

Un petit couloir mène au reste de l'étage. Cerise et Safran s'y engagent, échangeant des plaisanteries sur les extravagances qui vous attendent encore. Vous leur emboîtez le pas avec une seconde de retard, les jambes appesanties par une étrange réticence.

À mi-chemin, des parois translucides jaillissent hors des murs par des fentes jusque-là invisibles, bloquant les deux extrémités du passage et vous prenant au piège.

\*\*\*\*\*

Vous basculez en arrière presque lentement. Vous voyez la corniche toute proche, et la bouche grande ouverte de Cerise, et la main tendue vers vous. Le bout de ses doigts frôle les vôtres comme un murmure d'adieu. Puis ne se reflète plus dans vos yeux que le ciel... le ciel... le ciel et, très brièvement, juste avant la fin, la mer

\*\*\*\*\*

Vous vous penchez sur la boîte de conserve la plus proche pour en lire l'étiquette : *Confit de manchons de canard*.

Vous relisez ces mots à plusieurs reprises, y savourant la promesse d'une saveur exotique et raffinée. La cuisine à Pyrrha omet bien des ingrédients du Siècle d'Avant et elle n'inclut que très exceptionnellement la viande, mais vous avez lu de vieux livres de recettes et regardé de vieux documentaires, dont le souvenir exalte à présent votre imagination.

Allons, une autre ! *Blanquette de veau aux girolles*. Le simple tracé de ces lettres exhale une sensation tendre et crémeuse. Encore une autre ! *Paupiettes de porcs aux tomates*. La salive vous vient à la bouche, et vous avalez une gélule pour réfréner la faim qui s'empare de vous. Une autre ! *Tajine de poulet aux fruits séchés*. Délicieux ! *Coq au vin*. Excellent ! Et encore *Mandragores séchées à l'huile d'olive* et *Soupe de léviathan pimentée* et *Fricassée de kraken* et *Navarin de griffon aux pommes d'or* !

Un flot de lumière vous enveloppe tout à coup, vous dérobant la vue des innombrables étiquettes.

- Ah, tu es là ! s'exclame Safran en s'approchant. Viens, la demi-heure est largement passée et nous avons d'autres choses à faire.

Vous lui emboîtez le pas avec distraction, tiré tout à coup d'un songe dont le souvenir se délite déjà. Rendez-vous au 20.

\*\*\*\*\*

Vous bondissez sur votre droite, roulez sur les dalles de pierre en ignorant les contusions que cela

vous occasionne, puis dégainez votre arme lorsque vous vous retrouvez à plat ventre. Emportés par leur élan, les chiens essaient maladroitement d'obliquer dans votre nouvelle direction. Tandis qu'ils se gênent l'un l'autre, vous visez et tirez.

Six balles, dont quatre dans la tête, font disparaître les derniers spécimens d'une race animale qui avait survécu au Siècle d'Avant et à tout ce qui a suivi. Vous ne faites à vrai dire qu'accélérer les choses, car une paire de mâles n'offrirait pas de grandes perspectives pour sa perpétuation.

- Tu m'as fait peur ! s'exclame Cerise en venant vous aider à vous relever. Réagis un peu plus vite la prochaine fois, ça t'épargnera les acrobaties.

- Les coups de feu n'ont attiré personne, observe Safran, balayant d'un regard attentif les façades des bâtiments. Mais restons sur nos gardes et ne traînons pas ici.

Vous traversez ensemble la terrasse. Vos deux amies jettent au passage un coup d'œil aux cadavres ensanglantés des dogues allemands. Il faudra que vous leur rappeliez de passer cet incident sous silence une fois que vous serez revenus à Pyrrha. Cette illustration de vos réflexes et de votre habileté au tir ne vous vaudrait pas autant d'admiration que lorsque vous exercez ces mêmes qualités sur de vulgaires chiens sauvages.

Le bâtiment le plus proche empiète sur la terrasse en un saillant circulaire. Le mobilier que vous apercevez à travers ses parois vitrées suggère qu'il s'agissait d'un restaurant. Sa porte coulissante refusant de s'ouvrir à votre approche, Cerise s'empare de son ordinateur, le déplie comme un grand papillon et se met à composer un ordre électronique. Vous avalez une gélule pour patienter.

La porte capitule bien vite et vous faites vos premiers pas à l'intérieur de cet agglomérat de bâtiments. Rendez-vous au 10.

\*\*\*\*\*

Vous longez les grandes étagères, balayant de votre lampe-torche le fatras qui encombre leurs rayons. Les dimensions énormes de l'entrepôt présagent de longues recherches, mais la chance les abrège, vous conduisant assez rapidement à une étagère chargée de matériel médical empaqueté.



Votre découverte vous fait brièvement éprouver une étincelle de satisfaction. Puis le scepticisme l'éteint. À quoi vous servira tout ceci ? Tensiomètres, glucomètres, audiomètres, dermatoscopes, ophtalmoscopes, otoscopes, holters, dopplers, spéculums, colliers cervicaux, anneaux gastriques, cathéters, dilatateurs vasculaires, électromyographes, d'innombrables types de prothèses et de pinces, et bien d'autres choses encore, plus hermétiques et spécialisées les unes que les autres. Même si vos connaissances médicales étaient à la hauteur, la grande majorité de ces instruments ne peuvent être utilisés que par un docteur sur un patient, et non par un individu seul sur lui-même.

\*\*\*\*\*

Vite, vite, une main par-dessus l'autre qui revient à son tour par-dessus, les pieds suivent, plus vite, vous avez à peine besoin de respirer vous serez arrivé dans un instant, le vent souffle comme pour vous amener plus vite à la corniche vous entraîner au-delà jusque dans le ciel vif splendide, vous tournez la tête entre deux échelons regardez un instant la mer sous le soleil verte chaude profonde réconfortante, vous êtes bientôt arrivé Cerise vous crie quelque chose vous ne saisissez pas peut-être pour vous encourager ou vous presser ou vous motiver cela n'a pas d'importance vous l'entendrez mieux une fois que

- Pas celui-là, Merle ! Pas celui-là !

L'avant-dernier échelon se détache brusquement du mur lorsque vous l'agrippez. Emportée par la précipitation, votre autre main a déjà lâché sa prise pour se tendre vers le dernier barreau. Cerise se penche pour essayer de vous rattraper.

\*\*\*\*\*

Des rayons de soleil vous chatouillent le nez et la joue. Vos paupières frémissent, mais restent closes. Ce lit est plus moelleux que tous ceux que vous avez jamais connus et vous voudriez vous y prélasser encore un peu.

La lumière doucement chaude s'étend sur le reste de votre visage, et vous finissez par ouvrir les yeux, vous étirer en bâillant, puis vous redresser en position assise.

Vous vous trouvez dans une chambre belle et confortable, que le matin a commencé à envahir malgré la molle opposition des rideaux. Tournant la tête pour observer les lieux, vous voyez Safran affalée dans un fauteuil voisin. Elle ne faisait manifestement qu'y somnoler, car elle se lève et s'approche aussitôt que vous commencez à bouger.

- Ça va, Merle ?

Cela faisait longtemps que vous ne l'aviez pas réellement vue. Son visage est tanné par l'exposition fréquente aux éléments, quelques fils gris commencent à apparaître parmi ses cheveux bruns, et les doigts qui viennent vous tâter le pouls sont rêches. La cicatrice qu'un couteau a laissée en travers de son avant-bras vous rappelle que l'apocalypse n'a pas plus balayé l'humanité qu'elle n'a apporté la paix dans le monde. Comme dans les premiers temps de la civilisation, les communautés sédentaires doivent se défendre contre toutes sortes de prédateurs, et les expéditions qui s'aventurent hors de leurs frontières ne survivent que grâce à la prévoyance et à la force.

- Ça va, répondez-vous lorsque Safran répète sa question, mais je me sens un peu courbaturé... et j'ai plutôt faim.

- Je vais aller nous préparer un grand petit déjeuner. Ce ne sont pas les victuailles qui manquent, à cet étage.

- Il reste un peu de champagne ? J'en ai si souvent entendu parler dans les documentaires historiques que j'aimerais bien enfin en connaître le goût.

- C'est délicieux. Tout bonnement la chose la plus délicieuse que j'ai jamais bue. Mais tu vas devoir me croire sur parole, parce que je t'interdis jusqu'à nouvel ordre de boire la moindre goutte d'alcool ou de prendre un seul médicament. D'ailleurs, c'est bien simple, si tu avales quoi que ce soit de plus exotique qu'une tranche de pain de seigle sans mon autorisation expresse, je te désosse.

Derrière cette menace volontairement exagéré, vous devinez que Safran dissimule une colère bien réelle, à la fois envers vous et envers elle-même. Vous ne protestez pas, conscient que vous revenez de loin.

Combien de temps les gélules ont-elles affecté votre perception de la réalité ? Plusieurs mois sans doute, même si cela n'a longtemps dû porter que sur de petites choses. Le chemin inverse

risque de demander un temps comparable : votre lucidité retrouvée ne signifie pas que votre organisme soit miraculeusement guéri, et vous ne vous purgerez pas sans mal de votre accoutumance aux illusions.

Votre amie pourrait vous aider à démêler le vrai du faux dans vos souvenirs. Mais, de toutes les questions qui vous viennent à l'esprit, vous n'en posez en fin de compte qu'une seule :

- Cerise et toi, vous allez vraiment avoir un enfant ?

- Oui, répond-elle, un peu étonnée que vous abordiez soudain le sujet. Nous allons entamer les démarches dès que nous serons rentrées à Pyrrha.

- Je croyais... J'avais l'impression que vous n'étiez pas d'accord sur les détails.

- Oh, tu n'avais pas tort ! Tout ça est réglé, maintenant, mais nous sommes passées par des disputes homériques.

Ses lèvres esquissent un sourire.

- La seule chose pour laquelle il n'y a pas eu débat, c'est l'identité du donneur.

Safran tâte votre pouls une seconde fois avant de vous autoriser à vous lever. Une fois qu'elle est partie préparer le petit déjeuner, vous passez dans la salle de bain attenante prendre une douche courte et délicieuse, puis trouvez dans une grande armoire de quoi vous vêtir correctement. Vous quittez ensuite la chambre pour regagner le salon.

Cerise se trouve sur le balcon, accoudée au garde-corps transparent. Une réticence instinctive s'empare de vous à l'idée de vous aventurer dehors ; vous vous contraignez à la surmonter.

Le ciel étale un bleu limpide et pâle, moucheté seulement de quelques nuages cotonneux. Mais cette image de fraîcheur contraste avec la chaleur de l'air, déjà forte malgré l'heure matinale. Le climat est dérégulé depuis un siècle, et les températures connaissent des excès erratiques qui peuvent rendre un mois de mars encore plus caniculaire que celui-ci.

La mer est d'un bleu superbe et profond, strié de lumière. Mais elle n'en demeure pas moins intensément polluée, saturée de plastique de sa surface jusqu'à ses fosses abyssales. Sur les plages du monde entier, les vagues apportent et remportent des déchets plus vieux que l'apocalypse. Il existe toujours des poissons, mais en quelle quantité ?

Cerise s'est retournée vers vous. Par rapport à l'image artificielle que vous lui aviez superposée, elle a les joues plus creuses et la mine plus tirée. Son journal des songes est quant à lui bien réel, elle y écrivait quelque chose à l'instant.

- Je suis heureuse de te voir sur pied, vous dit-elle en souriant.

- J'espère que je ne vous ai pas gardées éveillées toute la nuit.

- Ne culpabilise pas en ce qui me concerne, je ne suis restée à ton chevet qu'au début. Après ça, je suis partie examiner le matériel électronique dont cet étage est truffé. Plutôt désuet, mais en très bon état. Juste avant de piquer un somme de quelques heures, j'ai pu envoyer un message à Pyrrha.

- D'autres équipes de récupération vont arriver ?

- D'ici trois ou quatre jours. Ça nous laisse le temps de préparer les opérations et de profiter un peu nous-mêmes du confort de cet étage-ci. Après tout, il ne restera pas grand chose de tout ce luxe une fois que nous aurons emballé les tableaux, décousu le cuir des fauteuils et retiré toutes les lattes du plancher.

Vous hochez la tête sans répondre, les mains appuyées contre le garde-corps. Le grondement distant des vagues vous parvient aux oreilles et il vous semble presque sentir les embruns dans la brise qui commence à se lever.

- Avec un peu de chance, ajoute Cerise, nous serons rentrés à temps pour le lancement des Ondines.

L'espace d'un instant, vous ne saisissez pas de quoi elle parle. Puis le souvenir émerge du néant :

- Les robots sous-marins de dépollution, c'est ça ? Je ne me souvenais pas que leur période de test était terminée.

Au moment même où vous prononcez ces mots, vous réalisez à quel point ils illustrent l'altération croissante de votre perception. Les Ondines constituaient déjà l'an dernier un sujet de conversation très fréquent. Le projet représente la plus grande coopération de l'époque moderne, unissant les compétences et le labeur des villes de Pyrrha, Deucalion, Lif et Lifthrasir.

- Elles sont programmées pour rester dans les parages de nos côtes, poursuit Cerise, mais beaucoup de gens se sont amusés à calculer combien de temps il leur faudrait pour nettoyer intégralement tous les océans. Je crois que l'estimation la plus optimiste était de huit mille ans. Et encore, il faudrait pour cela que les Ondines ne tombent jamais en panne. Mais, tout de même, cela m'apportera du réconfort de savoir qu'elles existent et qu'elles purifient les vagues une à une.

Il y a un moment de silence, puis Cerise vous laisse pour aller voir où en est la préparation du petit déjeuner. Vous restez longuement immobile à fixer l'horizon et à songer au monde qui lui succède.