



GAMES OF GLORY

Chapitre 1 : Les Catacombes

I

– Ilm !

Le jeune garçon avait bien entendu l'appel de son tuteur, mais ne daignait pas y répondre. Pas pour tout l'or du monde. Si Dal venait à le retrouver, il allait encore l'emmener dans une salle sentant le moisi pour lui enseigner l'histoire des gens de la Surface. Il se fichait bien de ceux-là. Pourquoi ne parlait-on jamais de l'histoire des habitants des Catacombes ? N'était-ce pas quelque chose qui méritait d'être rapporté ?

– Ilm ! Où es-tu ? Tout ça n'a rien d'amusant, tu sais ! renouvèla Dal.

Mais il avait beau être son précepteur, il n'allait pas retrouver le fripon aussi facilement. Ilm était un petit génie dans l'art du camouflage. Il parvenait à se cacher si bien qu'il rendait jaloux les autres jeunes de son entourage, qui auraient eux aussi apprécié

pouvoir échapper aussi longtemps au courroux de leur maître d'école.

Pour autant, depuis un an qu'on lui avait attribué ce garçon, Dal avait appris comment s'occuper de lui à ce niveau. Ça n'avait pas été simple, au début, il devait bien le reconnaître. Mais désormais, il connaissait une partie des tours du jeune garnement. Ainsi que la quasi-totalité de ses cachettes. S'il prenait autant de temps, c'était bien parce qu'il y en avait beaucoup.

Ayant achevé de faire le tour de ce pâté de maisons carrées et construites en pierre poussiéreuse et jaunie par le temps, il se posta devant le mur de l'une de ces habitations, et observa pendant quelques secondes. Il y avait bien un léger décalage, pratiquement imperceptible pour un non-initié, dans la texture de la construction. Comme s'il était légèrement déformé dans une zone irrégulière d'environ un mètre cinquante de haut sur quarante centimètres de large.

Avant que l'impertinent n'ait eu le temps de fuir, il piqua un sprint, et referma rapidement les bras. Mais il ne rencontra que du vide. C'était l'un des leurres placés par le garçon. Il y eut un grésillement, puis une petite machine métallique boursouflée de quelques centimètres, posée à même le sol de terre brune maculé de poussière, apparut à la vue de Dal. Il soupira. Il avait beau s'y être habitué, ce garçon était exaspérant. Diablement doué mais exaspérant.

Il était assez improbable qu'un tel esprit ait pu se développer en ces lieux. Les Catacombes d'Arkashan n'étaient pas un endroit propice au développement de l'intellect. Dal n'y voyait presque rien d'autre que la misère, chaque jour, le long des rues, de ces blocs d'habitations sans âme, jonchés d'ordures et de mendiants faisant la quête, et toutes occupées par les travailleurs des mines, exploités par ceux du dessus, dont le précepteur lui-même était issu.

Et exaspérant, Ilm l'était à n'en point douter, mais quand il se comparait à ses collègues

évoluant eux aussi auprès d'enfants des Catacombes, il s'estimait plutôt chanceux. Ce gamin lui avait montré que même dans les endroits les moins cultivés et les plus défavorisés de la Synarchie, l'espoir dans le genre humain pouvait continuer à exister. C'était ce qui lui permettait de se lever le matin.

– Ilm, c'est déjà le quatrième leurre que je croise, tu ne crois pas que tu en fais un peu trop ?

Le jeune garçon aux courts cheveux bruns mal coiffés, maigrichon et vêtu de guenilles surmontées de prothèses plastiques légèrement caoutchouteuses, ne broncha pas. Dal était dans son dos. Sa stratégie était très simple : faire croire à sa présence à un endroit, se poster près de ce même endroit, et parier sur le fait que son tuteur, attiré par le leurre, se détournerait de lui et passerait son chemin.

Mais c'était déjà la sixième fois qu'il l'appliquait. Et Dal n'était pas idiot. Il se retourna soudainement, faisant tournoyer son

long manteau en laine synthétique gris foncé autour de lui, et se dirigea d'un pas décidé vers l'élève qu'il pensait bien avoir repéré. Ilm pourrait s'enfuir. Mais il savait que son précepteur, plus endurant que lui, finirait par le rattraper. Dal se planta devant lui et croisa les bras en faisant mine de patienter, un air triomphant sur son visage.

– J'attends, dit-il.

Ilm n'eut d'autre choix que de se découvrir lui-même en sortant du champ de perturbation visuelle généré par sa petite machine. Il soupira en jetant à son précepteur un regard désabusé. Ce dernier lui répondit d'un demi-sourire, puis l'invita à ouvrir la marche. Il n'était pas question d'aller se cacher à nouveau. Allumant le générateur d'hologramme accroché à son poignet, Dal constata qu'il était déjà neuf heures quinze, puis déclara :

– Bon, c'est bête, aujourd'hui nous avons un peu plus de retard que d'habitude.

Et même s'il était trop fier pour le montrer, le précepteur sut percevoir l'éclaircie qui était

passée sur le visage de son élève. De loin, au vu de leur même couleur de cheveux et de la scène qui venait de se jouer, on aurait pu croire à deux frères.

II

– Où en étions-nous, alors ?

Ilm l'élève et Dal le précepteur venaient de s'installer dans une pièce exiguë, possédant une unique et petite fenêtre où la lumière artificielle générée électriquement dans les Catacombes entraînait, diffusant une lueur blafarde dans cette salle qui ne possédait pas sa propre alimentation. Elle avait pour ameublement une petite table, un bureau un peu plus large, et, contre le mur, une étagère remplie de livres.

Les Catacombes étaient bien le dernier endroit de la planète où l'on trouvait encore des ouvrages en papier, à l'heure où tout était digital et numérisé. Dal, personnellement, préférerait largement le contact et l'odeur des

pages à l'absence de vie des écrans dont la société du dessus était complètement saturée.

– À la création des Jeux.

– Merci, Ilm. Allons-y, dans ce cas.

Ne disposant pas d'une chaise pour s'asseoir derrière celui-ci, Dal s'installa directement sur son bureau. Il n'aimait pas bouger lorsqu'il distillait ses leçons, car s'il le faisait, il perdait le fil de ses paroles et s'emmêlait dans ses propos. Bien en place, après s'être assuré qu'Ilm, la plume dans une main et la feuille de papier jauni dans l'autre, était prêt lui aussi, il put enfin mettre en branle son cours d'histoire.

– Bien, commença-t-il. Même si le complot que nous avons vu hier avait fort heureusement échoué, le Synarque comprit par là qu'il n'était plus question de rester passif à ce niveau. Il lui fallait donc, à ce moment, trouver un moyen de contrôler à la fois ses ennemis, et la population en manque de sensations fortes. Même s'il est difficile de le dater et de le dire avec précision, on pense que l'idée a été émise par l'un des ministres d'État, Alexander Isfet. Une idée très

simple, somme toute : créer une compétition divertissante pour le peuple, et qui permettrait aux factions rivales de régler leurs différends en combat. Laisser, en quelque sorte, le hasard décider. Le pouvoir, non plus par la raison, mais par la force. Le Synarque a donc, sur cette base, créé les Games of Glory. Des combats en arène faisant intervenir des guerriers clonés parmi les plus puissants de l'univers connu, venus défendre les intérêts d'un peuple, d'une société. Sans complètement supplanter le pouvoir exécutif, les Jeux ont pris une part importante dans les grandes décisions en donnant le dernier mot au vainqueur.

Le précepteur marqua une pause. Devant lui, Ilm s'efforçait d'écrire la majorité de ce qu'il entendait. Dal avait un débit de parole tellement rapide qu'il était difficile pour son élève de tout suivre. Il se permit aussi de reprendre son souffle après tout ce qu'il venait de dire. Après une vingtaine de secondes, il reprit :

– Les règles du jeu ont été mises en place en quelques semaines, impliquant de la stratégie et

de la force brute. Le principe est le suivant : deux équipes de quatre combattants s'opposent dans une bataille pour le contrôle des différents points de victoire disséminés dans l'arène. La capture de ces derniers permet de faire baisser l'énergie du champ de force protecteur de la base ennemie. Une fois ce dernier complètement désactivé, les tourelles de défense doivent être détruites pour ensuite venir à bout du Cœur Énergétique situé au centre de la base. Mais je suppose que tu as déjà assisté à ces joutes, au moins quelques fois.

À la vérité, non, Ilm n'avait jamais vu un seul match des Games of Glory. Ce n'était pas les occasions qui manquaient mais il n'était pas intéressé par ces effusions de sang et de violence dont les autres enfants des Catacombes raffolaient. Il trouvait ces affrontements barbares et inhumains, un avis qu'il ne partageait pas avec ses parents, qui faisaient leur possible pour le pousser à les regarder avec eux.

– Ainsi donc, dit Dal, l’Arène d’Arkashan fut mise en chantier. Il fut décidé d’en faire une véritable œuvre d’art au service de la propagande de la Synarchie. Un bijou de technologie, gigantesque mastodonte de métal maintenu en suspension par différents propulseurs anti-gravité, les plus impressionnants jamais construits. Nous avons vu leur apparition lors de la première leçon, mais ceux de l’Arène d’Arkashan étaient environ dix fois plus imposants.

Ilm entrouvrit la bouche, puis s’empressa de la refermer. Mais ce court instant de stupéfaction n’avait pas échappé à son précepteur, qui enchaîna :

– Si une année complète avait été consacrée à l’élaboration des règles et aux premières esquisses des plans, il en fallut cinq pour construire l’entièreté de l’Arène. Tout d’abord, aménager une surface de 5000 mètres carrés. Puis construire les murs et les différentes salles. Mettre en place les points de victoire, ainsi que

les points de crédit. Installer les deux Cœurs Énergétiques. Puis les différents téléporteurs permettant de se déplacer plus rapidement d'un endroit à l'autre de l'Arène. Les limites de la technologie ont une nouvelle fois été repoussées dans des domaines où nous ne l'attendions pas. On peut voir ça comme un autre impact que l'installation des Jeux a provoqué : une stimulation de l'économie dans des domaines qui n'étaient plus exploités. Notamment en ce qui concerne les armes blanches. Leur production a grimpé en flèche grâce à la création des Jeux, et c'est, d'une manière plus générale, sur la fourniture d'armes de combat spécialisées pour l'Arène, que la Khain Corporation a reconstruit sa renommée.

Dal marqua une nouvelle pause et considéra son élève, qui était déjà proche de la somnolence. Toutes ces explications techniques avaient eu raison de sa concentration. Pour ce que son précepteur en savait, il pouvait tout aussi bien se mettre à penser à dix mille autres choses pour tromper l'ennui, mais cette fois-ci,

il n'en avait visiblement même pas eu le courage. Dal étouffa un soupir. Ilm ne mesurait décidément pas la chance qu'il avait de se voir dispenser ces cours. En effet, si les précepteurs étaient envoyés dans les Catacombes par la Synarchie pour prendre les jeunes en charge, c'était avant tout pour en faire des individus dociles qui iraient travailler dans la Mine sans se poser de questions. Pratiquement du dressage de bétail. Mais le précepteur avait pris la dangereuse décision de faire l'inverse. Il distillait à son élève un cours que l'on aurait difficilement pu faire plus subversif vis-à-vis de ses propres connaissances et de son propre endoctrinement. À travers ses paroles, le Synarque était représenté comme un dictateur usant de la manipulation pour asseoir sa domination et diriger son territoire d'une main de fer, sous prétexte d'apporter la paix et l'ordre.

– Ainsi, conclut-il, les Games of Glory se sont insérés, presque de force, dans la culture populaire. Ils ne brassent pas uniquement des

sommes colossales de crédits, mais aussi des enjeux politiques importants. De nombreuses planètes ont envoyé des délégations de combattants pour prendre part à tout cela, comme Kantour ou encore Skiutera. Néanmoins, la Synarchie, tu t'en doutes, a vraiment tout fait pour conserver sa mainmise politique ; il faut bien avouer que la création des Jeux était un risque. Le Synarque a donc décidé d'y faire participer les membres de la Garde Synarchique. Ce sont eux qui sont les plus puissants dans l'Arène et ils comptent les guerriers les plus prestigieux de l'univers connu. Leur principal concurrent reste la Khain Corp, ce qui concorde avec son poids financier.

Ilm appuyait maintenant sa tête dans la paume de sa main. Cette fois-ci, Dal soupira pour de bon, avant de claquer dans les siennes, provoquant le sursaut de son élève. Passé la surprise, ce dernier, rappelé à l'ordre, se tint prêt, avec une pointe de honte, à noter la suite du cours.

III

À dix heures précises, Ilm put prendre congé de son précepteur. Ils se séparèrent à la sortie de la bâtisse d'enseignement par une poignée de main. Dal et son élève échangèrent un sourire, avant de partir dans des directions opposées. Le précepteur rentrait chez lui, où il passerait toute la journée à étudier et à se documenter. Ilm, lui, devait être au travail une heure plus tard. À onze heures, il avait en effet rendez-vous à la Mine, où il travaillerait jusqu'au soir. Mais avant cela, il devait retrouver quelqu'un.

Il fila entre les différentes maisons carrées de pierre jaunie toutes ressemblantes et presque sans la moindre nuance. Comme il prenait de la vitesse, ses pas dégageaient derrière lui de la poussière. Autour de lui, de nombreuses personnes, femmes et hommes, adultes et adolescents, se dirigeaient d'un pas lent vers la Mine. Pendant cinq minutes, il se repéra entre les différents blocs d'habitations, qui n'étaient

différenciables que par leurs numéros, avant de finalement s'arrêter devant l'un des cubes de pierre. Au lieu de frapper à la porte, il grimpa, lentement mais sûrement, à l'une des fenêtres de verre à double-vitrage, et toqua à celle-ci. Quelques secondes plus tard, elle s'ouvrit sur un visage juvénile. Ilm ne se fit pas prier et s'engouffra dans la maison qui n'était pas la sienne.

De l'autre côté, lui et la personne qu'il aimait le plus au monde échangèrent une embrassade passionnée. À quatorze ans, il vivait son premier amour adolescent. En amoureux transit, les sentiments qu'il éprouvait lui semblaient incomparables.

– Prête aux Pierres ? lui dit Ilm.

– Prête, répondit Eir avec assurance.

Eir était une jeune fille du même âge que lui, possédant une lisse chevelure argentée et des yeux bleu clair. Elle portait aussi une tunique beige rapiécée et un pantalon de cuir qui s'arrêtait un peu avant ses chevilles. *Prête aux Pierres* était une expression adoptée par les

gens des Catacombes pour désigner la partie de la Mine où travaillaient les jeunes gens. Si Ilm était venu chez elle plutôt que de repasser dans la maison où lui et sa famille vivaient, c'était tout autant pour la voir le plus longtemps possible en matinée que pour la chercher, tout simplement, dans la mesure où ils allaient tous deux travailler à la Mine.

– Et ton cours de ce matin ? demanda Eir.

Ilm eut un rire amer.

– Ah ah... J'ai vraiment du mal avec tout ça. J'aime bien mon précepteur, mais il est barbant.

– Tu as encore retardé le début du cours, je parie.

Cette fois-ci, l'éclat de rire d'Ilm fut sincère.

Malheureusement, ils n'avaient que peu de temps pour discuter. Le paquetage du garçon était déjà prêt, car sachant qu'il ne repasserait pas chez lui avant de partir vers son cours – ou plutôt vers sa tentative d'y échapper –, il l'avait déjà préparé. Il aida Eir à finir le sien. Il s'agissait simplement d'une pelle, d'une petite foreuse électrique, d'une bouteille d'eau et d'un

briquet, le casse-croûte des travailleurs de la Mine.

Les parents d'Eir étaient déjà partis ; en effet, les adultes commençaient leur travail une heure plus tôt que les jeunes car ces derniers devaient d'abord se rendre à leur heure d'enseignement quotidien. Aussi Ilm et sa petite-amie furent-ils les derniers à quitter la petite habitation, faite de deux pièces sans décoration, un salon et une chambre, deux lits et une cuisinière automatique. Ils sortirent et laissèrent la porte en métal se refermer, avant de se diriger, main dans la main et d'un pas plus assuré que les autres, vers la Mine n°56 des Zones Souterraines d'Arkashan.

IV

La Mine était un grand immeuble construit selon la même méthode que les habitations des Catacombes : un cube de pierre grise, à la différence que celui-ci était cinq fois plus grand, et qu'une partie était construite à même

la roche. En effet, elle se situait à l'extrémité de la Zone Souterraine et contribuait à agrandir cette dernière.

On entrait à l'intérieur par la grande porte principale, haute de trois mètres et ouverte de dix à vingt heures tous les jours, le tout étant complètement automatisé – le soir, si une personne s'attardait trop, elle était condamnée à passer toute la nuit à l'intérieur.

Chaque Mine des Catacombes d'Arkashan était organisée en deux parties, sur une dizaine de niveaux. La partie inférieure était consacrée à l'extraction de l'une des ressources les plus prisées de cet hémisphère de la planète, à savoir le cuivre, en raison de son excellente conductivité électrique. La partie supérieure, elle, également appelée les *Pierres*, était une carrière où l'on récoltait de quoi construire de nouvelles habitations, mais aussi de quoi agrandir les Zones Souterraines. En effet, la planète Arkashan, après des milliers d'années de développement urbain, avait atteint les limites de ce qui pouvait être fait en surface. Il

n’y avait plus le moindre espace sur ce monde surpeuplé qui ne soit pas occupé par des tours de trois kilomètres de hauteur. Aussi la solution à l’augmentation continuelle du nombre d’habitants avait été perçue sous la terre. Pour l’heure, on appelait tout ce réseau souterrain les Catacombes, et les seules personnes qui y vivaient étaient des mineurs, des travailleurs des carrières et des fonctionnaires de l’enseignement et de l’administration. Néanmoins, l’installation de populations appartenant à la classe moyenne viendrait ensuite, après que les Mines, qui tournaient à plein régime et en partie automatisées, auraient fini d’exploiter leurs filons.

Ilm et Eir arrivèrent à dix heures cinquante-huit, soit deux minutes avant le départ de l’élévateur menant tous les jeunes de leur âge travaillant ici vers les *Pierres*. Ils entrèrent dans le grand bâtiment, où un flot de personnes continuait de se déverser, les horaires de début et de fin de journée pouvant varier selon les métiers auxquels les différents travailleurs

étaient affectés. Les deux adolescents, eux, allèrent tout droit à l'intérieur du bâtiment au sol de terre, aux murs de métal quelque peu rouillé et à l'air saturé de poussière en suspension, ce qui rendait la respiration difficile et désagréable. Ils montèrent un escalier de pierre jusqu'au premier étage de la partie supérieure. Ils vérifièrent une nouvelle fois leur matériel avant de se diriger vers un large élévateur, une passerelle de fer entourée de poutrelles de la même matière. Ils n'étaient évidemment pas seuls et échangèrent quelques accolades avec les autres travailleurs des carrières qu'ils connaissaient. La plupart étaient des humains, ce qui, sur Arkashan, était logique, mais il y avait aussi les enfants d'immigrés venus d'autres planètes, notamment Kantour – les Kantouris étant des êtres humanoïdes aux caractéristiques très similaires aux humains, à la différence qu'ils avaient une peau de seiche, pouvant prendre différentes couleurs en fonction des individus.

L'élévateur s'ébranla et commença son ascension dans la partie supérieure de la Mine. Une minute plus tard, il s'arrêta brutalement au premier niveau. Tout le monde descendit, et, bon gré mal gré, partit vers les murs de pierre naturelle qui n'attendaient que d'être creusés.

– Bon courage.

– Toi aussi...

Eir et Ilm s'adressèrent un dernier baiser pour la matinée, avant de se diriger vers les emplacements qui leur avaient été attribués. Il s'agissait de petites parcelles d'un mètre carré, devant lesquelles les jeunes travailleurs arrivaient, posaient leur matériel, sortaient leurs pioches et commençaient à battre la pierre sans relâche. Ils étaient accompagnés d'engins robotisés qui, au-dessus d'eux, creusaient également, ce qui faisait parfois tomber quelques gravats, au risque de blesser ceux qui se trouvaient en-dessous. En outre, c'était grâce à ces machines que la Mine ne s'effondrait pas sur elle-même. Dans la partie inférieure, d'autres engins s'occupaient de la réduction et

des détecteurs installés tous les quelques mètres prévenaient la moindre secousse anormale.

Après deux heures trente de cassage de roche, la première pause sonna. Tous les adolescents présents lâchèrent un soupir commun, avant de s'asseoir et de sortir leurs briquets. Ilm s'adossa à la paroi rocheuse et entreprit de rapidement déguster ce mets qui, à défaut d'être très ragoûtant, était particulièrement nourrissant. Il faisait passer le tout avec de grandes gorgées d'eau. Ce faisant, il discutait avec ses camarades, notamment à propos des cours du matin. Il s'était lié d'amitié avec un jeune Kantouri à la peau écaillée blanche teintée de bleu. De sa tête se détachaient plusieurs mèches compactes de cheveux azurés. Il répondait au nom d'Iki.

Lorsqu'ils discutaient, Ilm avait pris l'habitude de se plaindre de ses conditions de travail, et son ami le rejoignait sur ce point. Cependant, il évitait d'émettre une opinion négative par rapport aux cours qu'il recevait de

Dal. En effet, la fois où il l'avait fait, il s'était fait assez violemment sermonner.

– Sur Kantour, lui avait dit Iki, nous vivions dans les bidonvilles des grandes cités construites par la Synarchie. On n'avait ni cours, ni travail. Rien pour nous en sortir. Tu ne réalises pas la chance que nous avons ici.

Dans les discussions entourant les deux jeunes garçons, il était souvent question des Games of Glory. Les adolescents débattaient des meilleurs clones et équipes, de ceux qu'ils soutenaient où d'actions spectaculaires qu'ils avaient pu voir lors des derniers combats. Ilm n'aimant pas les Jeux, tout cela avait le don de l'exaspérer. Même si ça n'allait pas aussi loin pour Iki, le Kantouri n'en avait jamais entendu parler avant son arrivée dans les Catacombes, et ne s'y intéressait pas outre mesure. Ne pas en parler ne le gênait pas – peut-être était-ce ce qui l'avait rapproché d'Ilm.

La pause durait une demi-heure. Elle permettait à tous les travailleurs de reposer leurs bras et leurs jambes, puis de manger. La

reprise était la partie la plus douloureuse. La digestion les fatiguait et ils passaient toujours une heure à travailler au ralenti. D'une manière générale, l'après-midi était moins productive.

Lorsque la journée de travail se terminait, à dix-huit heures, c'étaient des adolescents toujours plus fatigués mentalement et physiquement qui s'en retournaient vers leurs logis. Les adultes, eux, rentraient une heure et demie plus tard que leur progéniture.

Ilm retrouva Eir à la sortie de la Mine, et ils effectuèrent ensemble le chemin du retour vers leurs maisons, tout en discutant de choses et d'autres, de la fatigue de la journée et de ce qu'ils apprendraient en cours le lendemain.

Alors que, revenus à la maison de la jeune fille, ils s'apprêtaient à se séparer, cette dernière prit le garçon dans ses bras. Elle le serra fort, et lui chuchota :

– Je sais que tu es tout le temps un peu déprimé, tu sais... Je le vois bien, je ne suis pas une idiote... Mais quand je vois ce que tu arrives à faire à partir du peu dont on dispose,

ici, je trouve que tu broies beaucoup trop du noir...

– ... Tu crois ?

Eir sourit.

– Si tu es triste, tu n'as qu'à penser à moi... Je serai à tes côtés, quoi que tu fasses. Ça te va ?

– ... Oui.

Et ils restèrent ainsi durant plusieurs minutes.

V

Trois personnes, assises autour d'une table en bois fixée sur le sol, s'appliquaient à manger avec le plus d'aise possible un repas sommaire, composé d'une soupe nutritive et d'un morceau de pain pour l'accommoder. Ilm était fils unique de deux travailleurs de la partie inférieure de la Mine. Ses deux parents étaient tout comme lui nés dans les Catacombes et destinés à y travailler pour la Synarchie en l'échange de la subsistance.

Le père d'Ilm, un homme de haute stature, aux cheveux bruns coupés courts, tenta d'engager une conversation avec son fils :

– Alors, ton cours de ce matin, qu'y as-tu appris ?

– Oh... eh bien, bafouilla Ilm, la création... la création des Jeux.

– Ah ! s'exclama le père. Un sujet passionnant, tu ne trouves pas ?

– Euh... oui.

Évidemment. Le père d'Ilm adorait les Games of Glory. Sa mère aussi. Tout le monde adorait regarder les Jeux. Ils étaient l'un des seuls divertissements existants dans les Catacombes. Mais apparemment, tout le monde adorait les Jeux à la Surface, aussi. C'était donc sans doute plus que ça. Les Games of Glory soulevaient des foules, étaient impressionnants à regarder. Ils étaient un exutoire pour tous ces téléspectateurs. Peut-être l'étaient-ils aussi pour les combattants eux-mêmes ?

– Est-ce que tu as entendu parler de la dernière partie, Ilm ? lui demanda sa mère, une

femme aux cheveux châtain mi-longs vêtue d'une longue robe mal repassée.

– Je... Non.

– Tu as raté quelque chose, renchérit le père. J'ai bien cru que la Garde Synarchique serait défaite cette fois-ci ! Les gars de Khain ne sont pas passés loin.

– ... Khain ? Ah, oui.

La fameuse société extrêmement riche dont lui avait parlé Dal lors du cours du matin. Il avait déjà entendu, une ou deux fois, ses parents, ou d'autres travailleurs de la Mine, prononcer ce nom. Mais comme il n'avait auparavant aucune idée de ce qu'il signifiait, il ne l'avait jamais retenu. Il lui semblait que tout le poussait à s'intéresser aux Jeux.

La raison de son aversion pour la compétition était très simple. Quelques années plus tôt, alors qu'il était encore petit et très impressionnable, son père avait tenu à lui montrer sa première partie. Au cours de ce match, il avait vu à travers l'écran l'un des clones se faire décapiter par une lame aux

reflets bleus, à cause d'une défaillance passagère du système de contrôle d'affichage de violence. De cette expérience traumatisante était né un refus systématique de jamais revoir le moindre match. Et jusqu'ici, il s'y était tenu.

Ayant terminé son assiette, il débarrassa prestement en mettant sa vaisselle dans l'évier, avant d'adresser à ses parents un salut respectueux et de se diriger vers la chambre commune. Au final, il n'avait vu ses parents – et parlé avec eux – que pendant une trentaine de minutes au cours de l'ensemble de la journée. Depuis qu'il travaillait à la Mine, il était logiquement très occupé, et il avait atteint l'âge requis pour que l'un de ses parents n'ait plus besoin de rester avec lui à toute heure de la journée. Mais même s'agissant de cela, il les voyait peu et leur parlait peu. Il se contentait, en quelque sorte, du strict minimum. Et eux, probablement trop fatigués par leurs journées de travail dans la partie inférieure de la Mine, ne lui en voulaient pas de partir dormir si vite –

peut-être avaient-ils connu la même situation à son âge.

Il ressassait tout cela lorsque sa mère entra à son tour dans la chambre commune. Pendant les quelques secondes où la porte automatique resta ouverte, Ilm put entendre les sons de l'écran holographique sur lequel son père était en train de regarder le match des Games of Glory du soir ; il avait entendu lors de sa journée qu'il opposait la Khain Corp et la planète Kantour. Iki avait même tiqué à l'évocation du nom de son monde.

– Bonsoir, Ilm.

– Bonsoir, maman...

Un peu malgré lui, il se faisait déjà distant. Cela ne la découragea pas.

– Alors, comment est-elle ?

Le sang du garçon lui sembla se glacer dans ses veines.

– Comment est-ce que... commença-t-il.

– Il y a des choses qui se sentent. Et puis, tu ne pensais pas que nous n'avions pas remarqué, ton père et moi, que tu prenais directement ton

paquetage avec toi pour aller en cours – et donc que tu ne repassais pas à la maison.

Empourpré, Ilm se couvrit le visage de ses mains. Quel idiot il faisait !

– Allons ! temporisa sa mère. Il n’y a pas de honte à avoir. Comment est-elle, alors ?

Le jeune homme ne saisit pas immédiatement la question. Il la regarda d’un œil perplexe.

– Ta petite-amie, précisa-t-elle.

– Oh... Je... euh... balbutia-t-il. Elle est... superbe.

Rapidement, il se sentit capable de parler avec plus d’aisance de la sensation de rêve éveillé qui l’imprégnait ces derniers temps. Le sourire de sa mère se fit plus fort à mesure que sa langue se déliait.

Après quelques dix minutes de discussion, elle conclut simplement :

– Sache que tes parents sont fiers de toi... et même si ça peut paraître idiot, je suis sûre que tu es promis à un avenir radieux.

Pour finir, elle l’embrassa sur le front, avant de retourner dans le salon-cuisine avec son mari. Une fois l’obscurité revenue dans la chambre commune, Ilm laissa sa tête retomber sur l’oreiller de son lit au matelas de laine synthétique. Apaisé par la conversation, et la tête pleine de belles images, il s’endormit presque aussitôt.

VI

Le réveil fut aussi dur que le sommeil avait été doux. Ilm fut sorti soudainement de sa torpeur et se releva brusquement – il avait comme qui dirait senti l’urgence de la situation. Il se retrouva alors nez à nez avec ses deux parents, qui le fixaient d’un air inquiet. Autour de lui, il pouvait entendre des bruits qui, en pleine nuit, étaient assez inhabituels en raison du couvre-feu théoriquement imposé par les autorités.

Il vit alors que son bras droit saignait, et que son père tenait dans ses mains une pince, et dans l'autre une petite puce électronique.

– Ilm, lui dit-il, est-ce que tu nous fais confiance ?

Le jeune garçon adressa à son géniteur un regard interloqué. Pourquoi lui disait-il cela d'une telle façon ? Pourquoi maintenant ? Néanmoins, face aux regards pressés qui lui étaient lancés, il répondit prestement :

– ... Oui... bien sûr.

Sans en attendre plus, son père et sa mère se relevèrent.

– Parfait, ajouta le premier. Dans ce cas, il va falloir que tu nous écoutes et que tu suives à la lettre ce qu'on va te dire.

– Mais... je...

– S'il te plaît, Ilm, lui dit sa mère d'un air implorant, fais-nous confiance.

Il acquiesça.

Son père se rapprocha de lui.

– À notre signal, tu vas sortir discrètement de cette maison avec ta petite machine à

camouflage. Tu vas te cacher aussi bien que possible. Tant qu'on ne te dit pas de te montrer, tu ne te montres pas, d'accord ?

Ilm acquiesça à nouveau, plus énergiquement. Il ne comprenait rien à la situation, mais percevait clairement le danger.

– Très bien, ajouta le père.

Ils aidèrent leur enfant à se lever et à s'habiller, et attendirent qu'il récupère, sous son lit, l'une de ses petites machines électroniques. La plupart étaient disséminées sur le chemin entre la maison et sa salle de cours, mais il en gardait toujours en réserve chez lui, au cas où.

Ses parents l'accompagnèrent ensuite à la porte d'entrée, et chacun leur tour, le serrèrent dans leurs bras.

– On compte sur toi, Ilm. Tu es notre fierté. Ne l'oublie pas.

Tout cela sonnait bien trop comme un adieu déchirant. Ilm était de plus en plus paniqué. Mais il retint ce sentiment pour eux. Il serra les lèvres, les enlaça tous deux une dernière fois, puis, lorsqu'il n'y eut plus de bruit, il sortit de

la maison, et courut vers l'une des cachettes qu'il appréciait le plus, et qui était également l'une des plus discrètes. La seule personne à en connaître l'existence était Dal.

Il s'agissait d'un léger renfoncement situé dans le petit espace d'à peine un mètre entre deux habitations. L'obscurité créée par l'étroitesse de l'endroit le rendait indétectable pour quiconque ne faisait pas attention. Il alla s'y faufiler, et alluma l'une de ses petites machines, qu'il activa. Elle émit un grésillement, et un petit bruit. Une diode s'alluma en vert, et tout d'un coup, Ilm disparut aux yeux du monde. Pour lui, cela se manifestait par un léger bruissement autour de sa peau. Désormais, plus personne ne pouvait le voir. Lui, en échange, avait vue sur une petite partie de la place située en face des habitations. Ce qu'il vit devait le marquer à jamais.

Autour des maisons circulaient des soldats dont les uniformes rouge et or trahissaient leur appartenance à la Garde Synarchique. Ils étaient nombreux et tous armés de fusils à

plasma et de matraques électriques. La lumière artificielle des Catacombes avait été allumée et brillait comme en plein jour, alors que l'on n'était qu'en début de matinée. Les soldats étaient alors occupés à faire sortir les mineurs des maisons et à tous les rassembler. Ilm put à peine apercevoir ses parents dans ce groupe d'habitants qui s'épaississait de plus en plus.

Après quelques minutes où ce rassemblement n'avait cessé de grossir, les soldats se mirent à effectuer un décompte. Pour ce faire, ils sortirent des poches de leurs combinaisons des tablettes digitales avec lesquelles ils procédèrent à un scanner complet du groupe qu'ils avaient réuni. Quelques minutes plus tard, l'un d'eux s'écria :

– Ils sont tous là !

Sur ces mots, les soldats poussèrent les habitants rassemblés à se resserrer les uns autour des autres pour former un groupe plus compact. Pressés par la menace des fusils, ces derniers s'exécutèrent. Au signal de celui qui

était probablement le dirigeant de l'opération, ils levèrent leurs armes.

Il y eut quelques secondes de flottement. Personne ne sembla comprendre. Puis les coups de feu partirent. Ilm ouvrit la bouche. Il voulut hurler mais parvint à se retenir. Son regard se figea sur cette vision d'effroi. En quelques instants, tous les habitants s'étaient écroulés par terre, morts, s'entassant les uns sur les autres. Ils n'avaient même pas eu le temps de crier. Ilm devina ensuite que les soldats procédaient à un scan avec leurs tablettes, sans doute pour vérifier que personne n'en avait réchappé. Puis ils tirèrent tous vers l'arrière une mollette carrée sur leurs armes, avant de presser à nouveau la détente. Le garçon caché dans son renfoncement comprit rapidement de quoi il s'agissait : du gaz acidifiant. En une poignée de secondes supplémentaires, les corps avaient pratiquement disparu. Une fumée grisâtre s'élevait du tas de cadavres. L'acide utilisé détruisait même les vêtements. Devant toute l'atrocité de la scène, Ilm manqua de vomir. Il

avait les larmes aux yeux. Toute la population du quartier avait été réduite à néant en quelques minutes à peine.

Chapitre 2 : Simi

I

D'autres fusillades se firent entendre au loin. Quelques cris, également. Puis les pas des soldats martelant le sol, suivis de sons caractéristiques de la téléportation. En une heure, la zone entière avait été vidée de sa population, sans laisser aucune autre trace que leurs possessions, toujours dans les maisons. Ce fut justement ce qui suivit. Les deuxièmes à arriver furent des nettoyeurs. Ils portaient eux aussi des uniformes de la Garde Synarchique, mais leur travail était tout autre : armés de tuyaux crachant de l'acide, tous reliés à une grande machine métallique à la forme d'un œuf, ils entrèrent dans les maisons. De son poste d'observation, Ilm ne put pas voir ce qu'ils y faisaient, mais il l'avait aisément deviné. Cette étape dura elle aussi une heure. Puis ils se téléportèrent à leur tour en-dehors des Catacombes. Il fallut au jeune garçon une heure

supplémentaire pour sortir de sa cachette. Il n’osait pas encore bouger. Mais sa position commençait à devenir pour lui inconfortable. Désactivant son petit appareil, il se releva avec lenteur, et, tout tremblotant, retourna dans l’avenue principale. Il n’y avait plus âme qui vive.

Ilm alla tout d’abord chez lui. Il entra dans la maison de pierre, carrée, dans laquelle il avait passé toute sa vie, et dont la porte avait présentement été défoncée par les nettoyeurs. L’habitation était complètement vide. Une fine poussière noire parsemait désormais le sol : le reste des meubles qui avaient été dissous. Vingt ans de vie commune, dont quatorze avec lui, réduits en poussière en à peine une heure. Les êtres humains ne laissaient finalement derrière eux que peu de traces de leur existence – les soldats de la Garde n’avaient fait qu’accélérer un peu le processus. Le sol poussiéreux faisait crisser les chaussures d’Ilm. Il ne tarda pas à sortir de chez lui. Plus rien ne l’y retenait, désormais.

Il fit également un saut à la maison d'Eir et de sa famille. Mais là non plus, il n'y avait plus rien. Plus la moindre trace. Alors Ilm se laissa aller à vagabonder dans des Catacombes amputées de leur vie. Il n'y avait plus aucun bruit – même plus celui du vent. Les gigantesques ventilateurs situés aux extrémités de la zone devaient avoir été arrêtés. Après tout, il n'y avait plus personne pour respirer l'air de ces lieux. Seul le bruit des pas du jeune garçon sur la route de terre battue venait troubler le silence. Il ne savait pas quoi faire. Il ne savait plus quoi penser. Et à dire vrai, il n'en avait pas envie. À cet instant, il souhaitait juste qu'on l'emmène lui aussi, comme ses parents. À quoi bon vivre quand il n'y a plus de vie autour ?

– Hé, toi !

Ilm releva brusquement la tête. Il y avait quelqu'un en face de lui. Il était à une quarantaine de mètres mais il courait dans sa direction et réduisait rapidement l'écart. Le sang du jeune garçon ne fit qu'un tour : il avait été repéré par des soldats restés sur place.

Comment avait-il pu être aussi naïf en sortant si rapidement de sa cachette ?

Ce fut plus l'instinct de survie que la volonté qui le poussa à courir. Il disposait de l'avantage d'avoir une grande agilité, et une connaissance parfaite du quartier. Il allait foncer dans les ruelles entre les habitations, et se faufiler dans chacune d'elles jusqu'à avoir semé son poursuivant. Ce dernier avait, en outre, trop de retard pour le rattraper.

C'était du moins ce qu'il pensait avant que l'individu en question n'apparaisse soudainement juste en face de lui. Emporté par son élan, il lui rentra dedans, et tous deux effectuèrent plusieurs roulades sur le sol avant de s'immobiliser. Ilm se releva aussi sec, et repartit en courant. Quelques secondes plus tard, son poursuivant réapparaissait en face de lui, cette fois-ci un peu plus loin.

– Ne t'inquiète pas, dit-il, je ne te veux pas de mal.

Ilm s'arrêta de nouveau. Il devait évaluer la situation. Celui qui l'avait rattrapé était assez

grand et svelte et son visage était camouflé par un masque à gaz de couleur noire qui lui donnait un air menaçant. Il était difficile de lui faire confiance.

– Qui êtes-vous ? demanda le fuyard.

L'inconnu répondit tout en enlevant son masque :

– Je m'appelle Simi. Je ne suis pas un soldat. Je suis venu te chercher.

Il avait la peau pâle, des yeux rouges et des cheveux opalins. Ses lèvres fines tremblaient un peu alors qu'il cherchait à gagner la confiance du jeune garçon.

– Comment vous pouvez savoir que j'étais là ? demanda Ilm.

– C'est... c'est tes parents qui me l'ont dit, en quelque sorte. Je suis chargé de t'emmener dans un refuge à la Surface.

La Surface. Ce mot suffisait à mettre des étoiles dans les yeux de n'importe quel jeune garçon des Catacombes, et Ilm n'était pas une exception. Monter un jour à la surface

apparaissait comme un rêve inaccessible. Cependant, ce n'était pas un jour normal.

– Comment je peux vous croire ?

Le dénommé Simi sembla hésiter quelques instants sur la réponse à apporter, si bien qu'Ilm crut avoir fait mouche. Mais son interlocuteur se reprit plus vite qu'il ne l'aurait pensé, et répondit :

– Tu t'appelles Ilm Kaelder. Tes parents, Bil et Sigyn. Tu fréquentes une certaine Eir. Ton précepteur, lui, se nomme Dal.

Ilm ouvrit des yeux ronds de stupéfaction. Que l'on connaisse le nom de son précepteur, ou même celui de ses parents, passe encore. Mais comment pouvait-il être au courant de la relation naissante qu'il entretenait avec Eir ?

– Tes parents, expliqua Simi, m'ont donné ces informations tout en me chargeant d'aller te récupérer après... après tout ça.

À nouveau, Ilm afficha un air perplexe et, mentalement, fit l'inventaire de ses souvenirs. Ses parents l'avaient réveillé le matin-même pour lui dire d'aller se cacher hors de la maison.

Hors de la maison. Ils savaient donc non seulement ce qui allait se produire, mais aussi où et de quelle façon. Ils savaient que des soldats allaient venir dans les Catacombes, tuer tous les habitants à l'acide, avant de détruire toutes leurs possessions dans les habitations. Si Ilm s'était caché à l'intérieur, il aurait été tué.

– Comment... comment est-ce possible... ? balbutia-t-il.

Alors, l'interlocuteur du jeune garçon serra les lèvres, puis déclara avec gravité :

– Tes parents faisaient partie du Groupe Contestataire d'Arkashan. À ce titre, ils disposaient de certaines informations issues de ce dernier. Comme par exemple comment trouver les puces de détection.

Cette fois-ci, Ilm se figea complètement.

Le Groupe Contestataire d'Arkashan. Considérés par les autorités comme des terroristes, ils étaient en quelque sorte le bras armé de ce que l'on pouvait considérer comme le seul mouvement d'opposition connu de toute la Synarchie. Mais c'était aussi une minorité

qui, face à l'influence sans limite du Synarque, avait beaucoup moins de poids que dans la croyance populaire. Pour Ilm, il était difficile de croire que ses parents, de simples mineurs tout ce qu'il y avait de plus normal, soient en fait des membres actifs de ce que l'on pouvait qualifier de résistance.

– ... Je ne vous crois pas, marmonna-t-il.

– Tu n'as pas le choix, répondit Simi du tac au tac. Les liquidateurs ne sont pas les derniers à passer. De nouveaux individus vont arriver bientôt pour procéder au réaménagement. Nous n'avons vraiment pas beaucoup de temps.

Son ton se faisait pressant, mais le jeune garçon se méfiait encore. Une question se mit alors à lui brûler les lèvres.

– Est-ce que... Est-ce qu'il y a d'autres membres du GCA dans les Catacombes ?

Ce fut au tour de son interlocuteur d'hésiter. Simi fit claquer sa langue, et répondit :

– Je n'ai que vingt ans, donc je n'en suis pas encore membre, alors je ne peux pas l'affirmer. Mais je crois que non.

Cette réponse franche résonna dans la tête d'Ilm. Un instant, il avait espéré que de nombreux autres résistants se cachaient parmi les familles prétendument sans histoire vivant sous la Surface – notamment *la sienne*. Ou même celle d'Iki. Mais vraisemblablement, il s'était fourvoyé. Sa motivation, déjà au plus bas, en prit un nouveau coup, qui au passage envoya sa méfiance voler en éclats.

– Je suis désolé, ajouta Simi avec pitié.

Ces paroles firent réaliser à Ilm qu'il était en train de pleurer. Des larmes s'écoulaient de ses yeux, dévalaient ses joues et allaient humidifier légèrement le sol empreint de poussière. Désormais, il n'avait plus aucune raison de ne pas suivre cet inconnu. Plus rien, absolument plus rien ne pouvait le retenir ici.

II

Gagné par la curiosité malgré sa tristesse et son désespoir, Ilm fut pour le moins étonné de constater que le dénommé Simi n'allait pas

l’emmener à la Surface via la téléportation, alors qu’il avait vu tous les soldats procéder ainsi. À vrai dire, il ne connaissait lui-même aucun chemin permettant de remonter. Les Catacombes étaient comme une gigantesque prison qui constituait malgré tout son monde à lui, celui dans lequel il avait grandi, et où il n’allait sans doute plus jamais revenir.

– Nous ne pouvons pas nous téléporter car les réseaux long courrier sont intégralement contrôlés par la Synarchie, expliqua Simi. Si les autorités constatent un déplacement instantané venu des Zones Minières alors qu’il est censé ne plus y avoir personne, ils vont se poser des questions. Pour l’heure, nous devons être discrets.

– Mais n’avais-tu pas dit que de nouvelles personnes allaient arriver ? demanda Ilm.

– Si, mais ils ne seront pas là avant ce soir, au plus tôt. Ils attendent que le gaz se soit complètement évaporé, pour ne pas prendre le risque que des gens comprennent ce qui s’est produit.

– Mais... Toi, tu es bien au courant, non ? Et moi aussi...

– Moi, je ne suis pas censé être ici. Je suis arrivé par un chemin détourné.

Ilm allait devoir se contenter de cette réponse pour l'instant. Suivant son accompagnateur, ils sortirent du quartier de son enfance, dépassèrent la Mine et marchèrent pendant une demi-heure jusqu'à la Zone suivante des Catacombes. Le jeune garçon n'y était jamais allé – la Mine constituait en quelque sorte le point de départ d'une ligne d'horizon indépassable.

Bientôt, les deux marcheurs arrivèrent en face d'un grand bâtiment qu'Ilm reconnut grâce aux images présentes dans les livres que Dal lui montrait lors de ses interminables cours du matin : il s'agissait de l'une des Mairies Principales. Le système administratif des Zones Minières était en effet constitué de trois niveaux de ramifications : la Mairie Générale, au sommet de laquelle se trouvait le gouverneur général ; les Mairies Principales, situées toutes

les dix zones, et les gouverneurs adjoints ; puis enfin les Antennes de Zone, petits bâtiments peints en blanc et reconnaissables, où des premiers commis et leurs subalternes s'occupaient des affaires les moins importantes et remontaient les plus importantes.

La Mairie Principale des Zones 50 à 60 était ainsi un immeuble de vingt mètres de hauteur organisé en plusieurs étages, construit dans la même pierre que les habitations mais régulièrement repeint en blanc afin de toujours être propre pour donner une bonne image de la Synarchie, dont les fonctionnaires travaillant ici étaient les représentants. Il n'y avait plus personne. Ilm se demanda s'ils étaient partis avant les événements ou s'ils avaient été liquidés, eux aussi. L'absence de meubles et l'odeur inhabituelle, la même que celle qui avait imprégné sa maison après le passage des soldats, plus ce que Simi lui avait dit sur le secret qui entourait ces événements, lui donnait probablement la réponse.

Le jeune garçon suivit son accompagnateur au travers de la salle d'accueil de la Mairie, jusqu'au mur situé au fond, derrière une rangée de bureaux de fer. De nombreuses étagères s'y trouvaient. Simi se saisit de l'une d'elle et la déplaça laborieusement d'un mètre – dévoilant au passage une porte dérobée. Bien qu'étant en métal, il ne s'agissait pas d'une porte automatique et elle était verrouillée, sécurisée par un digicode. Simi tapa prestement sur un petit clavier, et un claquement se fit entendre, suite à quoi il ouvrit la porte, invita Ilm à la passer, puis entreprit de replacer l'armoire devant avant de la refermer.

Il se tourna alors vers le jeune garçon et lui déclara :

– C'est bon. Nous sommes sortis des Catacombes.

Puis, sans lui laisser le temps de réaliser, il se remit en chemin et le poussa à le suivre. Ils se trouvaient désormais dans un tunnel creusé à même la roche et éclairé par des lampes à la lumière blafarde dont les câbles noirs étaient

visibles au-dessus d'eux. Le chemin n'était pas complètement droit et ne faisait que monter. Il leur fallut une heure supplémentaire pour arriver à une nouvelle porte en fer. Ilm était complètement à bout de souffle. Des bruits étouffés se faisaient entendre devant eux. Simi sortit alors une clé magnétique de sa poche, et la fit glisser dans un étui fixé à la porte. Un claquement se fit entendre, puis il l'ouvrit, avant de la passer. Une fois arrivé dehors à son tour, le jeune garçon oublia complètement sa fatigue.

III

La vision qui se présentait à Ilm était si impressionnante qu'elle lui parut fantasmagorique. Simi, lui, y était probablement habitué, et observa le jeune garçon avec de l'amusement dans le regard. Pour un adolescent qui avait passé toute son enfance dans les Catacombes, la Surface dont il n'avait vu que des images dans de vieux livres

d'histoire était comme un rêve impossible à atteindre. Un ensemble de sombres gratte-ciels aux formes variées, en verre et en métal, dégageant la lumière des multitudes de lampes situées à l'intérieur, et dont on ne distinguait même pas le sommet. Autour d'eux, des centaines de véhicules volants de toutes les couleurs et de toutes les tailles, si rapides qu'il était difficile de les distinguer précisément. Au sol, de larges voies urbaines parsemées d'arbres aux troncs fins et aux feuilles épaisses et de lampadaires diffusant une lueur bleuâtre. Et un bourdonnement aisément perceptible, qui ressemblait aux yeux d'Ilm à celui des énormes ventilateurs fournissant de l'air aux Catacombes.

Et les gens, bien sûr. Contrairement aux Zones Minières, qui étaient principalement peuplées d'êtres humains, la Surface d'Arkashan comptait une grande variété d'espèces. Des insectoïdes, des mollusquoïdes, des Kantouris, des Skiuterans... Trop pour les citer. Arkashan était la capitale de la Synarchie,

la planète de l'administration et de la bureaucratie, peuplée des fonctionnaires venus de toute la galaxie, des cadres supérieurs, des classes dirigeantes et, d'une manière générale, des élites du peuple.

Ilm se rappela de la porte qu'ils avaient passée et de l'escalier interminable qui avait suivi pour mener jusqu'à ce nouvel univers. Cela lui semblait trop invraisemblable : la Surface était si proche de lui que ça ? Les Catacombes prenaient, dans ses souvenirs, de plus en plus la forme d'une prison, une cage dont les habitants étaient des détenus, et les administrateurs des geôliers. Tout cela était désormais derrière lui, mais il ne pouvait pas oublier tout ce qu'il y avait laissé. Les seules choses qu'il avait gardées avec lui étaient ses appareils de camouflage optique, une dizaine de petites machines qu'il conservait au fond de ses poches de pantalon. Il se demanda si Simi avait été mis au courant de leur existence. Ce dernier le sortit de ses pensées en l'enjoignant à le suivre.

Les deux garçons se frayèrent un chemin dans la foule, puis quittèrent la grande artère où ils avaient émergé pour entrer dans une avenue plus petite, mais elle aussi très peuplée. On y trouvait de nombreux restaurants et des discussions animées se faisaient entendre. Simi et Ilm s'engouffrèrent ensuite dans une nouvelle rue, plus petite encore, et progressèrent ainsi dans un dédale de voies de plus ou moins grande taille. Le bout de leur chemin était une petite ruelle où ne passaient que quelques personnes. Son manque de luminosité à l'aube la rendait peu accueillante. Le jeune garçon s'arrêta juste après son accompagnateur, devant un gratte-ciel à la devanture visiblement peu entretenue. Tout en se dirigeant vers la grande porte de verre, Simi demanda à Ilm :

– Alors, que penses-tu de la Surface ?

Le jeune garçon, surpris, mit un peu de temps à répondre.

– Eh bien... C'est... grand... vraiment, vraiment grand.

– Je l’aurais parié, s’amusa Simi.

Ils entrèrent dans le bâtiment. Sur un mur à sa droite, Ilm nota la présence de plaques de métal indiquant vraisemblablement à qui les différents étages de ce gratte-ciel appartenaient. Simi en désigna une :

– Nous allons ici.

Il y était inscrit : *Foyer Alfar – Étages 167 à 171*

– Alfar, c’est le nom de famille du gestionnaire.

– Je... D’accord. Et toi, quel est le tien ?

– Alfar. Le gestionnaire, c’est mon père.

IV

Le Foyer Alfar était un refuge pour jeunes orphelins situé dans le Secteur 458 de la planète-ville Arkashan, dans un quartier peu fréquenté, même s’il était tout aussi peuplé que les autres. Situé entre le 167ème et le 171ème étage, il n’était pas assez élevé pour que l’on puisse voir le ciel, caché par les autres gratte-

ciels, mais on y avait une vue imprenable sur la rue en contrebas, et sur les petits points en mouvement formés par les piétons. Il était également au niveau des tracés de circulation des transports personnels, et était mal isolé – le bruit pouvait devenir assourdissant lors des heures de pointe.

Simi et Ilm entrèrent au 167ème étage par une porte automatique. Ils parcoururent ensuite un hall d'entrée pour le moins spacieux et décoré de plantes. Il sembla au jeune garçon que les végétaux constituaient l'une des passions décoratives des habitants de la Surface, car il y en avait beaucoup plus que dans les Catacombes, où ils se limitaient aux légumes que l'on faisait pousser dans les fermes hydroponiques qu'il avait visitées une fois – plus précisément, il y avait été traîné par Dal. Au bout de ce hall d'une dizaine de mètres se trouvait une nouvelle porte, une porte simple à la poignée en fer. Simi frappa, et après quelques secondes d'attente, ils entendirent des bruits de pas étouffés venant de l'autre côté. La

porte s'ouvrit sur une petite fille insectoïde anthropomorphe vêtue d'un tee-shirt beige et d'un pantalon en cuir synthétique.

– Simi, t'es tout sale ! s'écria-t-elle soudain. Où t'es allé ?

– Salut, Rin. Je suis allé chercher le nouveau membre du Foyer. Il s'appelle Ilm. Dis-lui bonjour.

La petite rougit, avant de lâcher un timide « bonjour » et de s'enfuir vers ses camarades. En effet, la porte menait sur une salle de taille moyenne, deux fois plus grande que le salon de l'ancienne maison d'Ilm dans les Catacombes, où quelques autres enfants étaient occupés à regarder un match de Games of Glory sur un écran holographique. Un peu perturbé par cette vision, Ilm se tourna vers Simi et lui demanda :

– ... C'est normal qu'ils soient là-dessus à leur âge ?

Simi jeta un coup d'œil à l'écran, puis regarda Ilm avec étonnement.

– Bien sûr, répondit-il. Pourquoi ?

– Je... Pour rien, balbutia le jeune garçon.

– Bon, éluda son accompagnateur, ne perdons pas de temps. On va d’abord voir mon père, puis je t’emmènerai à ta chambre ; et demain, je te ferai visiter le Foyer. Tu vas vite t’y faire.

Ilm acquiesça puis suivit à nouveau Simi. Ils traversèrent le salon jusqu’à une nouvelle porte, et entrèrent dans un couloir aux murs blancs et au sol grisâtre, jusqu’à une troisième porte. Simi frappa, puis entra.

– Nous sommes arrivés, papa.

La pièce où ils se trouvaient maintenant faisait la taille de la chambre commune de la maison d’Ilm dans les Catacombes. Son seul ameublement était constitué d’un bureau parsemé de dossiers, de petites statuettes à l’effigie de guerriers et au centre duquel émergeait un hologramme en trois dimensions représentant une sphère. Il s’éteignit bientôt, dévoilant derrière lui un vieillard au crâne dégarni dont les cheveux gris restants formaient une sorte d’auréole. Ce dernier leva les yeux

vers les deux garçons puis se releva avec difficulté.

– Bonsoir, dit-il. Ilm Kaelder, c'est cela ?

L'intéressé acquiesça et le vieil homme se rapprocha d'eux, puis lui tendit la main.

– Je me nomme Garm Alfar... propriétaire de ce Foyer. Je suis profondément désolé pour tes parents.

Son débit de parole était plutôt rapide, surtout comparé aux difficultés qu'il semblait éprouver pour se mouvoir. Ilm n'en fut pas décontenancé longtemps et répondit :

– Merci... Merci beaucoup.

Garm sourit faiblement, comme si contracter les muscles à ce niveau lui était devenu difficile. Le jeune garçon n'osa pas lui demander son âge. Cet échange avait duré à peine une minute, mais Simi et Ilm prirent quand même congé. L'accompagnateur de ce dernier lui fit signe de continuer à le suivre. Ils passèrent à nouveau dans le salon, puis allèrent jusqu'à la porte située de l'autre côté du mur.

Ils entrèrent dans un petit élévateur, et Simi déclara :

– Dortoirs.

La plaque métallique circulaire d'un mètre et demi de diamètre, juste assez pour qu'ils aient tous les deux de la place, s'éleva, et monta deux étages, avant de s'arrêter, le tout sans le moindre bruit. Ils pénétrèrent alors dans un couloir aux murs eux aussi blancs mais dont le sol, au lieu d'être en métal, était en bois. Si Ilm le reconnut, c'était là aussi la première fois de sa vie qu'il en voyait de ses propres yeux. Il posa le pied sur ce sol si particulier pour lui, et le parquet crissa. Il marqua un temps d'arrêt, et Simi, qui avait déjà fait quelques pas, se retourna avec étonnement pour lui demander :

– Eh bien, tu as peur ?

– Je... Non, mais...

C'était comme si poser les deux pieds sur ce parquet crissant allait le faire tomber dans un océan de bois. Après quelques secondes, il se décida à quitter la plaque de l'élévateur, pour faire quelques pas sur ce sol nouveau.

– Ce n’est que du bois, tu sais, lui dit Simi.
Ilm ne répondit rien.

Son accompagnateur le conduisit dans une chambre gardée par une porte automatique qui s’ouvrit lorsque Simi présenta une carte rectangulaire en plastique devant un petit écran. Il passa ensuite cette dernière au jeune garçon.

– C’est ta clé, ne la perds pas. Et voici ta chambre. Ce n’est pas très grand, mais tu vas t’y faire. Repose-toi un peu, je pense que tu l’as mérité. Demain, tu feras connaissance avec les autres jeunes du Foyer.

Sur ces mots, il invita Ilm à entrer dans la chambre. La porte se referma derrière lui et il entendit les pas de Simi sur le parquet, s’éloignant vers l’élévateur. La lumière s’alluma. Elle était agréable. La chambre était petite, en effet, mais si l’on considérait que le jeune garçon avait toujours dormi dans la même pièce que ses parents, son espace vital était ici un peu plus grand. Il y avait là un lit, avec un matelas, un drap et une couverture, et un bureau avec un tabouret en plastique à sa droite. Sur le

bureau se trouvait un petit écran holographique indiquant l'heure. Les murs de pierre lisse étaient couleur crème, et une fenêtre se trouvait au fond. Elle était obstruée par un rideau métallique, et à côté se trouvaient deux interrupteurs blancs. Il appuya sur celui de gauche, et la lumière s'éteignit. Il ralluma, puis appuya sur celui de droite. Cette fois-ci, le rideau s'ouvrit et l'air frais du dehors entra dans la pièce. Ilm risqua un coup d'œil, et se retira tout de suite. Cette altitude lui donnait le vertige – pourtant, compte tenu de la taille de l'immeuble, il n'était pas bien haut, et ne pouvait distinguer que les immeubles d'en face, et la rue située tout en bas, tel un minuscule cours d'eau entre deux gigantesques montagnes.

Ilm ferma la fenêtre et le rideau avant de se laisser tomber sur le lit, dos contre le matelas. Il eut un instant d'absence, avant d'éclater pour de bon en sanglots. En moins de vingt-quatre heures, sa vie avait disparu. Tous ceux qu'il aimait étaient morts, tués par ceux qu'il était

censé vénérer. Tués par leurs propres maîtres. Et c'était maintenant qu'il voyait la Surface. Cette Surface qu'il n'avait jamais ne serait-ce qu'espéré apercevoir un jour, il y était maintenant et dans ces circonstances. Alors qu'il n'arrivait même plus à savoir si la vie avait pour lui encore un sens. Quand il fermait les yeux, il voyait ses parents, Iki, Dal. Et Eir. Surtout Eir. Leur relation n'avait pas duré longtemps, mais elle s'était terminée alors qu'il était encore épris d'elle d'un amour passionné. Aucun d'eux deux ne l'avait voulu, on leur avait enlevé leur bonheur. Il garderait d'elle une image parfaite, idéalisée, sans bavures. C'était l'ironie du sort, quelque part. Pendant de longues minutes, il lui sembla pleurer toutes les larmes de son corps, mouillant le matelas.

– Tu vas rester prostré comme ça encore longtemps ?

Il se releva soudain, et regarda dans la direction d'où provenait cette voix. Il n'en crut pas ses yeux : c'était Eir. Elle était radieuse,

propre, et le regardait d'un air moqueur. Il voulut parler, mais ne trouva rien à dire.

– C'est bon ? Tu as fini ?

Eir se rapprocha de lui, inclinant légèrement son visage pour fixer celui du jeune garçon avec sévérité. Elle reprit :

– Je suis morte maintenant. C'est horrible, pas vrai ? J'aurais aimé vivre. Et puis vivre avec toi, aussi. Même si ça ne faisait pas très longtemps. C'était bien. Mais vois le bon côté des choses – notre amour n'a pas eu le temps de se faner. Tu crois que tu pourras vivre avec quelqu'un d'autre après moi ? J'espère pour toi.

Elle parlait en détachant bien chaque syllabe, de sorte qu'elle restait parfaitement intelligible et compréhensible. Jamais sa langue ne fourchait. Et malgré la longueur de cette tirade, il sembla à Ilm qu'elle avait duré bien plus longtemps. En outre, il avait du mal à en saisir la signification. Mais Eir n'en avait vraisemblablement pas fini.

– Alors ? Qu'est-ce que tu vas faire ? Tu vas rester ici, sans évoluer, toute ta vie ? Ou alors tu

vas t'agiter pour reprendre l'œuvre que tes parents ont laissée ? Ils résistaient, tu le sais désormais. Il n'y a pas beaucoup de gens qui le font. Et puis tout le monde est mort dans les Catacombes, maintenant. Il n'y a plus rien.

– Tais-toi...

– Non, répliqua la jeune fille. Pas tant que tu ne te seras pas décidé. Je te le répète, tu as deux options : faire, ou ne pas faire. Il t'appartient de choisir. Que décides-tu ?

Elle marqua une nouvelle pause, sans pour autant cesser d'invectiver son petit-ami du regard. Il ne savait plus trop où il en était. Il venait à peine d'arriver ici, de trouver un peu de paix, de calme et de réconfort, qu'elle venait soudain et lui demandait de partir à nouveau. Peut-être était-ce comme une forme de destin ? Ses parents étaient membres d'un groupe contestataire, après tout. Allait-on le laisser en paix, maintenant qu'il avait tout perdu ? Sans doute que non. Mais il avait aussi tout à gagner. Il sut alors ce qu'il voulait.

Il posa les pieds sur le sol, quitta son lit et se leva pour enlacer la jeune fille, qui ne chercha pas à esquiver. Il serra Eir dans ses bras, plus fort qu'il ne l'avait jamais fait auparavant. Puis, en appuyant sa tête sur l'épaule de sa petite-amie, il lui dit :

– Je vais y aller. Je vais trouver le moyen de rencontrer Synarque. Et à ce moment, je le tuerai.

Eir sourit une dernière fois, avant de s'évaporer. Les mains d'Ilm se refermèrent sur du vide, et il perdit l'équilibre. Il lui sembla que sa chambre disparaissait et que ce décor s'effaçait pour laisser place à un vide infini dans lequel il s'engouffra, et tomba, sans pouvoir s'arrêter, le forçant à fermer les yeux.

Lorsqu'il trouva la force de les rouvrir, il se trouvait dans son lit. À deux mètres de lui, sur le bureau de la chambre, le petit écran holographique donnait neuf heures. Une nouvelle journée avait commencé.

Chapitre 3 : Le Foyer

I

Ilm resta au Foyer Alfar durant plusieurs années. La vie dans cet endroit était plutôt simple et agréable. Les journées passaient et se ressemblaient. On se levait le matin entre huit heures et neuf heures. Les enfants allaient prendre leur petit déjeuner au 171ème étage, puis, à dix heures, ou plutôt midi, tous se dirigeaient au 170ème, pour les cours du matin. À cette occasion, c'était Simi qui jouait le rôle de professeur. Il dispensait des cours d'histoire, de cartographie, de mathématiques et de physique, qui étaient, selon le vieux Garm, les trois clés de l'instruction en ce monde. À onze heures, les enfants allaient manger, à nouveau au 171ème étage, puis étaient libres jusqu'à quatorze heures, où commençaient les cours de l'après-midi, eux aussi administrés par Simi. À quinze heures, la journée se terminait et le soleil d'Arkashan commençait à décliner dans

le ciel. Les enfants prenaient leur dîner à dix-huit heures, puis avaient quartier libre pour deux heures supplémentaires. Les journées de la planète Arkashan durant vingt heures, c'était donc à minuit que les lumières du Foyer s'éteignaient et que les enfants se rendaient dans leurs chambres, où ils dormaient jusqu'au lendemain matin. Et ce cycle recommençait, avec peu de variations.

Ilm ne tarda pas à réaliser que ces journées étaient plus ou moins calquées sur les Games of Glory. En effet, des matchs avaient lieu à treize heures, à seize heures et à dix-neuf heures. À ce moment, la dizaine de jeunes du Foyer Alfar s'installaient dans le salon du 167ème étage et regardaient un match sur l'écran holographique. Tout d'abord réticent à ces joutes sanglantes, Ilm finit bien par devoir s'y intéresser, ne fût-ce que pour s'intégrer au groupe, même s'il ne s'était fait aucun véritable ami au Foyer. Il existait deux types de matchs, qui différaient dans leur fonctionnement et dans l'arène où ils étaient pratiqués. Les matchs de l'Arène

d'Arkashan, diffusés l'après-midi, fonctionnaient selon un système de capture de points ayant pour but de désactiver les portes de la base ennemie afin d'en détruire le Cœur Énergétique. Les matchs de la Fonderie de Svandia, diffusés le soir, consistaient à abattre un membre précis de l'équipe adverse désigné comme VIP, dans un étroit dédale de tuyaux et d'équipements miniers hors d'usage.

En vérité, toute la vie civile de la Surface d'Arkashan semblait liée aux Jeux. Dal n'avait parlé qu'une seule fois de ces derniers à Ilm, et paradoxalement, c'était lors de leur dernier cours ensemble, la veille de la purge réalisée par la Garde Synarchique. Mais Simi, lui, en reparlait régulièrement dans ses propres cours d'histoire. En effet, dès que ces derniers avaient atteint la période suivant la création des Jeux eux-mêmes, il apparaissait que la géopolitique de la Synarchie avait été progressivement associée à ces joutes. Les Games of Glory étaient devenus une partie du pouvoir exécutif et du pouvoir législatif. En d'autres termes, le

Synarque, pour permettre à chacun de s'exprimer, avait laissé un peu de son pouvoir à des démonstrations de force. Tous ceux qui avaient les moyens de défendre leurs intérêts créaient une faction et entraient à leur tour dans l'Arène – c'était la raison pour laquelle un grand groupe comme la Khain Corp y participait, et était le seul en mesure de tenir régulièrement tête à l'équipe de la Garde Synarchique. L'une des factions qui avaient le plus étonné Ilm était Dead End. Ce nom se référait à la plus grande prison de haute sécurité de la Synarchie, située sur un astéroïde à quelques millions de kilomètres de la planète Arkashan, soit la zone peuplée la plus proche. Les dirigeants de la prison avaient entrepris de créer une faction et d'envoyer les détenus les plus aguerris dans l'Arène. Les prisonniers qui obtenaient ce droit étaient bien souvent des condamnés à perpétuité, voire à mort, et combattant pour pouvoir continuer à servir les intérêts de leur faction. Ils pouvaient y gagner de meilleures conditions de vie, et la prison

cherchait par là même à se constituer un budget plus important. L'un des combattants, Pinto, un Krespo à quatre bras, une espèce devenue très rare dans la galaxie, avait étonné le jeune garçon, qui n'avait logiquement jamais vu le moindre de ses congénères. Les autres enfants du Foyer Alfar, eux, ne semblaient pas en être étonnés, et s'étaient apparemment mis à apprécier ce petit être à la peau violette, aux doigts crochus et à la langue reptilienne.

Il était impossible pour le jeune garçon de faire son deuil du massacre des Catacombes, et de même, bien qu'il y eût plusieurs personnes qu'Ilm appréciait au sein du Foyer Alfar, Simi en tête, il ne se lia d'amitié avec aucune d'entre elles. Il savait que la situation était bien différente, mais le traumatisme de la perte de tout ce qui lui était cher devait rester présent, ancré profondément en lui, peut-être jusqu'à la fin de ses jours.

II

– *Absolument impressionnant !* s'écria le speaker de son habituelle voix exagérément enjouée. *Je ne m'attendais pas à ce revirement de situation. Jördnyr fait véritablement des merveilles en tant que capitaine de la Khain Corporation, malgré le fait qu'il ait pour cela quitté la Garde Synarchique. Mais avec cette action, Byorn relance complètement cette dernière, qu'il est rare de voir en si mauvaise posture ! Les combattants du Synarque ne cessent d'être les guerriers les plus puissants des Games of Glory !*

Ilm soupira avant de se détourner de l'écran holographique. Le deuxième match de la journée venait de se terminer, ce qui laissait une heure et demie aux enfants du Foyer Alfar pour faire ce qu'ils voulaient jusqu'au dîner. La plupart d'entre eux se contentaient de rester tout simplement dans le salon à discuter de la partie qu'ils venaient de voir, mais Ilm, de nature peu sociable, ne le faisait pas.

Il quitta la pièce par l'ascenseur, et monta au 169ème étage, pour finir par entrer dans sa

chambre. Il s'installa alors à son bureau, et enfila des lunettes de protection ainsi qu'un foulard en tissu autour de sa bouche. Il attrapa l'un des tournevis de différentes tailles qui se trouvaient à sa droite et se mit au travail. Sur la table étaient également posés un pot de peinture acrylique, des bouteilles en plastique remplies de liquides, des dosettes, un pinceau, du tissu, et devant lui, le début de construction d'une nouvelle machine à camouflage.

Là où celles qu'il concevait dans les Catacombes mesuraient toutes dans les cinq centimètres, grésillaient quand on les faisait fonctionner et ne disposaient d'aucune protection, les dernières créations du jeune garçon étaient silencieuses, plus petites et possédaient des coques de plastique qui leur donnaient un aspect cylindrique et bien épuré. Outre l'amélioration de ses compétences, toujours acquises en autodidacte, il avait désormais accès à des matériaux de meilleure qualité et de conception plus récente.

Simi était la seule personne dans le Foyer à être au courant de ce qu'il fabriquait, seul dans sa chambre. Mais Ilm soupçonnait le vieux Garm d'en savoir lui aussi quelque chose. Comme il ne pouvait pas sortir de l'immeuble sans être accompagné d'un autre enfant et d'un membre du personnel, c'était également Simi qui lui fournissait le matériel dont il avait besoin.

Après deux heures de montage, Ilm appliqua une dernière couche de peinture sur la coque de la machine enfin finalisée. Il se leva et empoigna le tissu qui était sur son bureau. Ce dernier était gris aux étranges reflets argentés. Il le pressa quelques secondes contre la machine, le temps qu'il eût fait son office, avant de le retirer, puis de vérifier minutieusement que la peinture était bien sèche.

– Il me manque encore une loupe... pesta-t-il.

Il en avait demandé une à Simi, mais le jeune homme lui avait répondu de prendre son mal en patience du fait que ce genre d'objet

était vraiment très rare, et qu'il lui serait ainsi bien plus difficile de se le procurer. Tout en attendant quelques minutes pour être certain d'avoir fini, Ilm alla jeter un énième coup d'œil à ses anciennes machines. Ces tas de métal difformes et rouillés lui paraissaient désormais bien obsolètes en comparaison de ce qu'il était désormais capable de faire, mais elles lui inspiraient surtout de la nostalgie. La nostalgie de sa vie dans les Catacombes, et des longues minutes qu'il passait à échapper à Dal lorsque ce dernier le cherchait pour l'emmener à ses cours. Il sourit légèrement, tout en continuant de les contempler. Puis il retourna à son bureau, se saisit du produit fini et se dirigea vers son lit. Il posa la machine dessus, s'agenouilla devant et sortit d'en-dessous une boîte en métal rectangulaire qu'il ouvrit, dévoilant une dizaine d'autres modèles plus ou moins ressemblants. Ilm plaça le dernier exemplaire à l'intérieur et la referma avant de la glisser à nouveau sous le lit, puis il releva la tête pour regarder l'heure

sur le petit écran holographique situé sur le bureau.

– Déjà dix-huit heures...

S'il ne bougeait pas, il allait être en retard pour le dîner. Il se leva donc, enfila un pull blanc et noir puis sortit de sa chambre pour se diriger vers le réfectoire au 171ème étage de ce gratte-ciel.

III

Un jour, alors que tous les enfants du Foyer Alfar étaient réunis autour d'un match opposant la Khain Corp et Skiutera dans l'Arène d'Arkashan, Ilm posa une question qui le démangeait depuis un moment à un autre garçon :

– Je me demandais... Comment participe-t-on aux Games of Glory ?

L'enfant de petite taille et de quelques années plus jeune que lui le regarda en ouvrant grand ses yeux bleus, l'air étonné.

– Tu veux participer aux Jeux ?! s'écria-t-il.

Tous les autres se tournèrent, perplexes, dans leur direction. Tout en levant les mains devant son visage, Ilm tint à dissiper un malentendu :

– Pas du tout, pas du tout. Je suis juste curieux, et je me posais simplement... eh bien, la question, justement.

C'était peut-être un peu trop long pour me justifier, pensa-t-il, mais son interlocuteur sembla se satisfaire de cette réponse.

– Eh bien, expliqua-t-il, je ne suis pas trop sûr, mais... je crois qu'il faut s'être fait remarquer pour un fait d'armes, une capacité particulière... ou un rang haut placé. Après, soit une faction repère le combattant et lui propose d'intégrer les Jeux, soit il propose lui-même ses services.

– ... D'accord. Merci.

Ilm avait bien vite réalisé que le moyen le plus rapide et le plus sûr pour rencontrer un jour le Synarque serait pour lui de participer aux Games of Glory, d'une manière ou d'une autre. En effet, il arrivait que le gagnant d'un

match particulièrement suivi puisse remporter le droit d'avoir une discussion privilégiée avec le Synarque lui-même. Cette possibilité était liée au caractère politique revêtu par les Jeux.

Mais là encore, un problème se posait. Une capacité particulière... en avait-il une ? Il en doutait fortement. Être capable de construire des machines de camouflage lui était pratique pour se cacher, mais cela n'allait pas plus loin. Il en existait des modèles sans doute bien plus perfectionnés, utilisés par les combattants des Jeux eux-mêmes, sans oublier les espèces qui pouvaient en créer un naturellement.

De plus, Ilm se heurtait à un plafond de verre : il n'était pas haut placé et il doutait que l'ancienne appartenance de ses parents à un réseau dissident ne joue en sa faveur. Restait alors la troisième possibilité : un fait d'armes. Et pour cela, il ne voyait qu'une seule solution viable : intégrer l'armée régulière de la Synarchie.

IV

Trois ans, onze mois et vingt-six jours après être arrivé au Foyer Alfar, Ilm fêta ses dix-huit ans. Un anniversaire simple qui fut célébré avec tous les habitants du Foyer. Les autres enfants le félicitèrent comme s'il avait accompli un haut fait et il s'en enorgueillit lui-même quelque peu. Il redescendit toutefois rapidement sur terre quand il se souvint de l'objectif qu'il s'était fixé.

Il était alors onze heures et l'ensemble des résidents du Foyer s'étaient réunis pour lui dans le salon du 167ème étage. Simi avait même pris la peine de se procurer des confiseries luxueuses que l'on ne trouvait, d'ordinaire, que dans les quartiers riches de la Surface d'Arkashan, où vivaient les membres les plus nantis de la société. Les enfants comme les adultes tenaient tous à la main l'un de ces gâteaux que leur jeune maître d'école appelait « sablés ».

Tout le monde riait et discutait avec un certain entrain. Même Garm était sorti de son

bureau pour se joindre à ces festivités. Au Foyer Alfar, chaque anniversaire était un petit événement en soi.

– Hé, Ilm, tu es avec nous ?

La voix d'une fille de taille moyenne, et au visage marqué par des taches de rousseur, ramena le jeune garçon à la réalité, alors qu'il était resté jusqu'ici plongé dans ses pensées, suivant distraitemment le fil de sa propre fête.

– O... oui, ne t'inquiète pas, dit-il en esquissant un sourire.

Tout en s'efforçant de ne pas s'isoler du reste du groupe, il reprit son observation, attendant une occasion pour prendre Simi à part. Cette dernière se présenta finalement trois heures plus tard.

Ilm lui tapota l'épaule alors que Simi sortait du bureau de son père, l'invitant à l'écouter, et lui posa enfin sa nouvelle question :

– J'aimerais savoir... comment fait-on pour rejoindre l'armée ?

D'abord surpris par ce qui apparaissait comme un aveu, Simi se gratta la tête avant de lui répondre, un peu hésitant :

– Eh bien... Il faut d'abord se rendre à une caserne... Il y a un bureau de recrutement dans chaque immeuble important, de toute façon. Qu'est-ce que tu souhaites faire dans l'armée ?

Ilm avala sa salive avant d'avouer :

– ... Je veux participer aux Games of Glory.

Ils se dévisagèrent pendant quelques secondes, comme si chacun voulait deviner les pensées de l'autre. Finalement, Simi sourit et lui lança un regard désabusé.

– Si c'est ce que tu veux vraiment... lâcha-t-il.

Puis il se retourna et salua Ilm de la main, avant de s'en aller.

Le jeune garçon resta planté là pendant une vingtaine de secondes. Il n'arrivait pas à interpréter la réaction de celui qui, quelques années plus tôt, l'avait sorti des Catacombes. Certes, Simi était la seule personne à être au courant de ses créations, mais il s'attendait

justement à ce qu'à ce titre, il soit au moins interloqué, voire cherche à le faire changer d'avis.

Mais Simi, sans non plus approuver le projet d'Ilm, ne s'y était pas le moins du monde opposé, et cela lui apparaissait comme étrange.

– S'il te plaît, tu peux me laisser passer ?

Il reprit ses esprits en voyant et entendant qu'une fille du Foyer était en face de lui, et qu'il lui barrait la route en restant ainsi planté au milieu du couloir. Il s'empessa donc de s'écarter, puis remonta s'isoler dans sa chambre. Il se coucha et ferma les yeux pour tenter de dormir, mais n'arrivait pas à trouver le sommeil. Ses pensées étaient complètement accaparées par la suite des événements.

Alors qu'il commençait à songer à se relever pour faire quelque chose, il entendit à nouveau cette voix :

– Eh bien, tu as pris ton temps !

Cela faisait plus de trois ans qu'il ne l'avait plus entendue, mais il lui sembla que cela s'était produit la veille. Il ouvrit les yeux, et fit

face à Eir, qui le regardait une fois encore avec un sourire malicieux.

– Désolé... Je ne pouvais pas quitter le Foyer avant d'avoir la majorité. Mais ne t'inquiète pas, je vais bientôt aller te retrouver.

– Vraiment ? Tu as à ce point envie de mourir ?

– Un peu, je crois. Mais si j'essaie de tuer le Synarque, je n'ai aucune chance de m'en sortir, même si j'y arrive.

– Si tu commences toi-même à douter de ta réussite, aussi...

– Tu me soutiens ? Ça fait plaisir à entendre.

– Tu pensais que ce n'était pas mon genre ? Que j'allais me jeter à tes pieds en te priant de continuer à vivre pour moi ?

– Peut-être. Après tout, nous sommes dans un rêve.

– Justement... soupira Eir, avant d'esquisser un sourire : tu m'aimes trop pour me représenter autrement que telle que tu m'as connue. C'est pour cela que dans ce rêve, tu as

de nouveau quatorze ans. Ici, nous sommes égaux.

– ... C'est vrai. Je ne m'en étais pas rendu compte.

– C'est parce que tu l'acceptes. Au final, à partir de là, ça n'a pas tant d'importance. Pas plus que le temps que tu as mis pour passer à l'étape suivante. Bonne chance.

– ... Et ? C'est tout ?

– Évidemment. Je ne suis là que pour te réveiller un peu, mais le reste ne dépend que de toi. En parlant de ça...

La voix d'Eir fut soudain couverte par des bruits de tambour, puis elle s'évapora, comme si elle n'avait été faite que de poussière. Ilm n'eut pas le temps de s'en rendre compte car déjà il tombait et s'enfonçait dans les limbes, pour finalement apercevoir une lumière lorsqu'il rouvrit les yeux.

Quelqu'un frappait à la porte de sa chambre, et c'était ce bruit qui l'avait réveillé. Il resta immobile et hagard sur son lit pendant quelques minutes, avant de secouer la tête et de se lever

non sans difficulté. Il jeta un œil sur l'écran holographique indiquant l'heure : il n'avait pas dormi longtemps et on était toujours en pleine nuit. Il ne parvenait pas à comprendre qui pouvait bien parcourir les couloirs après l'heure du couvre-feu, surtout qu'en quatre ans de vie au Foyer Alfar, cela n'était jamais arrivé.

Lorsque le détecteur de mouvements eut perçu les pas lents du jeune garçon, la lumière s'alluma, tout en restant suffisamment faible pour ne pas l'aveugler. Il ouvrit la porte, et tomba nez à nez avec Simi.

– Qu'est-ce que...

– Désolé de te réveiller. Tu veux bien me suivre ?

V

Ilm fut emmené, sans trop comprendre pourquoi, dans le bureau de Garm Alfar. Le directeur du Foyer l'attendait, assis derrière son bureau, comme s'il ne l'avait jamais quitté. Il

affichait en outre un regard grave et la fatigue se voyait aussi sur son visage.

– Je vous laisse, glissa Simi avant de se retirer en fermant la porte.

Ilm, debout et seul en face de ce vieil homme intimidant, ne savait pas vraiment où se mettre. D'un geste de la main, Garm l'invita à s'asseoir sur une chaise. Le jeune garçon s'exécuta, et ce faisant, s'approcha du directeur du Foyer.

– Pour commencer, dit-il, te souviens-tu de la raison pour laquelle tu as été recueilli ici ?

Ilm réfléchit pendant quelques secondes, mais il venait de sortir de sa torpeur et la fatigue lui embrumait l'esprit.

– Parce que... les Catacombes avaient été détruites ?

– Oui, entre autres, répondit Garm du tac au tac. Mais au-delà de ça, nous t'avons amené dans le Foyer car tes parents appartenaient au GCA, auquel nous sommes liés. Moi, Simi, tout le personnel du Foyer, nous sommes issus du

GCA. Tous les enfants du Foyer sont ceux des membres décédés du GCA.

Ilm ouvrit de grands yeux étonnés. Tout cela se tenait. C'était même parfaitement logique. Pourtant, en quatre ans, il n'y avait jamais pensé.

– J'ai appris par Simi, poursuivit Garm, que tu comptais t'engager dans l'armée dans le but de participer aux Games of Glory. Je vais donc en profiter pour te faire une proposition, que tu n'es pas obligé d'accepter.

Le jeune garçon acquiesça, et attendit la suite.

– J'aimerais tout simplement que tu nous donnes des informations, et joues le rôle d'agent infiltré dans l'armée. Évidemment, tu ne pourras pas nous donner bien des détails lors de ta formation, mais il est possible que cela soit utile au GCA à l'avenir.

En prononçant ces paroles d'un trait, le vieux propriétaire du Foyer Alfar avait laissé tomber toute l'amabilité qui l'avait défini jusqu'ici. Ilm reconnaissait le ton de voix des

décideurs politiques qu'il avait parfois entendus dans les Catacombes. Cela lui faisait froid dans le dos.

– Alors ?

Le jeune garçon hésita. Dans l'ébauche de plan qu'il avait échafaudée, il n'avait pas prévu que l'on lui demande de faire tout cela.

– Si tu décides de refuser, ajouta Garm, tu n'auras rien de plus à faire. Après tout, tu comptais quitter le Foyer de toute façon.

En effet. Et il n'avait jamais eu de véritable attachement pour cet endroit. Malgré son aspect chaleureux et la présence de nombre d'enfants de son âge, le Foyer Alfar n'avait jamais été *chez lui*. Car *chez lui*, c'était encore et toujours les Catacombes.

Toutefois, malgré l'absence de liens, c'était bien Simi, le fils de Garm, qui l'avait sauvé de ces dernières, lui avait permis de construire de nouvelles machines de camouflage optique, de compléter son éducation et d'être hébergé pendant tout ce temps. De plus, le GCA avait

un but similaire au sien, et pourrait peut-être lui venir en aide à l'avenir.

– ... J'accepte, dit-il finalement, du bout des lèvres.

Garm sourit, et acquiesça. Ilm ne savait pas vraiment comment interpréter cette réaction, mais il était sûr d'une chose : aujourd'hui, lendemain de son anniversaire, était son dernier jour au Foyer Alfar. Et avec lui, c'était son adolescence qui venait de prendre fin.

Chapitre 4 : La caserne

I

Comme Simi le lui avait dit la veille, il y avait effectivement un bureau de recrutement de l'armée régulière de la Synarchie dans chaque immeuble important de la planète-capitale. Ainsi Ilm eut juste à descendre au dixième étage de celui où était situé le Foyer Alfar pour en trouver un. Il s'agissait d'une salle carrée de taille moyenne, aux murs blancs et gris immaculés, et où pour tout ameublement, on trouvait des bancs en métal et un bureau derrière lequel se trouvait une fonctionnaire de l'armée.

D'autres personnes étaient assises sur les bancs, de jeunes individus, humains ou autres, qu'Ilm situa entre vingt et trente ans. D'autres candidats à l'entrée dans l'armée régulière. Il s'assit à leur suite et se mit à patienter. Il était encore tôt et le bureau de recrutement n'allait ouvrir que dans un quart d'heure. La femme

derrière son bureau semblait occupée à préparer sa journée en allumant divers appareils, ordonnant des dossiers sur un écran holographique, et buvant, de temps à autres, un coup de la boisson énergisante en bouteille plastique située à sa droite.

Quinze minutes plus tard, trois autres personnes s'étaient assises lorsque la fonctionnaire annonça l'ouverture des candidatures. Toutes les personnes présentes se levèrent comme un seul homme et se placèrent en file indienne en face du bureau. Après une nouvelle et courte attente, le jeune garçon se retrouva face à cette femme aux lisses cheveux châains et aux pommettes saillantes.

– Bonjour, lui dit-elle, vous êtes ici pour postuler ?

Ilm acquiesça avec timidité. Il donna ensuite son nom, son prénom, son âge et son ancien lieu de résidence – le Foyer Alfar.

– Très bien, déclara la fonctionnaire une fois terminées ces formalités administratives. Avez-vous bien toutes vos affaires sur vous ?

Ilm jeta un coup d'œil à son sac à dos, dans lequel se trouvaient ses machines et quelques vêtements, et hocha la tête.

– Dans ce cas, vous allez être téléporté dans la salle de tests de la Caserne du District. Veuillez ne pas bouger durant cette opération.

Elle appuya sur un petit bouton carré situé sur le bureau, et Ilm eut soudain la sensation de s'envoler, tandis que la salle dans laquelle il se trouvait jusqu'alors disparaissait de son champ de vision, sans aucun bruit ni artifice supplémentaire. Mais c'était la première fois qu'Ilm voyageait d'un point à un autre par téléportation, et à ses yeux, cette expérience était déjà impressionnante.

Lorsque sa vue redevint nette, il se trouvait désormais dans une nouvelle salle, aux murs de la même couleur et de la même texture que la précédente. Mais le bureau, les bancs et les gens avaient logiquement disparu. À leur place se trouvait, juste en face du jeune garçon, une sorte de bras métallique gris foncé aux multiples câblages, fixé au plafond et au bout

duquel se trouvait un globe de verre translucide. La pièce était entièrement carrée et dans chacun des coins se trouvait un petit cube noir qu'Ilm identifia comme un haut-parleur. Il en eut la confirmation lorsqu'une voix retentit dans la pièce.

– *Bienvenue, Ilm Kaelder. Vous vous trouvez actuellement dans la salle de tests numéro 3244 du Centre de recrutement de l'armée régulière d'Arkashan, plus communément appelé le Centre. Je suis l'Intelligence Skabel, et je vous assisterai dans cette étape. Nous allons tout d'abord procéder à un simple scan pour évaluer votre santé et déterminer que vous n'êtes atteint d'aucune pathologie irréversible à l'heure actuelle. Je vous demanderai de ne pas bouger durant la procédure pour éviter toute erreur de jugement. Dans le cas contraire, le scan devra recommencer.*

Ilm fit de son mieux pour ne pas bouger d'un pouce tandis que du globe émanait une lueur verte qui passa de sa tête à ses pieds, pour

ensuite conclure de la même voix féminine et sans défauts :

– *Aucune anomalie détectée. Vous avez passé le premier test avec succès. Bravo. Le second test va maintenant débiter. Il s'agira d'une épreuve de force.*

Une cloison s'ouvrit alors avec un bruit sec dans le mur situé en face d'Ilm et derrière le bras métallique. Il en sortit un objet rectangulaire de deux mètres de long et un de large, vraisemblablement constitué de caoutchouc à la surface noire.

– *Vous allez devoir frapper dans ce punching-ball à plusieurs reprises jusqu'à la fin du temps imparti. En fonction de votre force, un indice de puissance sera constitué et déterminera l'échec ou la réussite du test. Vous pouvez commencer.*

Ilm s'approcha timidement de l'objet qu'il apercevait pour la première fois, et leva le poing. Il inspira un grand coup, avant de l'écraser contre la masse molle et dure à la fois. Puis il répéta l'exercice avec sa main gauche, et

recommença, encore et encore, lâchant une onomatopée gutturale à chaque impact. Au bout d'environ une minute, une sonnerie retentit pendant quelques instants, et après avoir encaissé une dernière fois le poing du jeune garçon, le punching-ball recula et disparut derrière la cloison du mur blanc, qui se referma derrière lui. La voix de Skabel se fit à nouveau entendre.

– *Analyse des résultats... Indice de force : 0,89. Votre niveau est inférieur à celui requis. Veuillez recommencer le test.*

Laissant à peine à Ilm le temps de réaliser son premier échec, le punching-ball reparut dans la salle et l'intelligence artificielle répéta :

– *Vous pouvez commencer.*

Cette fois-ci, le jeune garçon décida de ne pas frapper autant de fois que possible. Il se concentra un instant, prépara son coup, inspira, expira bruyamment, et frappa de toutes ses forces sur la surface molle. Il ramena son poing en arrière, se concentra à nouveau, puis répéta l'opération cinq fois avant que le punching-ball

ne recule pour disparaître à nouveau derrière la cloison.

– *Analyse des résultats... Indice de force : 1,02, dit Skabel. Votre niveau est supérieur à celui requis. Vous avez passé le second test avec succès. Bravo. Le troisième test va maintenant débiter. Il s'agira d'une épreuve d'endurance. Veuillez entrer dans la seconde salle.*

Une porte automatique s'ouvrit sur sa droite dans un grand bruit métallique, et il se dirigea vers elle pour pénétrer dans une pièce pas moins large mais bien plus longue, tout aussi blanche et éclairée que la précédente.

– *Vous allez devoir courir jusqu'au fond de la salle et presser le bouton de couleur rouge situé sur le mur. Vous devrez ensuite courir à nouveau dans le sens inverse et presser le bouton de couleur blanche situé sur l'autre mur. Vous répéterez cette action jusqu'à ce que je mette fin au test. En fonction de votre vitesse à chaque tour, un indice d'endurance sera*

constitué et déterminera l'échec ou la réussite du test.

Une fois encore, Ilm eut à peine le temps de se conditionner à l'exercice qui allait advenir. Un son court et strident lui indiqua qu'il pouvait commencer. Il prit une nouvelle grande inspiration avant de s'élancer vers le fond de la salle. Tout en courant, il réfléchissait à la meilleure façon de réussir du premier coup le test qui lui était imposé. Il ne pouvait pas se permettre d'être aussi juste que lors du premier, surtout qu'un test d'endurance le laisserait essoufflé et presque incapable de recommencer l'expérience. Peu à peu, il baissa donc légèrement son rythme de manière à économiser son énergie. En quinze secondes, il était arrivé au bout de cette longue salle. Il appuya vivement sur le bouton qui s'enfonça sans difficulté dans le mur, et s'illumina d'une couleur verte. Sans avoir fait la moindre pause, Ilm repartit dans l'autre sens, et exactement au même rythme – s'il en croyait les indications de Skabel, il ne devait surtout pas décélérer.

Arrivant à son point de départ, il appuya à nouveau sur le bouton du mur. Il était à peu près certain d'avoir pris le même temps pour faire les deux.

Skabel attendit le cinquième tour avant de mettre fin à l'exercice. Il s'arrêta au milieu de la pièce, haletant, et revint vers l'entrée de la salle en attendant que le couperet tombe.

– *Analyse des résultats... Indice d'endurance : 1,25. Votre niveau est supérieur à celui requis. Vous avez passé le troisième test avec succès. Bravo. Le quatrième et dernier test va maintenant débiter. Il s'agira d'un test de connaissances. Veuillez entrer dans la troisième salle.*

La troisième salle en question était plus petite encore que la première. Elle était néanmoins plus remplie que les deux autres : s'y trouvaient en effet une chaise, un bureau et un androïde debout devant ce dernier. Le robot en question était fait d'une coque chromée en dessous de laquelle on pouvait distinguer des circuits de couleurs rouge et noire. Il avait

évidemment une forme humaine, mais il était difficile de définir l'expression de son visage. Il s'agissait, a priori, de l'interface humanoïde de Skabel.

En s'approchant, Ilm constata que des feuilles de papier et un stylo à encre se trouvaient dessus. Cela faisait bien longtemps qu'il n'avait pas vu des équipements aussi archaïques alors que tout se faisait par informatique depuis des siècles à la Surface. Il avait pu s'en rendre compte durant ses quatre années passées au Foyer Alfar. Néanmoins, dans les Catacombes, il avait bel et bien utilisé ce genre d'outils dans les cours dispensés par Dal.

Le contenu des feuilles n'était pas, lui non plus, étranger au jeune garçon. Il y avait là une série de questions et d'exercices couvrant de multiples domaines. Des multiplications, des fonctions mathématiques, ainsi que des questions d'histoire générale. Ce qui se trouvait là faisait partie de tout ce que Dal puis Simi

avaient enseigné à Ilm ces cinq dernières années. Du moins en partie.

– Dans une durée d’une heure exactement, dit Skabel, vous devrez répondre à l’ensemble des questions présentes sur ces feuilles de papier en répondant à l’aide de ce stylo à encre noire dans les sections blanches et vides. Une fois que vous aurez terminé, une note sur cinquante points vous sera attribuée et déterminera l’échec ou la réussite du test. Vous pouvez commencer.

Ilm s’assit, et commença par lire les énoncés des différents exercices. Il y en avait vingt-cinq et chacun semblait noté sur deux points. Ilm allait devoir mobiliser toute sa mémoire pour donner des réponses en bonne et due forme. Heureusement pour lui, même si tous les cours dispensés lui avaient été vécus comme une véritable purge, cette même mémoire se portait plutôt bien.

Les multiplications étaient on ne peut plus simples. Les questions d’histoire également. Passé le dixième exercice, les questions se

faisaient plus pointues, plus complexes. Mais elles étaient notées exactement de la même façon. Lorsque l'heure qui lui avait été donnée se termina, il n'avait pas eu le temps de répondre aux trois dernières. L'androïde récupéra le stylo et les feuilles, et ses yeux commencèrent à s'agiter à mesure qu'il examinait les réponses du jeune garçon.

– Analyse des résultats... Vous avez obtenu quarante-trois points sur cinquante. Vous avez passé avec succès le quatrième et dernier test ainsi que l'ensemble de l'examen de vérification de compétences requises pour être admis dans le corps de soldats de l'armée régulière d'Arkashan. Je vous adresse toutes mes félicitations. Vous pouvez entrer dans la salle suivante, où sera opérée la signature de votre contrat.

Ilm sourit pour la première fois de la journée. Il était admis à l'armée. Même si énormément de choses restaient à faire, c'était un nouveau pas vers son objectif qui venait d'être réalisé.

II

La nouvelle pièce dans laquelle Ilm entra n'était pas blanche et épurée comme les précédentes. S'y trouvait un autre bureau, derrière lequel étaient disposées un certain nombre de tablettes digitales. Les murs étaient en métal grisâtre et moins bien entretenus. L'androïde qui avait fait effectuer à Ilm son quatrième test lui emboîta le pas après qu'ils furent entrés et, tout en l'invitant d'une main à s'installer sur la chaise devant le bureau, lui s'installa derrière. Il attrapa ensuite l'une des tablettes digitales et l'alluma, avant de la poser sur le bureau, dans le sens du jeune garçon.

– Vous êtes prié de bien vouloir signer de votre main sur cet écran tactile. Cette signature permettra de vous identifier dans l'objectif de vous obtenir une carte d'identité de citoyen honoraire de la cité d'Arkashan.

Je le suis déjà, pensa Ilm. Mais il ne pouvait pas le révéler. Il était censé être mort, comme

tous ceux qui avaient autrefois vécu dans les Catacombes, et le Foyer Alfar lui avait attribué des papiers dans lesquels il était né sur Svandia. À l'aide de son index droit, il improvisa une signature sur la tablette digitale. Puis l'androïde l'éloigna et appuya sur un bouton derrière le bureau. Une fente s'ouvrit dans ce dernier, et la main exécutrice de Skabel y laissa tomber l'objet, avant de se lever et d'inviter le jeune garçon à faire de même.

– Veuillez désormais me suivre jusqu'à la caserne n°36 de la cité d'Arkashan, à laquelle vous avez été affilié.

Une alcôve s'ouvrit à nouveau dans le mur derrière eux, dévoilant cette fois-ci ce qu'Ilm identifia comme une plateforme de téléportation. Lui et l'androïde allèrent se placer dessus, un peu à l'étroit sur ce disque circulaire d'un mètre de diamètre. Un mécanisme s'enclencha, puis la pièce dans laquelle ils s'étaient trouvés jusqu'alors s'évapora. Dans un bruit sourd, Ilm se sentit, une fois de plus, soulevé dans les airs, avant de

reprendre un contrôle normal de ses sens sur un autre sol métallique. Il constata alors qu'il se trouvait désormais à l'air libre. Pourtant, rien ne venait obstruer le paysage, si ce n'était les quelques plateformes gravitationnelles que l'on pouvait apercevoir au loin, et qui abritaient les demeures des plus grandes familles d'Arkashan. Le soleil était bien visible dans le ciel bleu également parsemé de quelques nuages. Le jeune garçon ne tarda pas à comprendre qu'ils s'étaient téléportés au sommet d'un gratte-ciel.

En face de lui se trouvait une entrée haute de trois mètres et large d'un et demi, frappée du sceau de l'armée régulière de la Synarchie. Skabel alla dans sa direction, et Ilm le suivit. Ils entrèrent dans un petit hall aux murs à nouveau blancs. Un paquet était posé à même le sol. L'androïde le prit et le tendit au jeune garçon. À son invective, Ilm l'ouvrit et constata qu'à l'intérieur se trouvait une veste en cuir blanche ajoutée de quelques traits azurés la traversant de part et d'autre, et dont l'ouverture au milieu

se refermait grâce à une zone aimantée. Elle était accompagnée d'un pantalon tout aussi clair et parfaitement épuré.

– Voici votre uniforme de non-affilié. Vous le porterez tant que vous n'aurez reçu aucun grade. Veuillez l'enfiler avant d'entrer, et laisser l'intégralité de vos effets personnels derrière vous. Ces derniers vous seront remis à votre départ de l'armée.

Même s'il n'en laissa rien paraître, le sang d'Ilm se glaça dans ses veines. Son sac à dos contenait tous ses appareils de camouflage. Mais devant la main tendue de Skabel qui lui semblait insister, il comprit qu'il n'avait pas le choix. Il retira donc son sac et le lui tendit, à contrecœur. L'androïde le prit, puis se dirigea vers la porte automatique située à l'autre bout de la pièce. Alors que celle-ci s'ouvrait, il prononça ces dernières paroles :

– Dirigez-vous vers le bureau du sergent Birghir, qui se trouve au fond du couloir, puis à droite. Ce dernier vous expliquera comment votre vie se déroulera au sein de la caserne

n°36, et en tant que membre de l'armée régulière de la Synarchie. En ce qui me concerne, je vous souhaite bonne chance.

Puis la porte se ferma, et Skabel partit.

Suivant ses instructions, Ilm se dirigea jusqu'à l'endroit qui lui avait été indiqué et arriva devant une nouvelle porte blanche, à laquelle il frappa. Elle s'ouvrit alors toute seule, sans qu'il n'ait eu besoin de la pousser. Il entra et découvrit celui qui, vraisemblablement, était le sergent Birghir. C'était un homme replet et de petite taille, légèrement voûté, chauve et aux sourcils broussailleux. Il était vêtu d'un uniforme militaire blanc qui, à la différence de celui d'Ilm, était ajouté d'un sigle sur le torse, représentant une silhouette humaine abstraite blanche sur fond gris. Et de ses deux mains, le sergent tapait comme frénétiquement des indications via un clavier numérique. Cette vision surprit Ilm au plus haut point : cette personne était-elle vraiment un militaire ?

L'homme leva la tête et se tourna vers le jeune garçon.

– Ilm Kaelder, c'est bien ça ? demanda-t-il d'une voix crispée.

– Je... oui, monsieur.

– Oui, sergent, s'il vous plaît, corrigea Birghir, avant d'ajouter : l'IA Skabel vous a-t-elle donné mon nom ?

– O-oui, sergent.

– Très bien. Eh bien, Ilm Kaelder, vous serez affecté à la chambre 103 de notre caserne. Vous évoluerez sous mon commandement direct et sous celui, indirect, du capitaine Jensen. Voici votre tablette militaire.

Le sergent sortit de sous son bureau un écran tactile qu'il tendit au jeune garçon. Il était éteint, et Birghir l'incita à l'allumer. S'afficha alors ce qui ressemblait à un planning.

– Voici les horaires auxquelles vous devrez assidûment vous tenir durant tout le temps que vous passerez dans cette caserne. Comme vous pouvez le voir, votre journée commencera à huit heures et se terminera à vingt heures. Des entraînements et des cours vous seront dispensés. Bien évidemment, il changera

automatiquement en cas de mission, qu'elle soit courte ou longue. C'est aussi par le biais de cette tablette que vous en serez informé. Tout est clair ?

– ... Tout est clair, sergent.

– Très bien. Dans ce cas, vous pouvez disposer.

Ilm s'exécuta et sortit du bureau. Il jeta un coup d'œil à sa « tablette militaire », et nota qu'au-dessus de l'emploi du temps était inscrit « Chambre 238 ». Il se dirigea donc vers un élévateur, et avisa le plan de la caserne durant quelques secondes. Salles d'entraînement, salles de cours, réfectoires... Il repéra finalement la zone des chambres qui se situait entre le 950ème et le 970ème étage. Il se dirigea donc vers l'élévateur et prononça le numéro de celui où il devait se rendre à voix haute. La plateforme métallique se mit alors en mouvement, puis prit de la vitesse, avant de finalement décélérer pour se stopper complètement à l'étage 951. Le jeune garçon mit pied à terre, sur un sol de pierre. Les murs

étaient à nouveau blancs, mais ils étaient également assez sales. Cette caserne devait être plutôt ancienne, et la zone moins entretenue que la moyenne. C'était donc ici qu'il allait passer ses prochaines années... Il regretta immédiatement l'aspect chaleureux du Foyer Alfar, et même la fraîcheur des blocs austères des Catacombes.

Je dois aller de l'avant, se rassura-t-il tout en entrant dans la chambre qui lui avait été attribuée.

Il s'agissait d'une large pièce sobrement meublée de quatre lits dont deux surélevés. Personne ne s'y trouvait pour l'instant mais les draps étaient froissés, signe que quelques personnes les occupaient déjà. Mais sans doute se trouvaient-elles ailleurs pour l'instant. Il repéra le seul lit vierge de toute présence, qui se trouvait au sol, et alla s'y asseoir, puis il considéra à nouveau sa tablette militaire. Sa formation allait commencer le lendemain à huit heures. Après un petit déjeuner, il aurait droit à une « Formation Spéciale d'Initiation »

patronnée par un certain Professeur Brogio. Il haussa un sourcil – ce nom n’était pas d’Arkashan ou de Svandia. Cette personne était sans doute issue de la périphérie de la Synarchie.

Un quart d’heure plus tard, quelqu’un entra dans la chambre. C’était un garçon de grande taille et dont les courts cheveux blonds se réunissaient en une petite pointe. Il jeta un œil au jeune garçon avant de tourner la tête d’un air dédaigneux et d’aller s’effondrer sur son lit, un peu plus loin dans la chambre. Bien qu’il fût surpris par cette rencontre particulière, Ilm ne broncha pas. Après tout, il s’agissait d’un de ses camarades désormais. Il pensa tout d’abord à aller à sa rencontre, mais le souffle qui se fit entendre après quelques secondes lui indiqua que le garçon s’était endormi. Ce souffle se changea bientôt en ronflement, et le bruit décida Ilm à se lever pour sortir de la chambre. Il s’immobilisa cependant juste avant de passer la porte. Un miroir se trouvait à sa gauche et il s’en approcha pour s’y regarder. Ses courts

cheveux bruns n'étaient pas mieux coiffés que d'habitude et il était encore imberbe, mais son uniforme militaire lui donnait une prestance et une assurance complètement nouvelles à ses yeux. Se plaçant sous son meilleur profil, il se permit de rouler des mécaniques avant d'être interrompu par une voix derrière lui.

– Tu t'amuses bien, maintenant que tu es là ?

Il se retourna, empourpré, avant de souffler de soulagement : Eir était en face de lui, et elle avait toujours quatorze ans à ses yeux.

– Je ne peux pas te parler maintenant, répondit-il. Puis il secoua la tête.

Il se réveilla alors, mal positionné sur son lit. Il avait dû s'assoupir, même s'il ne savait pas trop comment. Il se leva puis regarda sur sa gauche : l'autre jeune homme était bien là, somnolant lui aussi sur sa propre couchette. Ilm entreprit alors de sortir pour de bon. Il entra dans les couloirs et commença à marcher un peu au hasard, non sans mémoriser son chemin pour être à même de retrouver sa chambre plus tard. Mais il s'ennuya bien vite, constatant

qu'ici, tout se ressemblait plus ou moins : les mêmes couloirs gris et sales et les mêmes portes closes menant à d'autres chambres. Il croisait parfois d'autres de ses nouveaux collègues, mais ceux-ci ne lui adressaient pas la parole, à peine un petit coup d'œil curieux. Sans doute parce qu'il était nouveau.

Il finit par se diriger vers l'élévateur et se rendit alors compte qu'il avait oublié sa tablette militaire dans sa chambre. Il décida donc, plutôt que de continuer sa balade, qui avait déjà duré plusieurs minutes, d'y retourner et de chercher la réponse à une petite question dans le règlement intérieur qui se trouvait probablement quelque part sur cet écran digital.

En entrant, il se dirigea immédiatement vers la tablette. Elle s'était éteinte, mais se ralluma au contact de ses mains. Il appuya de la main droite sur l'écran, et comme il l'espérait, une nouvelle page s'afficha. Une sorte de menu contenant plusieurs options : « Emploi du temps », « Plan de la caserne », « Règlement intérieur ». Il ouvrit cette dernière et un long

texte déroulant apparut. En premier s'affichaient les détails qu'Ilm connaissait déjà, ayant été donnés par Skabel à son entrée, concernant la séparation de tout bien matériel personnel pour toute la durée de son service. Cela ne faisait même pas une demi-heure, mais ses appareils de camouflage lui manquaient déjà. Suivaient des consignes quant au respect de l'emploi du temps puis aux différents grades et à la subordination – lorsqu'un ordre était donné par un individu, il devait être suivi par tous ceux moins gradés que lui, et le contre-ordre ne pouvait venir que de quelqu'un de plus gradé ou au moins deux personnes du même grade.

Arriva enfin la partie qu'il recherchait, concernant les « *Droits de parole* ». « *Il est interdit pour un soldat de parler à un individu de grade différent. De même, un soldat nouvellement promu mais qui n'a pas encore reçu de grade n'a aucun droit de parole.* »

Tout s'expliquait. Il était vrai que Skabel ne lui avait rien dit de plus que le fait qu'il était

admis dans l'armée et serait affilié à la trente-troisième caserne. Aussi, il en vint à se demander quand est-ce qu'il prendrait du galon. Il trouva la réponse dans son emploi du temps, en pressant du doigt la zone concernant le cours du dénommé Brogio. Quelques indications supplémentaires s'affichèrent alors. *« Cette formation d'une semaine vous permettra d'obtenir votre première gradation au sein de l'armée régulière de la Synarchie. »* Ainsi la Formation d'Initiation aurait ce but. Cela signifiait aussi probablement qu'il n'aurait aucun « droit de parole » jusqu'à la semaine suivante. Mais il secoua la tête pour chasser les mauvaises pensées de son esprit.

Je suis passé par la mort de tous mes proches et la destruction de mon chez-moi. Une semaine de mutisme, à côté de ça, ce n'est rien.

Puis il éteignit la tablette militaire, qu'il posa à même le sol à côté de lui, et s'endormit sur son lit, en rêvant de sa future carrière, et des Jeux.

III

Il se réveilla à huit heures précises exactement en même temps que ses sept autres camarades qui occupaient la chambre. Cette dernière était alors complètement envahie d'une fumée grisâtre et il crut à un incendie. Mais avant qu'il n'eût le temps de paniquer, elle s'infiltra dans le sol en même temps que le bruit d'un aspirateur se faisait entendre. L'esprit embrumé, à genoux sur son lit, Ilm peinait à comprendre ce qui venait de se produire. Les autres jeunes gens, eux, ne semblaient pourtant pas s'en formaliser, et commençaient à se tirer de leur lit à grand peine. Puis une nouvelle ration de fumée envahit la chambre, projetée depuis des conduits d'aération dont les plaques trouées de l'entrée étaient situées en haut des murs. Celle-ci était verdâtre, et alors qu'Ilm s'apprêtait à bloquer sa respiration, il sentit ses muscles engourdis se détendre, ses paupières s'alléger et son envie de bâiller disparaître. Il réalisa alors tout de suite que ses nouveaux

collègues étaient déjà presque prêts, et s'empressa d'enfiler les bottes blanches en caoutchouc synthétique fournies par Skabel la veille avec le reste de son uniforme, lequel était toujours sur lui car, bien plus fatigué qu'il ne l'avait réalisé lui-même après sa série d'examens, il n'avait même pas envisagé de l'enlever pour être plus confortablement installé avant de s'endormir.

La Salle d'Initiation 302 était une pièce ressemblant fortement à celles où Ilm avait passé ses examens d'entrée. Mais elle était plus grise et moins bien entretenue. Quelques pupitres s'y trouvaient, les uns réservés aux élèves et un autre, plus grand, devant eux, au professeur. Ce dernier n'était pas encore arrivé lorsque Ilm entra dans la pièce, un peu en retard. Les quelques autres élèves étaient déjà là et lui adressèrent un rapide coup d'œil avant de détourner à nouveau leur attention. Le jeune garçon repéra un pupitre et une chaise vides et alla s'y installer. Sur ces mêmes espaces se trouvaient des claviers numériques et des écrans

holographiques pouvaient être allumés en appuyant sur un bouton. Certains de ses collègues l'avaient déjà fait et profitaient de l'attente pour vagabonder sur le réseau.

Une porte automatique s'ouvrit soudain dans un froissement d'air, devant lui, et une femme entra. Elle était habillée d'un uniforme militaire mais des galons étaient visibles au niveau du tronc, sous la forme de trois bandes partant de la droite et s'arrêtant au milieu. Ses cheveux roux étaient longs et volumineux, et des tâches de rousseur encadraient un visage espiègle et marqué par quelques rides lui donnant un âge supérieur à la cinquantaine. Elle sourit en avisant ses nouveaux élèves.

– Debout. Salut militaire. Asseyez-vous.

Les élèves s'exécutèrent à chacune de ses paroles. Puis une fois que tous se furent rassis, elle reprit :

– Je suis le Professeur Brogio. Vous êtes ici pour apprendre les rudiments de ce que vous allez faire pendant ces prochaines années, et

peut-être jusqu'à la fin de votre vie, dans le bon comme dans le mauvais sens du terme.

Tout en parlant, elle se déplaçait dans la salle de classe d'un pas lent, scrutant les élèves des yeux en produisant un son court mais fort avec ses pas. Comme si elle appuyait délibérément sur le sol avec ses chaussures réglementaires.

– Vous vous demandez peut-être pourquoi vous devez vous rendre dans un cours d'initiation dans la mesure où vous tous, ici présents, avez passé votre examen d'entrée il y a tout au plus une semaine.

Elle se racla la gorge et marqua une pause, comme pour accentuer son effet.

– Mais il y a énormément de choses que vous ne savez pas encore. Et si vous le savez... eh bien, évitez de le faire savoir. L'auto-défense, le maniement des lames et des armes à feu, le développement de votre instinct de survie pour certaines espèces d'entre vous... je ne vais pas tout vous citer maintenant, pour la simple et bonne raison que cela va être le travail d'une année complète. Durant une

année, vous ne partirez pas en mission, à moins que nous manquions de militaires et ayons donc besoin de chair à canon. Chacun de ces cours aura une fonction différente, et le tout sera ajouté du reste des entraînements quotidiens que vous avez sur vos emplois du temps.

Une nouvelle pause. Le Professeur Brogio reprit sa respiration avant de conclure son discours introductif :

– Maintenant que les bases ont été clarifiées, nous allons pouvoir entrer dans le vif du sujet avec notre tout premier cours... d'histoire de la Synarchie.

Un discret soupir généralisé se fit entendre dans la salle. Et Ilm se demanda pourquoi il n'était pas vraiment surpris.

IV

Inspire... Expire... Inspire... Expire...

Maintenir un rythme soutenu. Allez, plus qu'un tour.

Inspire... Expire... Inspire... Expire...

Bordel, je n'en peux plus...

Inspire... Expire... Inspire... Expire...

C'est complètement exténué mais bel et bien premier d'un groupe de cinquante autres soldats en formation qu'Ilm arriva au bout de cette course de triple mille cinq cent mètres, une épreuve endurante que d'aucun assimilait à de la torture, mais à laquelle il avait étrangement pris goût, même si elle le faisait toujours souffrir sur la deuxième partie. Il arrivait néanmoins presque à chaque fois en tête et se permettait même de toujours mettre une longueur d'avance au peloton, tout en étant concurrencé par quelques rares autres collègues. Alors qu'il était occupé à reprendre son souffle, la tête en avant et les bras accrochés à une rambarde métallique, le sergent instructeur, un homme d'âge mûr mal rasé et au crâne légèrement dégarni du nom de Knutson, l'interpella.

– Kaelder ! Tu es convoqué en salle 357 par le général Hemmer, à seize heures. Vu le grade,

c'est important, mais je n'en sais rien, en tout cas tu ferais bien de te dépêcher.

– Euh... Je... Oui, sergent ! balbutia Ilm, abasourdi.

Être convoqué par un général ne pouvait signifier qu'une chose : il allait être envoyé en mission. Il avait déjà entendu parler de ce genre de convocation par des collègues à lui. Certains d'entre eux, qui étaient déjà là depuis plus longtemps, étaient partis du jour au lendemain suite à une convocation de ce genre. En outre, la salle 357 avait une grande capacité d'accueil, et y être convoqué signifiait qu'il s'agirait d'une mission d'envergure importante.

En jetant un coup d'œil à sa tablette militaire, posée sur un banc de bois rudimentaire, Ilm constata qu'il ne lui restait que vingt minutes. Il s'empressa donc de la prendre avec lui avant de se diriger vers les douches. Il alla ensuite dans la salle de séchage, puis en sortit pour enfin enfiler son uniforme. Lorsqu'il arriva, un peu plus tard, devant l'une des entrées de la salle 357, il avait encore cinq

minutes d'avance. Il soupira et avança d'un pas, pénétrant dans le champ de détection de la porte automatique, qui s'ouvrit pour le laisser entrer dans la salle.

À l'intérieur, l'écho de nombreuses discussions silencieuses se faisait entendre. Un certain nombre de jeunes soldats étaient déjà présents. Tous avaient entre dix-huit et vingt-cinq ans, mais aucun d'eux ne faisait partie de l'armée depuis plus d'un an. En effet, même si en théorie, la préparation en durait deux, la plupart des militaires étaient envoyés sur le terrain avant l'écoulement de ce délai, car quand bien même le nombre de soldats composant l'armée était d'un milliard de recrues, la Synarchie couvrait un grand nombre de planètes, dont plusieurs étaient elles aussi densément peuplées. De fait, après un an de formation, ils étaient inscrits en tant que réservistes et se retrouvaient assez vite sur des missions, même s'il était rare, à moins d'un conflit global qui n'était plus arrivé depuis deux

siècles, qu'ils soient directement envoyés au devant du danger.

Il n'y avait aucune chaise dans la salle, hormis le siège avec dossier situé tout à l'avant, mais qui était assez logiquement consacré au général. Ainsi, Ilm se contenta de s'approcher du groupe de soldats qui occupaient toute une partie de la salle elle-même. Après quelques minutes d'attente supplémentaires, le général Hemmer entra par la porte située du côté du siège, et ne chercha pas à s'asseoir dans ce dernier. En effet, c'était un humain soixantenaire barbu qui avait une stature imposante et cherchait à en jouer lorsqu'il s'adressait à ses troupes.

– Votre attention, s'il vous plaît, dit-il en élevant la voix, laquelle était déjà audible de tous de par le micro incrusté dans le col de son uniforme blanc sur lequel les nombreux traits azurés témoignant de son ascension au sein de l'appareil militaire étaient ajoutés d'un symbole de l'armée de la Synarchie.

Toutes les voix se turent en moins de deux secondes. Il n'était pas question de froisser un individu ayant droit de vie et de mort sur sa personne. Quand il fut certain de bien être écouté de tous, Hemmer reprit :

– Nous allons pouvoir commencer... Comme vous vous en doutez, la raison pour laquelle vous avez tous été réunis ici est que vous allez être envoyés en mission aujourd'hui même. Une fois mes explications terminées, vous embarquerez immédiatement. Et pour les quelques idiots qui se poseraient encore la question, non, vous n'aurez pas besoin de vos tablettes militaires là où vous allez, puisqu'elles ne fonctionnent que dans l'enceinte de cette base. S'agissant de votre mission...

Il fit une pause et se décala de quelques mètres sur la gauche. Le mur derrière lui s'éclaira, et la peinture blanche laissa place à l'image d'une planète forestière.

– La planète Kantour, donc... Ne vous attendez pas à quelque chose de spectaculaire. Il s'agit de banditisme de grands chemins, mais

la milice kantourie n'arrive pas à régler le problème, d'autant plus qu'il implique des ressortissants immigrés de la planète Svandia.

Une nouvelle image s'afficha, celle d'une grande forêt parcourue par des chemins de terre parfaitement droits.

– Nous allons donc quadriller la zone concernée de nos forces armées de manière discrète et rapide, et chercher à mettre la main sur la plus grande partie des responsables. L'idée bien sûr, est de démanteler leur groupe par la suite, en passant leurs membres au DPN.

DPN signifiait Détecteur de Pensée Négative. Cela servait, de manière plus générale, à extraire le cortex cérébral de la personne concernée, à maintenir ce dernier en vie grâce à des tubes nutritifs, tout en sondant les zones mémorielles pour récupérer le plus d'informations possibles. Inutile de préciser que l'individu concerné ne survivait pas.

– Vous serez armés de miniguns à charge de plasma automatique, et de sabres renforcés. Nous allons à la chasse aux bandits, et ces

derniers possèdent souvent des armes au corps-à-corps, il faudra logiquement que vous y soyez préparés. Néanmoins, durant le temps que vous avez eu depuis votre adhésion, vous avez été entraînés pour ce jour. Vous avez tous plus ou moins d'expérience, et il sera évidemment primordial que vous suiviez la stratégie que je vous transmettrai et les ordres qui arriveront à vous par l'intermédiaire de vos capitaines d'escouades. Vous rencontrerez ces derniers sur place.

Il soupira, et resta muet quelques secondes.

– Bon, conclut-il, je pense que tout a été dit. Nous nous retrouverons donc sur le toit dans trente minutes. Faites vos aurevoirs, peut-être vos adieux – mais je ne l'espère pas pour vous –, et montez. Aucun effet personnel. Rompez, soldats !

Même s'il n'en laissa rien paraître aux yeux des autres, Ilm était empli d'une excitation sans pareille. Depuis son enrôlement, il n'attendait rien d'autre qu'une occasion de se faire remarquer. Il avait au début pensé qu'il fallait

qu'il excelle. Et c'était ce qu'il avait fait. Tout en construisant en secret de nouvelles machines de camouflage en utilisant des matériaux de récupération, il s'était montré studieux et particulièrement agile. Il se démarquait peu à distance, mais brillait en combat au corps-à-corps, surtout quand ce dernier impliquait des armes blanches. De plus, il avait achevé sa croissance et était devenu assez grand ; à cela s'ajoutait une musculature développée par un an d'entraînement. Et désormais, on l'envoyait en mission. On lui offrait par là même l'occasion de s'illustrer par un acte héroïque. Et il comptait bien la saisir.

Bien qu'il n'eût aucun effet personnel à prendre avec lui, il se rendit dans sa chambre. Une fois entré dedans, il se dirigea vers son lit. De sous le matelas synthétique, qui n'était jamais changé dans la mesure où il était auto-nettoyant, il sortit une fine et rustique enveloppe en papier. Il la mit dans sa poche pour ne pas être vu par les caméras puis ressortit de sa chambre, et se rendit aux toilettes

les plus proches. Il vérifia que personne n'était en vue – tout le monde se trouvait aux entraînements – et s'adossa contre un mur, à côté de la porte. Au lieu d'ouvrir l'enveloppe, il la toucha du doigt en formant trois cercles concentriques. Le papier s'illumina, puis une petite fente s'ouvrit, et il en sortit un petit appareil semblable à un disque noir d'un diamètre de cinq centimètres. Il s'agissait en fait d'un écran, et de l'autre côté se trouvait le bureau de Garm Alfar. Ce dernier y était, et lorsqu'il vit le jeune garçon, il sourit. Il n'attendit pas les salutations, et transmit ses informations, en parlant le moins fort possible.

– Je me rends en mission sur la planète Kantour. Nous devons arrêter un groupe de bandits qui terrorisent les populations. Nous sommes aux ordres du général Hemmer. Je pars maintenant, et... eh bien, je ne pourrai pas communiquer avec vous pendant la mission. Au revoir.

Il replaça le disque dans la fente ouverte sur l'enveloppe, qui se referma. Puis il sortit des

toilettes, l'enveloppe dans la poche, pour la remettre à sa place sous le matelas de son lit. Il soupira alors ; il était maintenant temps de partir.

Chapitre 5 : Kantour

I

Kantour était un monde forestier en partie tropical et situé à la périphérie de la Synarchie. Bien que soumis à cette dernière, il était en partie régi et représenté par un ordre ancien et puissant dédié à la protection des ressources naturelles de la planète et de la symbiose entretenue entre cette dernière et les autochtones qui la peuplaient : le Conseil des Aïeux. L'un de ses représentants, l'homme-médecine Grejan, était d'ailleurs devenu l'un des combattants les plus redoutés des Games of Glory.

Mais ce monde entretenait aussi une relation toute particulière et presque conflictuelle avec la Synarchie. En effet, lorsqu'il avait été découvert, se sentant menacé, le Conseil des Aïeux avait préféré se soumettre à elle avant de subir une guerre qui aurait mis la planète à feu et à sang. Pour autant, il avait conservé une

grande autonomie et la colonisation avait été limitée à une petite région. De fait, son peuple et sa culture étaient assez méconnus des habitants d'Arkashan, et elle était le sujet des rumeurs et des légendes les plus folles, tantôt représentée comme un paradis terrestre, tantôt comme un enfer sauvage et barbare.

Ilm, lui, faisait partie des rares personnes ayant un peu plus de connaissance que les autres sur le sujet, de par l'amitié qu'il avait entretenue avec feu Iki, le jeune Kantouri des Catacombes d'Arkashan. Lui et sa famille étaient issus des populations déplacées par le début de colonisation opéré par la Synarchie.

Le jeune garçon observait la planète à travers un hublot, depuis une station spatiale en orbite autour d'elle. Lui ainsi que les deux cents militaires impliqués dans la mission en cours attendaient ici en transit la navette de descente qui allait les conduire sur la planète. En effet, même si les vaisseaux de transports spatiaux étaient capables de franchir plusieurs centaines d'années-lumière en quelques minutes, leurs

coques ne pouvaient pas supporter les vibrations d'un atterrissage dans l'atmosphère d'une planète. Il fallait donc faire escale dans une station à proximité. Cela faisait déjà une heure qu'ils étaient arrivés, et le prochain convoi était sur le point de s'ouvrir. Ilm pouvait voir le vaisseau s'arrimer à la station depuis le hublot où il regardait.

Quelques minutes plus tard, tous les soldats entraient dans la navette de défense, qui pour eux consistait en un vaste espace, comme l'intérieur d'un grand cube, équipé de sièges et de ceintures à attacher. Ilm s'installa comme tous les autres. Les portes se refermèrent, un bruit de succion se fit entendre, et après une petite vibration correspondant à la mise en branle des moteurs, l'appareil commença à se déplacer. Peu à peu, et tandis qu'il entrait dans l'atmosphère, les vibrations s'intensifièrent et la température monta. Rapidement, des diffuseurs d'air frais situés dans les coins des murs la firent à nouveau redescendre. Le vaisseau bougeait de plus en plus.

Il y eut alors un grand choc. Tous les militaires présents à bord eurent la même sensation, comme si leur cœur et leurs poumons avaient fait un bond dans leur cage thoracique. Puis le vaisseau s'immobilisa complètement. Ils avaient atterri. Suivant les instructions des capitaines d'unité, repérables à leurs uniformes parés d'une broche spéciale à l'effigie du Synarque, les simples soldats détachèrent leurs ceintures et chargèrent leurs armes à plasma tout en vérifiant que les deux sécurités étaient activées. Enfin, ils se mirent en rang, séparés en groupes de dix, deux par deux, menés par les mêmes capitaines, vers la sortie du vaisseau.

La lumière, bien plus forte que celle diffusée par les néons à l'intérieur de ce dernier, éblouit rapidement Ilm qui dut se couvrir les yeux de son bras gauche. Lorsqu'il daigna enfin les rouvrir, il réalisa qu'ils avaient atterri dans une grande base militaire. Le paysage autour d'eux, et le sol en béton, étaient complètement plats. À quelques centaines de mètres, on pouvait apercevoir trois bâtiments, hauts d'à peine une

centaine de mètres – mais dans cet environnement, ils étaient très imposants. Tout autour de ce grand espace, on pouvait apercevoir la verdure de l'immense jungle qui recouvrait toute la planète. À ce que l'on disait, même la mer était recouverte d'arbres flottants.

Les soldats furent rassemblés aux pieds du bâtiment le plus grand. Un homme en sortit, et il s'avéra qu'il s'agissait du général Hemmer – il avait rejoint la planète plus tôt qu'eux, via un vaisseau individuel personnel. Il s'éclaircit la gorge, et prit la parole, une fois encore, pour prononcer un nouveau discours devant eux. Si une chose n'avait pas échappé à Ilm la première fois qu'il l'avait vu, c'était que cet homme adorait s'écouter parler.

– Bon... J'espère pour vous que l'atterrissage s'est effectué en douceur. Quoiqu'il en soit, nous n'allons pas perdre de temps et faire débiter notre mission dans les plus brefs délais. N'oubliez pas cependant ceci : la planète Kantour n'est pas une colonie synarchique. Elle n'est pratiquement pas

urbanisée, et à 97 % naturelle. Vous allez donc évoluer dans un environnement relativement hostile, que vous n’avez probablement encore jamais vu jusqu’à maintenant. C’est pour cette raison qu’afin de savoir où nous allons et de minimiser les pertes potentielles, nous allons commencer par envoyer une dizaine de soldats en éclaireurs. Nous avons besoin de volontaires, pour cela. Je demanderai à ces derniers de lever la main.

Durant les dix premières secondes, personne ne broncha ni ne fit un mouvement. Après tout, l’intégralité des hommes et des femmes présents ici étaient originaires d’Arkashan, et n’avaient donc par extension jamais rien connu d’autre qu’un environnement urbain, peu importe d’où ils venaient exactement sur la planète. La capitale de la Synarchie n’avait plus rien de naturel, et ce depuis très longtemps.

C’est alors qu’une première main se leva dans l’assistance.

– Félicitations pour votre dévouement, soldat. Veuillez vous approcher.

La personne désignée sortit de la foule et se dirigea vers le général. C'était une jeune fille aux cheveux roux, de taille moyenne et au physique svelte. Son visage était couvert par des taches de rousseur. Hemmer l'invita à se mettre devant lui et à lui tourner le dos, s'exposant donc de fait au regard des autres recrues.

– Il manque encore neuf personnes, asséna le général.

Comme motivés par ce volontariat presque impromptu, deux autres soldats levèrent la main, et furent à leur tour invités à se mettre devant les autres, les mains dans le dos. Deux garçons non-humains, vraisemblablement frères, peut-être même jumeaux, tant leur apparence – peau striée et grise, un mètre quatre-vingt-dix, visage carré, physique imposant – était similaire.

Ilm se sentit placé face à sa propre hypocrisie. Il était venu dans l'idée de se battre et de s'illustrer au combat. Mais maintenant qu'il était là et en avait la possibilité, il ne

parvenait pas à bouger le petit doigt. La présence, à l'extérieur des murs de pierre de la base militaire, d'une jungle hostile, de toutes ces choses dont Simi lui avait parlé dans ses cours de géographie galactique, affolait son instinct de survie, qui, de fait, se réfractait et refusait de coopérer.

Il expira en silence, puis ferma les yeux.

Allez. Vas-y. Ce n'est rien, après tout. Presque rien.

Il se força à bouger son bras. Il savait que le plus dur était de convaincre son subconscient de le laisser utiliser ce membre afin de commettre ce qui s'apparentait à un suicide différé. Mais il devait le faire.

Et il le fit.

Cela lui parut difficile, très difficile, presque insurmontable, comme si son bras droit avait tout d'un coup pris la consistance du plomb. Mais il était parvenu à le faire. Lorsque le général Hemmer l'invita à s'avancer, il soupira d'un mélange de peur et de contentement.

Au final, les dix volontaires furent trouvés en environ dix minutes. Tous arboraient un regard déterminé, mais qui tremblait légèrement. Seule la fille rousse qui avait levé la main la première semblait parvenir à garder un calme olympien et à rester extérieurement stoïque. Ilm, lui, se retenait comme il le pouvait pour ne pas chanceler. Il ressentait un mélange de peur et d'excitation, toutes deux liées à l'inconnu qui l'attendait, tout seul, hors de ces murs. Selon les directives du général, il devait être revenu avant minuit. S'il était en retard, il devrait passer toute la nuit dehors, ce qui le mettrait encore plus en danger. Mais s'il revenait avec des informations de premier ordre concernant les bandits qu'ils étaient venus arrêter, tout cela en vaudrait complètement la peine.

II

Le mur paraissait assez peu élevé quand on se trouvait loin de lui, mais une fois que l'on

s'était rapproché, ils devenait beaucoup plus imposant, probablement aussi parce qu'il n'y avait presque aucun autre bâtiment. Il mesurait tout de même plusieurs mètres de haut.

Tandis que tous les soldats étaient rentrés à l'intérieur établir leurs quartiers le temps de la mission, les espions en avaient été séparés et amenés auprès des cinq portes du camp. Ilm avait été mis avec la jeune fille rousse, qui semblait beaucoup moins assurée maintenant. La porte s'ouvrit, et le capitaine d'escouade qui les avait accompagnés jusque-là leur adressa quelques mots d'encouragement, avant de les inviter à sortir.

Ilm eut encore quelques secondes d'hésitation, puis finit par franchir le pas de la porte. Devant lui se trouvait une profonde forêt. Jamais il n'était allé en vrai dans ce genre d'environnement, mais les entraînements holographiques de l'armée lui avaient permis d'en voir de comparables, atténuant ainsi légèrement sa peur. Il continua à avancer, marchant droit devant lui pendant une bonne

minute, s'enfonçant de plus en plus profondément dans cette jungle. Il entendit alors un son derrière lui. Il se retourna – la porte s'était refermée. Il déglutit. Il était livré à lui-même, désormais.

Il continua à marcher dans la nature, retenant des hurlements de dégoût face aux insectes qui volaient autour de lui, et frissonnant lorsqu'il entendait distinctement le cri d'une bête sauvage au loin.

Ses instructions, au moins, étaient simples. Il devait marcher en ligne droite sur vingt kilomètres, et retourner immédiatement au camp s'il apercevait une trace des ennemis qu'ils recherchaient. Apparemment, il s'agissait de soldats déserteurs qui avaient décidé de partir à l'aventure et cherchaient à piller les routes commerciales des Kantouris. Il se demanda à quoi une route de ce genre pouvait bien ressembler dans un endroit pareil, et s'il serait capable de la repérer dans la végétation. Les Kantouris étaient incroyablement proches de la nature de leur planète, alors ils l'abîmaient

probablement le moins possible ; en ce cas, les « routes » n'étaient peut-être discernables qu'à des traits de caractères bien précis, qu'un œil non averti ne saurait percevoir.

Une heure de marche plus tard, il tomba sur un village d'autochtones. Il crut d'abord qu'il faisait un malaise à cause de la chaleur, qui le faisait transpirer abondamment et lui donnait la migraine. Il cligna donc plusieurs fois des yeux, pour finalement admettre que ce n'était pas là le fruit de son imagination. Il décida alors d'enfin mettre à profit un autre aspect de son année. Il sortit de la poche de son pantalon synthétique un petit appareil, qui avait la forme d'une assiette, et mesurait seulement cinq centimètres. Au centre se tenait un bouton légèrement surélevé, qu'il pressa. Aussitôt, une aura bleutée l'entoura complètement, puis disparut. Il jeta alors un coup d'œil à l'une de ses mains. Sa pâleur avait été remplacée par des nuances de vert et de bleu – celles des plantes qui l'entouraient.

Ça fonctionnait. Ces petits appareils qu'il avait développés ne valaient pas ses machines à invisibilité totale, mais c'était tout ce qu'il avait été capable de faire, confiné dans l'enceinte d'un bâtiment de l'armée et astreint à un emploi du temps bien plus draconien que dans le Foyer Alfar. Néanmoins, dans cet environnement, cela allait suffire. Il s'autocongratula intérieurement, puis commença à se rapprocher du village, le plus silencieux possible.

Il y avait là un grand nombre de Kantouris aux âges et aux couleurs de peau multiples et variées. Et, Ilm les repéra rapidement, des humains en uniformes militaires, qui étaient mêlés aux premiers. Certains discutaient, les uns avec les autres, et une aura de sympathie se dégageait de l'ensemble de ce tableau. Ilm se sentit alors confus – n'étaient-ils pas censés être des pillards venus troubler l'écosystème d'une planète forestière ?

Puis il la vit.

Cela lui parut impossible, et pourtant c'était bien elle.

La jeune fille au regard déterminé, la première à s'être portée volontaire pour partir en reconnaissance, était de connivence avec l'ennemi. Cela ne pouvait faire aucun doute : elle venait d'entrer dans le village, et saluait les humains comme elle l'aurait fait pour des amis de longue date. Les Kantouris, eux, se montrèrent plus méfiants, mais les premiers les rassurèrent. Ilm put entendre quelques bribes de paroles. Une phrase en particulier attira son oreille.

– Elle est avec nous. Elle est avec le GCA.

Le Groupe Contestataire d'Arkashan. Que venait-il faire ici ? Comment était-ce possible ?

Mais dans ce cas...

Au vu de tout ce qui se trouvait devant lui, il apparaissait évident qu'on leur avait menti sur l'objectif de leur mission. Ils n'étaient pas venus pour arrêter un groupe de bandits de grands chemins, mais un groupe de résistants à

la Synarchie. Et dans le contexte de la planète Kantour, dont la relation avec Arkashan était si ambiguë, cela se comprenait.

Mais alors, que devait-il faire ? Devait-il rentrer immédiatement à la base pour donner l'alerte sur la position du village ? Après tout, c'était le meilleur moyen pour lui de s'illustrer maintenant. Mais s'il s'agissait du GCA, il ne pouvait pas faire une chose pareille. C'était trahir Garm, Simi, et ses parents – en un sens, c'était même trahir Eir. Il ne pouvait pas faire une chose pareille, ce serait aller à l'encontre de la raison même pour laquelle il faisait cela. De la raison même pour laquelle il se battait depuis cinq ans.

Il pouvait aussi choisir de se diriger vers le village. Révéler son identité. Aider les insurgés à établir un plan pour fuir, ou même pour combattre l'armée de la Synarchie. Mais s'il faisait ça, il savait qu'il risquait fortement de compromettre tous ses plans.

Seul le compromis pouvait être envisageable.

Alors il se leva, et s'élança – dans la direction opposée. Faire demi-tour. Revenir à la base. Et prétendre ne rien avoir vu. Tout simplement.

III

– Nous avons trouvé un village à environ cinq kilomètres de notre camp, à partir de la sortie nord. Il semble peuplé d'autochtones, et ces derniers cohabitent plus ou moins avec des humains, visiblement des militaires.

Ilm eut du mal à en croire ses oreilles lorsque la jeune fille trahit ses pairs. D'autant plus qu'elle était arrivée au camp avant lui, et l'avait tiré par la manche de l'uniforme à peine lui arrivé, pour l'amener dans la pièce exiguë qui servait de bureau au général Hemmer. De plus, elle avait bien insisté sur le *nous*, comme s'ils s'étaient retrouvés à cet endroit et entendus pour partager tout le mérite de l'acte.

Le général se caressa le menton, semblant réfléchir à quelque chose, puis déclara :

– Quand nous aurons vérifié votre découverte, vous serez promu troisième classe. Tous les deux.

Le visage de la jeune fille s'illumina, presque extatique, tandis qu'Ilm restait pétrifié, comme s'il ne parvenait pas à comprendre ce qui était en train de lui arriver. Le général les congédia finalement en leur intimant d'aller s'installer dans leurs quartiers. Il leur parlait comme un professeur venant de donner une excellente note à de nouveaux élèves.

Une fois qu'ils ne furent plus que tous les deux et à bonne distance du bureau, Ilm voulut prendre la parole, mais seuls quelques sons étouffés sortirent d'abord de sa bouche. Puis avant même qu'il n'ait pu dire quoi que ce soit de cohérent, la jeune fille posa un doigt sur ses lèvres pour lui signifier de se taire. Bien que ne sachant pas pourquoi elle faisait cela, il obéit sans discuter, appuyé qu'il était par son regard menaçant et autoritaire.

Au lieu de retourner dans les couloirs, ils sortirent de la zone réservée à l'État-major. Le tenant toujours fermement par la main, elle entraîna Ilm loin de l'entrée, et le plaqua contre un mur. Avant de le serrer dans ses bras. Le jeune garçon était complètement déstabilisé par ce soudain accès de tendresse. C'est alors que sa camarade lui chuchota dans l'oreille :

– À l'extérieur, il n'y a pas de micros, uniquement des caméras. Il serait étrange que l'on sorte maintenant pour une autre raison.

Ilm comprit immédiatement où elle voulait en venir.

– Je suis Maj, ajouta-t-elle. Et toi, tu es un idiot. Tu aurais pu au moins me faire un signe.

– Je... Quoi... ?

Ilm fouilla dans sa mémoire. Visiblement, elle le connaissait. Mais il ne comprenait pas qui elle était. À mieux y regarder, oui, il se souvenait bien de l'avoir vue quelque part. Mais était-ce à la caserne militaire, ou...

– ... au Foyer ? Tu étais au Foyer ?

– Je suis partie à l’armée un mois avant toi, espèce d’idiot. On était ensemble en cours.

– ... Pardon ?

– Heureusement que tu es observateur, dis. Je sais que tu étais du genre solitaire, mais bon, de là à oublier mon nom et mon visage...

Maintenant qu’elle le disait, oui, il se souvenait d’elle. Une jeune fille assez taciturne, souvent assise proche de lui dans la classe, qui n’avait que peu d’amis au sein du Foyer et ne se faisait pas particulièrement remarquer. Exactement comme lui, en fait. Mais avec une meilleure mémoire.

– Désolé... je ne t’avais pas reconnue.

Ils continuaient à chuchoter, l’un dans l’oreille de l’autre, enlacés comme des amoureux.

– Demain... on retourne nos armes contre la Synarchie. Compris ?

Puis elle le planta là. Brutalement. Sans un regard. Il la considéra vaguement, la bouche se fermant et s’ouvrant sans qu’aucun son n’en sorte, à nouveau. Il ne resta pas ici bien droit

très longtemps, et se hâta de repartir à sa suite, dans les quartiers des militaires.

Soit il s'alliait au GCA et devenait officiellement un insurgé contre la Synarchie, mais restait bloqué sur la planète Kantour, et finirait au mieux à Dead End. Soit il trahissait ceux qui l'avaient caché, logé et nourri pendant quatre ans au profit de ses desseins personnels.

Cruel dilemme.

IV

Vingt minutes après le retour de tous les soldats envoyés en éclaireurs, l'ensemble du régiment fut rassemblé au même endroit que précédemment. Le général Hemmer ne put évidemment pas s'empêcher de prononcer un discours éloquent, exhortant ses hommes à partir au combat la tête haute. Dans l'assistance, beaucoup se retinrent de rire : on allait juste chasser des bandits dans un village, pas combattre dans une guerre mondiale.

Chacun rejoignit ensuite son escouade et le capitaine affilié, puis l'ensemble du contingent sortit par la porte nord. Le village se situait à cinq kilomètres, et il fallait espérer que les bandits y seraient toujours et qu'il ne s'agissait pas simplement d'une coïncidence. Au cas où, deux escouades avaient été laissées à la base pour la protéger en cas de problème.

Chaque soldat avait été équipé d'un fusil d'assaut assez lourd à porter et d'un sabre à la lame droite et noire, dont ils se servaient pour la première fois sur le terrain. La plupart se sentaient nerveux de leur première mission dans un endroit aussi inhospitalier que la planète Kantour. Mais parmi ceux-là, quelques-uns l'étaient pour une raison différente.

Ilm n'avait pas encore choisi. Les mots de Maj la veille avaient été plutôt clairs, pourtant. Mais il se retrouvait face à une situation à laquelle il n'avait encore jamais été confronté. Ce n'était pas comme s'il n'avait jamais eu le choix, mais cette fois-ci, les deux seuls qu'il

avait en face de lui le conduiraient forcément à briser quelque chose.

Soit il choisissait de se retourner directement contre la Synarchie, mais perdait presque tout espoir de participer aux Jeux et d'approcher le Synarque. Soit il choisissait de se battre avec la Synarchie contre les rebelles, et ce faisant, déchirait les liens entre lui et tout ce qui, jusqu'ici, lui avait tenu lieu de famille – à part Eir.

Le régiment s'avavançait désormais dans la profonde jungle de Kantour, et le camp n'était même plus visible si d'aventure on tournait le regard dans sa direction. Cela faisait une demi-heure qu'ils avançaient à un rythme soutenu et ils ne tarderaient pas à arriver jusqu'au village.

Après une heure de marche, ils se séparèrent en trois groupes. Cela faisait partie de la stratégie du général Hemmer : encercler le village pour assiéger les déserteurs, avant d'ouvrir le feu. Évidemment, les Kantouris seraient également victimes du massacre, mais il s'agissait d'un dommage collatéral inévitable.

Après tout, c'étaient les Kantouris eux-mêmes, en l'occurrence le Conseil des Aïeux, qui avaient sollicité l'aide de la Synarchie. Probablement parce qu'ils ne pouvaient pas se résoudre à occire leurs concitoyens, fussent-ils des rebelles à la toute puissance du Synarque.

Ilm se sentait épuisé mentalement, bien plus que physiquement. Presque paranoïaque, il jetait de furtifs coups d'œil tout autour de lui. Il croisa alors Maj des yeux, et cette dernière lui lança un regard particulièrement appuyé.

La jungle était assez agitée du fait du passage des militaires. Les animaux, chahutés par le bruit provoqué par les pas des soldats, répondaient par des cris graves et aigus, plus ou moins forts. On pouvait même entendre quelques créatures un peu plus massives s'éloigner de cette source de problèmes certaine.

C'est pour cette raison que personne n'entendit les déserteurs approcher pour commencer à tirer sur les soldats, dans un fracas presque démentiel. Complètement pris au

dépourvu, ces derniers mirent plusieurs secondes à répliquer. Une trentaine d'hommes, d'hermaphrodites et de femmes s'écroulèrent, criblés de balles, tandis que les autres, aux invectives de leurs capitaines, se baissaient pour éviter les tirs.

– Repli sur la gauche ! Utilisez le décor ! Tranchée naturelle ! hurla Hemmer, protégé par cinq de ses soldats.

Les militaires se regroupèrent, récupérant tout objet comme de la mousse ou des pierres pour constituer autour d'eux un muret sommaire. Ceux au centre creusaient un trou de leurs propres mains, tandis que ceux sur les flancs tiraient sur les rebelles. Lorsqu'une tranchée eut été constituée, un quart des soldats présents étaient morts. On s'attendait dès lors à ce qu'une bataille rangée s'engage, sous la forme d'une guerre d'usure que les soldats de la Synarchie remporteraient forcément de par leur nombre.

Mais les rebelles n'étaient pas dupes. Ils se savaient condamnés. Et ils étaient déterminés à

emporter un maximum de personnes avec eux dans la tombe. Ou peut-être même à gagner l'affrontement.

C'est alors qu'une dizaine de soldats de la Synarchie commencèrent à tirer sur leurs propres camarades. Ils ne s'étaient pas regroupés à un endroit précis et tiraient au hasard, fauchant ceux qui se trouvaient dans leur périmètre. Peu expérimentés malgré leur entraînement, les autres ne savaient pas comment réagir.

Dès lors, la bataille se transforma en un chaos sans nom. Les rebelles continuaient de tirer sur le régiment. Les soldats cherchaient à comprendre ce qui leur arrivait, et plusieurs s'étaient entre-tués. Le général Hemmer était mort.

Au prix d'un effort considérable, Ilm parvint à se retirer du gros des soldats, avant de trébucher et de tomber dans un petit fossé, recouvert de feuillage. Ce dernier était assez étroit et peu profond, de sorte qu'il pouvait voir le cours de la bataille. Il ne se releva pas

immédiatement. Il n'osait rien faire. Aussi surprenant que cela puisse paraître, les rebelles étaient en train de remporter cette bataille. La suite de l'histoire risquait d'être moins à leur avantage. Ils n'étaient ni assez nombreux ni assez bien armés pour prendre la forteresse qu'était la base militaire.

C'est alors qu'il aperçut Maj à nouveau. Évidemment, comme elle le lui avait annoncé la veille, elle avait retourné ses armes contre les soldats de la Synarchie. Mais c'est son sourire qui retint principalement l'attention du jeune garçon. Il était horrible. Presque difforme. Tout sauf humain. Presque... presque démoniaque.

Il sortit de son uniforme l'un de ses mini-disques de camouflage.

Il se releva lentement, puis se dirigea, rapidement mais sans bruit, vers les rebelles entourant le régiment.

Il passa derrière eux. Dégaina son sabre.

Et trancha.

Les premières têtes tombèrent. Décapités. Ce fut alors au tour des déserteurs d'être perdus.

Eux qui utilisaient le chaos à leur avantage se retrouvaient eux-mêmes face à un danger qu'ils n'avaient pas estimé. Un ennemi frappait, les attaquait par derrière.

Et ils ne le voyaient pas.

QU'ILS AILLENT AU DIABLE.

Ilm, le regard rageur, ne s'arrêtait plus. Telle une tempête mortelle, il passait de l'un à l'autre, esquivait sans mal les tirs mal assurés qui se dirigeaient vers la silhouette approximative que ses ennemis apercevaient à peine. Il ouvrit une poitrine, et fut éclaboussé par un sang rougeâtre.

TOUS AUTANT QU'ILS SONT.

Il se retint de hurler alors qu'il continuait sa danse macabre. Même les soldats de la Synarchie commençaient à comprendre qu'il se passait quelque chose. Il avait fait tout le tour des rebelles, qui ne formaient qu'une simple ligne continue autour de leurs ennemis. Imperméable aux hurlements, Ilm ne s'arrêtait pas, tranchait des têtes, ouvrait des ventres,

coupait des bras, évitait les tirs. Passait entre les gouttes.

Dans la Synarchie, le Diable était un concept abstrait. Une représentation, plus qu'un lieu ou une créature propres. Une représentation abstraite de tout ce qu'il pouvait y avoir de pire dans l'univers. De tout ce qu'il pouvait y avoir de plus cruel, de plus abject et de plus dangereux. Celui qui désunit. Celui qui divise. Celui qui détruit. Et pour autant qu'Ilm le sache grâce à son étude de l'histoire, cela avait toujours été le cas.

Bientôt, il n'y eut plus personne en face de lui. Il s'arrêta alors, et reprit sa respiration. Ce n'était pas terminé. Il le savait.

Maj arriva devant ses yeux. Elle était encore vivante. Il pouvait la distinguer à travers le feuillage. Elle affichait un regard mêlant colère et incompréhension.

– Traître... lâcha-t-elle.

Il ne répondit pas.

Il ne la connaissait pas.

Il ne l'avait jamais connue.

Il ne s'était jamais intégré parmi les enfants du Foyer. Depuis le massacre des Catacombes, il ne s'était jamais intégré nulle part.

– Va au diable, lâcha-t-il de vive voix en lançant violemment son sabre dans sa direction.

Elle n'eut pas le temps de comprendre ce qui venait de se produire. La lame s'était encastrée dans son front. De sa bouche entrouverte ne sortit aucun mot. Elle s'écroula.

Ilm s'approcha d'elle. Et retira la lame, maculée de sang.

Il regarda les militaires.

Tous le regardaient déjà. Il pensa à s'approcher d'eux, mais ils lui apparaissaient comme un mur compact voulant l'empêcher de passer. Il se sentait comme un corps étranger par rapport à eux. Il réalisa alors qu'il était couvert de sang. Et que la bataille était terminée.

À cette idée, il eut un sourire amer. Si le Diable pouvait être une personne, peut-être que c'était lui.

Chapitre 6 : Le contrat

I

Deux semaines après la fin de l'événement désormais connu sous le nom de Répression de Kantour, Ilm reçut une première lettre de proposition d'une faction pour participer aux Jeux. Sa réputation était désormais acquise au-delà même du corps militaire, et on lui avait trouvé le surnom d'*épéiste sanglant*. Depuis la première fois qu'il l'avait entendu, il se faisait régulièrement la réflexion que *sabreur invisible* aurait davantage collé à la réalité – et d'une manière générale, il ne s'y accommodait guère. Mais le but était atteint.

Désormais promu caporal-chef, il était dispensé des cours de base et ne se rendait qu'aux entraînements physiques. Il était toujours un soldat du rang, mais il était désormais aussi craint et respecté qu'un capitaine, et son nom était aussi connu que celui d'un général.

Le sergent Birghir l'appela dans son bureau le jour où il reçut la première lettre. Se demandant d'abord comment il pouvait être au courant, Ilm se fit ensuite la réflexion que tout courrier devait être examiné par le personnel compétent avant d'arriver entre les mains du destinataire, afin de prévenir tout risque de fuite d'information ou d'infiltration intérieure. C'était pour cette raison qu'il avait dû cacher une fine enveloppe en papier camouflé sur lui pour ensuite communiquer avec Garm Alfar.

Deux jours après son retour sur Arkashan, il avait d'ailleurs constaté que l'écran était devenu noir. Le GCA ne lui avait, semblait-il, demandé aucune explication, dans la mesure où ce qui s'était produit n'avait pas tardé à filtrer – cela dit, il ne se rappelait pas avoir laissé le moindre rebelle en vie pour les remonter à ses supérieurs, qui ne pourraient donc pas les passer au DPN pour leur soutirer la moindre information.

Lorsque Ilm entra dans le bureau du sergent, ce dernier était occupé à fumer un cigare

électronique aux reflets chromés. Il invita le jeune garçon à s'asseoir, et lui adressa un regard en biais, un regard qui semblait vouloir dire : « *mais qu'allons-nous donc faire de toi* ». Ilm ne dit rien, se contentant d'attendre la prise de parole de son supérieur hiérarchique.

– Alors, cette offre... lui dit-il alors d'un ton nonchalant. Qu'en pensez-vous ?

Même s'il se doutait bien que sa convocation avait pour sujet ses propositions de participation aux Jeux, le jeune garçon fut tout de même pris au dépourvu par le ton choisi par le sergent pour lui poser la question. Il hésita quelques instants puis se reprit sérieusement pour répondre, le plus honnêtement du monde :

– Je veux participer aux Jeux, mais je ne compte pas accepter pour autant.

Birghir haussa un sourcil.

– Vous voulez dire... que vous attendez de recevoir de meilleures offres ? Si je ne m'abuse, la Khain Corporation cherche à s'offrir vos services. Vous pourrez difficilement

trouver mieux sur le marché des Games of Glory.

Ilm hocha la tête et serra les lèvres. D'une petite voix, il répondit :

– Je veux faire partie de la Garde Synarchique.

Cette fois-ci, le sergent ouvrit des yeux ronds comme des assiettes. Le jeune garçon soutint son regard en retour.

– La Garde Synarchique ! Mais enfin, vous ne pouvez pas entrer dans la Garde Synarchique.

– Je pense que je peux, asséna Ilm.

Birghir claqua la langue, puis enchaîna avec sérieux :

– Je ne cherche pas à vous pousser à reculer. De plus, au vu de vos capacités... eh bien vous pourriez, ce n'est pas pour rien que la Khain Corp s'intéresse à vous. Mais la Garde Synarchique... Enfin... Vous allez comprendre assez tôt pourquoi vous ne pouvez pas y entrer. Je... Je ne vous avais pas convoqué pour cela,

de toute façon. Quelqu'un veut vous voir. Quelqu'un de haut placé, en vérité.

Ce fut au tour du jeune garçon d'écarquiller les yeux.

– ... Vraiment ?

Et cela le rendait encore plus confus. Pourquoi un individu haut placé voudrait-il le voir si cela n'avait pas de rapport avec la Garde Synarchique ?

Puis il comprit. Cela ne lui prit que quelques secondes, mais obnubilé qu'il était par les Jeux, il n'y avait pas pensé tout de suite. Son sang se glaça dans ses veines lorsque, après un silence tendu d'une petite minute, l'individu en question entra, sans même s'annoncer au préalable.

– Bonjour, sergent Birghir. Bonjour, caporal-chef Kaelder.

Il ne savait pas s'il devait répondre ou pas. Il resta silencieux. Birghir l'était d'ailleurs tout autant que lui. Cette personne dégageait une aura de respect et de confiance qui allait parfaitement avec la position supérieure qu'elle

devait occuper. C'était une femme de haute taille et au physique svelte, dont le visage ovale était encadré par une longue chevelure brune. Elle portait un pistolet blanc à sa taille. Ses lèvres formaient un sourire presque imperceptible – mais Ilm savait déchiffrer les expressions des gens depuis sa toute jeunesse.

– Monsieur Kaelder, dit-elle, je me présente : je suis Kirsten Saeming.

Elle marqua une pause à ce moment, comme si elle souhaitait laisser à Ilm le temps de se remémorer son nom. Mais il ne lui disait rien. Lorsqu'elle sembla l'avoir saisi, elle lui lança un court regard désabusé, et continua malgré tout :

– ... vice-présidente de la Khain Corporation.

Khain Corp. Ce nom-là, il aurait été difficile pour Ilm de l'ignorer. Depuis qu'il était monté à la Surface, il revenait à chaque diffusion des Games of Glory.

– Je suis venue appuyer notre proposition. Vous avez un immense potentiel dans l'Arène,

et je pense que nous pouvons vous permettre de l'exploiter.

Ilm n'arrivait pas à comprendre pourquoi cette personne était venue ici pour lui si elle était si haut placée. Revêtait-il autant d'importance ? Certes, il s'était fait l'auteur d'un exploit, un exploit incroyable sans doute, mais de là à ce que l'un des citoyens les plus puissants de la Synarchie – car il ne pouvait en aller autrement du vice-président de la première multiplanétaire de vente d'armes d'Arkashan – vienne lui-même appuyer une offre qu'il avait déjà reçue... Il y avait anguille sous roche. Pour autant, il ne se démonta pas et lui répondit ce qu'il avait dit plus tôt au sergent Birghir.

– Je vous suis reconnaissant, mais je ne peux pas accepter. Mon objectif est de rejoindre la Garde Synarchique.

Il s'attendait sérieusement à ce que la réaction de son interlocutrice soit comparable à celle du sergent, mais en plus mesuré. Ce ne fut pas du tout le cas. Au contraire, elle afficha un sourire moqueur avant de répondre :

– Eh bien, il semble que je doive vous convaincre.

Elle leva la main droite et la plongea dans la poche de son smocking. Ilm se mit sur la défensive, comme si elle s'apprêtait à sortir une arme. Mais il n'en fut rien. Ce qu'elle lui montra était une sorte de petit disque compact et transparent. Le jeune garçon blêmit. C'était son disque de communication.

– Comment... voulut-il dire. Elle le coupa :

– La Khain Corporation a des yeux et des oreilles partout. Je pense même pouvoir dire que nous sommes plus efficaces dans ce domaine que les réseaux du Synarque lui-même. Enfin, pour être tout-à-fait honnête avec vous, nous n'en savions rien jusqu'à votre retour de mission. Monsieur Birghir ici présent, lui, le savait depuis bien longtemps.

Ilm se tourna vers le vieux sergent. Il aurait voulu lui lancer un regard implorant, comme pour l'accuser de trahison. Mais il le connaissait à peine. Il ne tarda pas, cependant, à se demander pourquoi il n'avait pas transmis

l'information à ses supérieurs hiérarchiques. Ainsi, ce fut l'incompréhension qui alla se peindre sur son visage. Et Birghir ne se fit pas prier pour lui expliquer :

– La Synarchie vous surveille depuis que vous êtes arrivé ici, Kaelder. Néanmoins, sachez que votre potentiel a aussi été remarqué assez rapidement. Nous vous avons envoyé sur Kantour pour voir ce que vous valiez, et nous avons l'intention de vous arrêter dès votre retour. Cela doit se produire dans quelques heures, maintenant. Évidemment, votre exploit a retardé l'échéance, car vous avez remis en question nos théories. Mais lorsque nous avons trouvé ça... eh bien, il n'y avait plus vraiment de doute.

Il soupira.

– Néanmoins... Vous avez une alternative. Si vous obtenez la protection de la Khain Corp, vous échapperez à votre destin. La Synarchie ne tentera rien contre la Khain. Vous participerez aux Games of Glory, et vivrez probablement dans le luxe jusqu'à la fin de vos jours. L'autre

option pour vous est d'être enfermé à Dead End, avec tout ce que ça implique.

Pendant que Birghir parlait, Ilm se gifla intérieurement, furieux contre lui-même d'avoir été aussi idiot. Il était pourtant évident qu'un organisme aussi puissant que l'armée de la Synarchie, qui en plus recrutait toute personne suffisamment douée, sans aucune distinction d'espèce ni de citoyenneté, mettrait en place une surveillance accrue de ses membres pour prévenir tout risque de trahison. Et la seule raison pour laquelle il n'avait pas été mis à l'ombre dès le début de sa communication clandestine avec le Foyer était que la Synarchie cherchait à tracer le message pour trouver de gros poissons. Peut-être était-ce la véritable raison pour laquelle le disque avait pris cette teinte opaque.

La voix de Kirsten Saeming le sortit de ses pensées.

– Alors ? Votre décision ? Comme nous vous l'avons dit, vous n'avez que deux possibilités, dit-elle en lui tendant la main.

– Eh bien... je...

Ilm pouvait-il réellement faire confiance à cette personne ? Clairement, non. Pas plus qu'au sergent Birghir qui semblait totalement acquis à sa cause, dans la mesure où, vraisemblablement, c'était lui qui avait organisé cette rencontre. De plus, en faisant cela le jour-même de son arrestation, il empêchait Ilm de réfléchir à la moindre solution de rechange. Il le forçait à répondre maintenant. Il le mettait dos au mur.

En outre, il n'avait plus le choix. Il serra la main de Kirsten Saeming, dont le petit sourire un coin s'accentua.

– Je suis heureuse de voir que vous avez fait le bon choix, déclara-t-elle. Évidemment, vous devez m'accompagner immédiatement, pour éviter que vous ne soyez arrêté avant de nous rejoindre, auquel cas il nous serait bien plus difficile d'agir. Et cessez de vous inquiéter, votre vie va prendre un tournant bien plus agréable.

II

Escorté par Kirsten Saeming et le sergent Birghir, Ilm fut conduit jusqu'au toit du gratte-ciel de la caserne. Une navette de taille moyenne, dont le métal gris avait été frappé du logo de la Khain Corporation – une forme abstraite d'oiseau déployant ses ailes au milieu d'une cible, le tout d'un blanc laiteux –, les attendait ici. Ilm fut invité à monter le premier, comme s'ils craignaient qu'il ne se dérobe. Birghir les laissa ici et, après avoir serré la main de la vice-présidente, et adressé un signe de la tête au jeune garçon, il passa la porte par laquelle ils étaient sortis et disparut de leur champ de vision.

Il n'y avait qu'une seule autre personne dans la navette dont le fonctionnement était automatique en raison de sa petite taille et de sa programmation pour des trajets intra-planétaires, qui ne nécessitaient pas d'âme humaine pour prévenir l'infinité de dangers que représentait l'espace. Ainsi, en plus d'Ilm et de

Kirsten Saeming, un homme au physique robuste se tenait assis sur un banc face à l'entrée. Son visage était marqué par le temps, et accompagné d'une barbe finement taillée s'accordant avec de longs cheveux blonds qui se terminaient en deux tresses de part et d'autre du front. Ilm lui jeta un coup d'œil sans s'attarder, tout en se faisant la réflexion que cette tête lui rappelait quelqu'un.

Une chose était sûre, Ilm ne comptait pas se laisser faire. Il sentait que tout cela était trop beau. Il allait tomber de Charybde en Scylla, cela ne faisait que peu de doute. Tout semblait lui échapper depuis quelques jours, et il se sentait revenu à l'époque des Catacombes. Il ne savait pas encore comment il allait pouvoir s'en tirer, mais en tout cas, il savait par où commencer.

Les portes de la navette se refermèrent et elle s'éleva dans les airs pour commencer à prendre de la vitesse. Ilm attendit. Elle s'éloigna rapidement de la tour de la Caserne n°38 de l'armée régulière de la Synarchie. Ilm attendit

encore un peu. Puis, sans prévenir, il sauta en avant, et attrapa le pistolet à plasma de Kirsten Saeming, l'arrachant de son holster. Puis pointa l'arme dans le dos de la vice-présidente de la Khain Corporation.

Cette dernière, sans se départir de ce calme qui semblait si naturel chez elle, se retourna lentement et lui demanda :

– Qu'essayez-vous de faire, Kaelder ?

– Je veux être ramené à la Caserne. J'assurerai ma protection moi-même.

Il savait comment faire. Il allait être arrêté par la Synarchie. On allait lui poser des questions. Et il répondrait. Il répondrait à tout, sans exception, donnant toutes ses informations, ne disant que la vérité, rien que la vérité. Mais il marchanderait pour cela : en échange de ses aveux, il demanderait à être intégré à la Garde Synarchique dans les plus brefs délais. Et il rentrerait à nouveau dans la route qu'il s'était lui-même tracée depuis plusieurs années.

Évidemment, rien ne se passa comme prévu.

Il se sentit soudain soulevé dans les airs. Une forte pression fut appliquée sur son poignet droit. Il résista, mais n'eut d'autre choix que de lâcher le pistolet lorsqu'un craquement sinistre lui indiqua que son poignet avait été brisé. Puis il fut plaqué ventre contre sol, sans aucun ménagement. Grognant, cherchant en vain à se dégager de cette masse bien plus importante que son propre poids, il rencontra le regard de Kirsten Saeming, qui avait fait quelques pas pour se planter et se pencher devant lui.

– Comment avez-vous pu penser une seule seconde que faire cela était possible ? Je vous pensais pourtant observateur. Enfin, j'imagine que réagir dans l'instant ne doit pas être facile tous les jours. Je ne suis pas une soldate, moi – demandons l'avis d'un expert ; qu'avez-vous pensé de ce coup d'éclat ? demanda-t-elle en s'adressant à celui qui se tenait au-dessus du jeune garçon.

– Il est extrêmement vif. Je n'ai même pas eu le temps d'arrêter son mouvement. Quelqu'un de lambda n'aurait pas eu le temps

d'aller jusqu'à prendre votre arme. Il va avoir besoin de se canaliser, mais il est prometteur. Très prometteur.

Ce faisant, il relâcha sa pression, et Ilm, sans trop comprendre pourquoi, se dégagea vivement et sauta jusqu'au fond de l'intérieur de la navette. Il releva la tête. Dévisagea l'homme. Et comprit alors de qui il s'agissait.

Il ne l'avait pas reconnu car il était vêtu d'un costume noir, et pas de l'armure dans laquelle le jeune garçon l'avait vu évoluer.

Kirsten Saeming sourit de plus belle.

– Monsieur Kaelder, je vous présente votre capitaine d'équipe, Jördnyr.

III

Ilm se réveilla dans une pièce de taille modeste qui n'était meublée que d'un simple lit accompagné d'un cube noir de cinquante centimètres sur lequel était posé un petit plateau contenant un peu de nourriture. Le jeune homme se releva vivement, cherchant à se

rappeler à quel moment il avait pu perdre connaissance. Mais rien de ce qui avait suivi les dernières paroles de Kirsten Saeming n'était clair dans son esprit. Par contre, son poignet avait été restauré : il ne sentait plus qu'un vague chatouillement et pouvait bouger normalement.

Une fois redressé, il retira ses pieds du lit et toucha le sol. Il était froid, et d'un blanc immaculé. Les murs, eux, étaient légèrement plus sombres. Il jeta un coup d'œil à la nourriture sur le plateau. Un morceau de pain blanc, l'une des plus vieilles recettes de l'univers, et un verre de boisson énergisante.

Il se saisit du morceau de pain et le porta à sa bouche avant de mordre dedans. Il ferma alors les yeux de plaisir : jamais il n'avait mangé du pain aussi croquant et moelleux. Son goût était incomparable. Il avala goulûment, puis termina le reste en quelques secondes, s'étouffant presque au passage. Il fit passer le tout en buvant son breuvage énergisant d'une traite. Là encore, c'était excellent : un petit goût sucré

mêlé à une sensation légèrement acide. La boisson lui fit, en outre, l'effet d'un électrochoc ; sa fatigue s'était comme évaporée. Alors seulement, il commença à se demander sérieusement ce qu'il faisait là.

La prison fut la première chose qui lui vint à l'esprit. Suite à sa tentative de menace, la Khain Corporation l'avait finalement livré aux autorités de la Synarchie. Mais il écarta vite cette hypothèse. Il avait déjà entendu des histoires sur la prison lorsqu'il était à l'armée – les conditions insalubres qu'on lui avait décrites étaient à des années-lumière de ce qu'il avait là. Tout était propre, et la nourriture était excellente.

Une nouvelle idée germa alors dans son esprit, et elle se confirma lorsqu'une porte s'ouvrit dans son dos. Les murs étaient si parfaitement polis qu'il n'avait même pas vu que l'entrée se trouvait là. Il reconnut immédiatement la personne qui entra alors. Il s'agissait de Jördnyr.

– Bien dormi ? demanda-t-il simplement.

Cette question était si simple et si monotone qu'elle prit le jeune garçon au dépourvu.

– Je... je ne sais pas... balbutia-t-il.

Le colosse en face de lui, vêtu d'un long tee-shirt mettant sa musculature en valeur, et d'un pantalon gris et souple, esquissa un sourire. Il s'assit sur le lit. Ilm préféra rester debout. La présence de cet homme était intimidante. Il avait l'impression de devoir maintenir avec lui une distance de sécurité.

La première chose que Jördnyr fit fut de répondre à l'interrogation d'Ilm sur sa situation actuelle.

– Tu te trouves dans le bâtiment de la Khain Corporation. Ça, c'est ta chambre.

– ... Ma chambre ? demanda Ilm, circonspect.

Pour ce qu'il en avait vu, cela ressemblait plus à une petite prison dorée.

– Oui. En voici la clé, répondit le combattant en lui tendant une petite carte magnétique.

Le jeune garçon s'en saisit et l'examina. C'était bien une clé. Pourquoi ne la lui avait-on pas donnée plus tôt ?

Jördnyr devait lire sur son visage comme dans un livre ouvert. Ou alors il avait prévu les pensées du jeune garçon. Il compléta :

– Nous ne pouvions pas te laisser la clé tout de suite. Pas après ta tentative sur la navette – même si, je dois te l'avouer, nous nous y attendions. Sinon, je ne serais pas venu.

Ilm lui adressa un regard choqué. Ses yeux étaient grands ouverts, et il avait du mal à garder la bouche fermée. Le colosse, visiblement fier de son effet, sourit derechef.

– Bref... Nous allons avoir une petite discussion.

Le jeune garçon ne répondit rien et resta interdit. Il attendait la suite. Mais lorsque Jördnyr appuya son regard sur lui pour le pousser à parler, il n'eut d'autre choix que d'improviser quelques mots :

– Qu... Qu'est-ce que vous attendez de moi ?

Le colosse prit un air faussement surpris.

– De toi ? Mais je pense que tu le sais déjà. Alors, à ton avis ? Qu’attendons-nous de toi ?

– ... Que j’entre dans l’Arène. Que je participe aux Jeux.

Jördnyr sourit.

– Nous avançons un peu. Et est-ce que tu penses que tu ferais un bon coéquipier au vu de ton attitude actuelle ?

– ... Je suppose que non, répondit Ilm avec le plus de neutralité possible dans la voix.

Quelques années plus tôt, il se serait senti blessé dans son honneur. Mais sa maturité avait évolué. Surtout depuis la Répression de Kantour. Il avait compris que l’honneur était une notion bien vague, surtout quand on était un soldat de la Synarchie. L’efficacité passait avant. Et cela était aussi vrai dans une joute verbale.

Le guerrier qui lui faisait face cherchait à faire peser sur Ilm une pression psychologique. Il cherchait à le faire culpabiliser. Il cherchait à le formater, à le faire rentrer dans son propre

schéma de pensée. À faire en sorte qu'il le suive. Ilm devait faire très attention.

S'il n'avait pas eu le même but depuis si longtemps, sa force mentale aurait sans doute déjà été balayée par celle du capitaine de la Khain Corp. Mais il avait cet avantage que nul autre ne devait partager dans ce monde. Qui pouvait se vanter d'être allé aussi loin dans un but si dangereux et si difficile à atteindre ?

– Alors dans ce cas, quel est ton objectif en entrant ici ?

Et s'il voulait continuer, il devait faire le dos rond. Il le savait bien. Il n'avait pas pu rentrer dans la Garde Synarchique à cause de ses propres erreurs – à cause de sa décision d'aider le Foyer Alfar. La seule décision qu'il avait prise en faveur de quelqu'un d'autre s'était retournée contre lui. Il se promit alors de rester pragmatique.

– De faire partie de votre équipe. Je veux participer aux Jeux. C'est mon but depuis longtemps.

Le mensonge par omission était ce qu'il y avait de mieux, dans la mesure où cet homme semblait presque capable de lire dans son esprit.

– Bon, répondit-il d'un air satisfait, eh bien je vois que nous sommes sur la même longueur d'onde.

Tu peux parler, eut envie de répondre le jeune garçon.

Mais les choses allaient dans son sens. Il devait participer aux Jeux. S'illustrer à nouveau. Faire en sorte de remporter un match qui l'amènerait à rencontrer le Synarque. Il n'était pas loin d'y parvenir.

Jördnyr se leva, et lui adressa un regard qui en disait long sur les attentes qui reposaient sur ses épaules. Il se dirigea vers la porte tout en lui faisant un signe de la main.

– Suis-moi. Si tu veux être prêt à rentrer dans l'Arène, ton entraînement commence maintenant.

IV

Jördnyr conduisit Ilm à travers un long couloir aux murs métalliques, éclairé par une lumière un peu trop forte pour le jeune homme, jusqu'à une porte qui menait à l'extérieur. Ou à ce qui y ressemblait. Il réalisa vite qu'il n'en était rien. L'endroit dans lequel ils se trouvaient était une sorte de monticule de terre et de sable, entouré de quelques arbres aux troncs vermoulus, et qui surplombait une immense forêt. Ilm la reconnut immédiatement – à sa grande surprise, il s'agissait de la jungle de Kantour.

Jördnyr s'arrêta au milieu de ce décor, et se retourna vers Ilm.

– Au cas où tu te poserais la question, cet endroit est la réplique parfaite d'un terrain de la planète Kantour, que nous avons découvert et reproduit. Il nous sert de centre d'entraînement et nous évite de nous rendre dans celui de l'Arène d'Arkashan. Tu connais sans doute déjà les règles du jeu, mais tu vas vite réaliser qu'elles sont beaucoup plus complexes quand c'est à toi d'y prendre part. Il faut mettre en

place un grand nombre de stratégies à travailler pendant des heures. Des stratégies que tu n'as sans doute jamais remarquées à l'écran, car elles se voient à peine mais font pourtant de lourds dégâts, et sont souvent la véritable raison de la défaite ou de la victoire d'une équipe. À cela s'accompagne un rythme de vie parfaitement réglé ainsi qu'un entraînement quotidien qui va t'amener à développer des réflexes dont tu n'avais jamais mesuré l'existence. Tu vas apprendre le maniement de toutes les armes autorisées aux Jeux pour être prêt à parer à toute éventualité. Enfin, tu vas trouver quel est le rôle qui te convient le mieux, et une fois que dans tous ces domaines, tu auras atteint un niveau suffisant... à ce moment seulement, tu pourras entrer dans l'Arène. C'est compris ?

Ilm était estomaqué par ce discours. Mais une interrogation subsistait.

– Je... Je croyais qu'on ne ferait que contrôler des clones à distance.

Jördnyr soupira, et le jeune homme regretta un instant sa question. Néanmoins, le colosse lui répondit sans une once d'agacement :

– La seule différence que cela implique, c'est que tu ne mourras pas dans l'Arène. Pour le reste, une fois installé au siège du contrôleur, tu seras parfaitement immergé dans le match. Et la forme physique de ton clone dépendra presque entièrement de la tienne.

Ilm opina du chef et prit un air attentif et intéressé. Il se doutait qu'il avait encore beaucoup à apprendre, mais c'était une des bases des Jeux, et il n'était pas au courant. Son manque d'intérêt pour les Games of Glory dans son enfance lui coûtait un peu. Mais visiblement, Jördnyr avait à peine relevé – ou du moins le laissait-il croire.

– Pour commencer... frappe-moi.

– ... Pardon ?

– Tu m'as bien compris, dit le colosse avant de répéter : frappe-moi.

Ilm hésita un instant, mais il se ravisa. Il devait faire ce que son nouveau professeur lui

disait. Au moins, la rigueur qu'on lui avait enseignée à l'armée allait lui servir à quelque chose. Il plia les genoux, puis fonça vers Jördnyr.

Feinte.

Il se doutait que le colosse allait esquiver, ou attraper le poing du garçon avant qu'il ne le touche. Il était évident que les choses ne seraient pas aussi simples. Aussi, un mètre avant d'atteindre son opposant, il prit appui sur la plante de ses pieds, et fit un bond de deux mètres sur la droite – assumant que Jördnyr était droitier.

Jördnyr était gaucher.

Ilm eut tout juste le temps de se baisser et esquiva la main qui cherchait à se saisir de lui de quelques centimètres. Alors, il s'accroupit sur le pied droit, vira à cent quatre-vingt degrés et, du pied gauche, frappa le colosse dans le dos. Le bruit provoqué par l'impact sur l'amure légère métallique, dure comme du roc, du gladiateur des Jeux, fut amplifié par un étrange

écho compte tenu du fait qu'ils se trouvaient – ou semblaient se trouver – à l'extérieur.

Jördnyr ne bougea pas.

Ilm recula son pied, puis s'arrêta pour observer son capitaine.

Ce dernier tourna son visage vers le garçon, et hocha la tête en signe d'approbation.

– Très, très bien. Ta vitesse de réaction ne cesse de m'épater.

Il avait réussi. Même s'il savait qu'il en était capable, il était tout de même impressionné de sa propre performance. Il regardait parfois les Jeux lorsqu'il était au Foyer, et Jördnyr avait toujours été pour lui un guerrier exceptionnel, capable des prouesses les plus incroyables et inégalable dans tous les domaines. Il avait quitté la Garde Synarchique, qui dominait pourtant la compétition, pour prendre le capitanat de la Khain, et était devenu sa pierre angulaire, ainsi que l'une des principales raisons de son statut de dauphin des Games of Glory. Et Ilm avait réussi à le prendre de vitesse

à deux reprises, dont une fois lorsqu'il s'y était pourtant préparé.

Il commençait vraiment à se sentir spécial.

– Enfin... nuança Jördnyr. Pour faire face dans l'Arène, il va falloir bien plus. Néanmoins, avec un tel niveau, tu pourrais bien être prêt d'ici une semaine.

– Je... Vraiment ?

– Évidemment. Sache que je ne suis pas du genre à mentir. Nous allons commencer par les rudiments du maniement des armes. Si tu veux bien me suivre...

Et, emboîtant le pas du garçon, il sortit de l'espace d'entraînement.

V

La semaine suivante fut la plus éreintante de la vie d'Ilm. Son emploi du temps était encore plus rempli et son entraînement encore plus draconien qu'à l'armée. Chaque jour, il devait renforcer physiquement et mentalement son corps, et supporter des doses massives de stress

et d'adrénaline. On le mettait dès le matin dans un module holographique où il devait avancer dans une réplique de l'Arène d'Arkashan ou de la Fonderie de Svandia. Des ennemis sortaient de manière régulière et inattendue et lui tiraient dessus. S'il était touché, il recevait une décharge électrique par l'intermédiaire de deux bracelets accrochés à son poignet. C'était la sensation la plus douloureuse et désagréable du monde à la fois.

Ces exercices visaient à lui conférer plus de réflexes et à l'inciter à être toujours sur ses gardes. Ils duraient des heures, la moitié de la journée de travail. Les deux premiers jours, Ilm eut toute les peines du monde à ne pas prendre de décharges, et finissait chaque fois au bord de l'évanouissement, pris de violents hauts-le-cœur. C'est vers le troisième jour qu'il commença à s'améliorer. Cette expérience était une véritable torture et il avait désormais l'électricité en horreur. Il était persuadé que s'il avait fait cet exercice cinq ans plus tôt, il serait déjà devenu fou. Néanmoins, il persévéra et

montra peu à peu de plus en plus d'adresse et de promptitude à esquiver les tirs et à abattre ses cibles.

Une autre grande partie de la journée était consacrée à des exercices physiques plus classiques. Chaque jour, il devait entraîner ses jambes en courant plusieurs kilomètres sur un long terrain encombré d'obstacles volontairement placés pour lui compliquer la tâche, et entraîner ses bras sur des punching-balls tellement durs qu'il se demandait parfois s'ils étaient en béton. Ces exercices étaient éreintants, bien plus demandeurs en ressources et en énergie que lors de son court passage à l'armée, mais ce n'était pas la mer à boire comparé à ce qu'il subissait dans l'entraînement holographique.

Le reste de la journée, il le passait assis à une table face à un professeur lui donnant des cours de stratégie théorique. Même s'il devait se faire violence pour arriver à suivre, du fait que ces séances suivaient tout le reste et qu'il était physiquement à bout, il parvenait à retenir un

grand nombre de choses, et comprit vite ce que voulait dire Jördnyr quand il lui avait signifié les différences importantes entre ce qu’il voyait à l’écran et toutes les informations échangées lors d’une partie des Jeux.

Il n’y avait que deux types de confrontation mais chacun recelait de ses spécificités et de ses stratégies. Le principe de l’Arène d’Arkashan était de capturer des points de victoire qui permettaient de faire baisser l’énergie du bouclier protecteur de la base ennemie, puis d’en détruire le Cœur Énergétique une fois que ce même bouclier était tombé. Mais à cela il fallait ajouter les points de crédit qui permettaient d’augmenter les gains économiques de l’équipe – ces mêmes crédits, que chaque participant recevait de manière régulière, ainsi que quand il tuait un ennemi, permettaient d’acheter des armes toujours plus puissantes et d’augmenter ses propres capacités. En outre, les équipes étaient constituées de quatre joueurs et leurs déplacements devaient être parfaitement coordonnés pour pouvoir

surpasser l'équipe ennemie. Les équipes les plus anciennes géraient parfaitement ces rotations, ce qui leur donnait un avantage certain sur les autres.

La Fonderie de Svandia différait par ses effectifs, deux équipes de trois joueurs, mais surtout par son objectif, puisqu'il fallait tuer un membre précis de l'équipe adverse, désigné aléatoirement à chaque manche, puis remporter cinq de ces manches pour remporter la partie. Ici, les crédits n'avaient pas d'importance, puisque chaque joueur en recevait la même valeur à chaque nouvelle manche, et il lui appartenait de l'utiliser de la manière la plus adéquate. Les mouvements de l'équipe étaient complètement différents ici, notamment parce que l'espace était beaucoup plus réduit, mais les chemins possibles, beaucoup plus nombreux. En outre, si aucune des deux équipes ne parvenait à tuer le VIP de l'autre, celui qui se tenait le plus proche du centre de l'arène, au milieu d'un grand espace vide (et donc dangereux), remportait le round.

Ilm eut une surprise le quatrième jour. Alors qu'il se rendait au parcours d'obstacles pour commencer sa journée, un homme en blouse grise frappée du logo de la Khain l'interpella en faisant non de la tête.

– Mademoiselle Saeming vous a accordé un changement d'emploi du temps. Elle souhaite que vous participiez aux Jeux dès le début de la semaine prochaine.

Même si Jördnyr avait déjà émis des paroles en ce sens, Ilm avait malgré tout eu beaucoup de mal à y croire. Avoir la confirmation ultime qu'il allait vraiment jouer dans trois jours lui fit le même effet que les électrocutions de l'entraînement holographique.

– De fait, continua l'homme, vous allez être initié au maniement des armes par un nouvel instructeur. Veuillez me suivre.

Ilm hocha la tête et s'exécuta.

Il suivit son guide qui l'emmena dans une salle qu'il n'avait pas encore eu le loisir de visiter en raison de son emploi du temps

draconien. C'était l'armurerie du centre d'entraînement. Elle disposait de toutes les armes qui étaient utilisées lors des Jeux. Jusqu'ici, Ilm n'avait manié que l'arme de base, et accessoirement, la moins puissante, pour ses entraînements holographiques. La vision de ces étalages d'armes courant sur plusieurs dizaines de mètres et éclairés par une forte lumière le stupéfia – c'était incomparable avec l'armurerie de la caserne. Quelque part, il trouvait assez étonnant qu'un centre d'entraînement pour des combats de gladiateurs bénéficie d'un meilleur arsenal qu'une caserne militaire. Mais ça ne l'était pas tant que ça compte tenu de l'importance des Jeux dans la diplomatie galactique, sans oublier qu'il y avait bien plus de casernes militaires que de centres d'entraînement, et que peu devaient être aussi équipés que celui du principal fabricant d'armes de la Synarchie.

Il y avait déjà quelqu'un à l'intérieur de l'armurerie. C'était une jeune femme, visiblement à peu près du même âge qu'Ilm.

Ses cheveux blonds rassemblés en arrière, à l'exception de quelques mèches qui tombaient autour de son front, encadraient un visage revêche agrémenté de quelques petites taches de rousseur. De par sa posture et les muscles saillants de ses bras, elle dégageait beaucoup de force malgré sa taille moyenne. Son débardeur et son pantalon de sport, gris tous les deux, étaient évidemment frappés du logo de la Khain. L'homme se retira en fermant la porte, et elle s'approcha de lui.

– Bonjour. Ilm Kaelder, c'est ça ? demanda-t-elle avec assurance.

– Je... Oui, c'est ça, répondit le jeune homme, légèrement troublé par le regard inquisiteur de son interlocutrice.

Cette réponse la fit sourire. Un sourire doux, avec une pointe de moquerie. Pour faire bonne mesure, Ilm sourit en retour.

– Très bien, répondit-elle, je t'attendais. Je me nomme Mary, mais je préfère que tu m'appelles My. Content de voir que tu es à l'heure.

Elle se retourna tout en se mettant en mouvement, et le jeune homme fut à nouveau incité à suivre, cette fois-ci entre les rayonnages de l'immense armurerie.

– Tu n'as rejoint la Khain qu'il y a une semaine, si j'ai bien compris ? J'ai entendu parler de tes exploits.

Ilm acquiesça, même s'il avait envie de tiquer au mot « exploit ». Maintenant qu'il s'entraînait ici, tout cela lui paraissait relativement loin, étrangement.

– Enfin, je t'ai un peu observé dans le module d'entraînement. Tu t'en sors beaucoup mieux que moi.

– Tu y es passée ? demanda Ilm, piqué par la curiosité.

– Oui, dit My sans se retourner, j'ai eu envie d'essayer et Jördnyr m'a donné la permission. Je me suis évanouie au bout de deux minutes. Je n'ai pas du tout les réflexes pour esquiver, et à vrai dire, je ne m'attendais pas à ce que ce soit si dur.

Ilm hocha la tête avec une onomatopée d'approbation. Vu comment lui, qui sortait d'un an d'entraînement à l'armée, avait eu du mal à se faire à ce module, il n'était pas étonnant que qui que ce soit d'autre, sans aucune préparation, eût encore plus de difficultés. Se rappelant de sa première session et des maux de tête terribles qui en avaient résulté, il se sentit profondément désolé pour elle.

Mais il eut tôt fait de réprimer ce sentiment.

– Où m'emmènes-tu ?

Cette fois-ci, My tourna la tête vers le jeune garçon.

– Eh bien, tu vas jouer bientôt, non ? Tu as intérêt à savoir te servir de tes armes. Et de reconnaître les autres, accessoirement.

Ils arrivèrent finalement au bout des rayonnages, de l'autre côté de la salle. Un grand mur de pierre, bien moins entretenu que l'autre, se trouvait face à eux. Tout en bas, une porte de métal blindée. My s'en rapprocha et pressa sa main contre elle. Dans un grincement presque sinistre, la porte coulissa et s'enfonça lentement

dans le mur. Au bout de dix secondes, l'entrée était entièrement dégagée, et ils la passèrent.

L'intérieur était bien plus impressionnant que tout le reste de l'armurerie, malgré l'absence d'une hauteur imposante. Et pour cause, on ne pouvait pas voir le plafond. Toute la salle était plongée dans un décor holographique, presque entièrement blanc, et rempli d'armes diverses, à distance et au corps-à-corps, à côté de chacune desquelles flottait un écran indiquant leur nom et leurs capacités.

Il y en avait des dizaines, toutes plus ou moins différentes, alignées dans les airs en lignes et en colonnes sur plusieurs mètres de hauteur. À nouveau, Ilm fut impressionné.

– Ça en jette, hein ? l'apostropha My, comme si elle avait lu dans ses pensées.

Le jeune homme acquiesça sans rien dire. En même temps, il observait toutes ces armes qui semblaient l'accueillir de ses vœux. À cette pensée, il se renfroga – était-il vraiment devenu ce genre de personne ? Il baissa les yeux et se contenta de regarder My, se forçant à

ne pas trop penser aux engins de mort autour de lui.

– Je suis désolée de t'apprendre que, même s'il y en a pas mal, tu vas devoir devenir capable de toutes les reconnaître, et de mémoriser leurs effets.

– ... Vraiment ?

– Bien sûr. Tu joues dans trois jours, je te rappelle. Si tu n'es pas au courant de ce que font toutes ces armes, tu vas être incapable d'agir en conséquence. Il arrivera toujours un moment où tu seras séparé de tes alliés. Tu l'as bien vu à l'holo, non ?

Ilm hésita un instant, puis hocha faiblement la tête. Il appréhendait déjà les heures qu'il allait devoir passer à apprendre par cœur des données statistiques. Mais il se rassura vite : ça ne pouvait pas être pire que de passer le même temps à prendre des décharges électriques pour attiser ses réflexes.

Chapitre 7 : L'Arène

I

Ilm se réveilla avec difficulté, la tête dans les bras reposant sur une table, au milieu de la salle des armes. Cela faisait deux jours qu'il était dedans. Sa luminosité fonctionnant selon un cycle jour/nuit calqué sur celui de la planète Arkashan, il se mettait à dormir assez rapidement après que l'obscurité s'était faite suffisamment présente.

Ici, il devait être cinq heures du matin, car la lumière était orangée, ce qui indiquait que le « soleil » commençait à peine à se lever. Il n'avait pas dormi au mieux, ce qui était logique vu qu'il avait passé trois nuits en position assise et le dos courbé. Enfin, il savait très bien que cela ne durerait pas grâce aux boissons de mise en forme de la Khain Corp, qu'il buvait presque tous les matins.

Mais il savait qu'aujourd'hui n'était pas un jour comme les autres. C'était le jour J. C'était

pour cette raison qu’il s’était réveillé aussi tôt par rapport à d’habitude, accablé qu’il était par le stress. C’était aujourd’hui qu’il allait enfin entrer dans l’Arène.

Il se passa les mains sur le visage comme pour en chasser toute fatigue, puis se décida enfin à sortir de la pièce. La porte était ouverte, alors qu’elle avait jusqu’ici été verrouillée pour lui. À peine eut-il mis le pied dehors qu’il perdit l’équilibre et fut réceptionné par les bras de My, qui l’attendait.

– Pas trop fatigué ? demanda-t-elle, souriante.

– Je... Je crois que ça va.

– Ne t’inquiète pas, tu es resté trois jours dans un environnement virtuel, c’est logique d’être déstabilisé au retour.

– Ah bon...

My acquiesça, et il réalisa qu’il était dans ses bras depuis plusieurs secondes. Ce n’était pas désagréable, mais il se pressa de se relever en s’excusant.

– C’est vrai que tu pèses ton poids, s’amusa la jeune femme avec un sourire espiègle.

D’un doigt, elle l’enjoignit à nouveau à la suivre, et ils traversèrent à nouveau la gigantesque armurerie de la Khain Corp. Une fois à la sortie, ils s’apprêtèrent à se séparer.

– Désolée, mais je dois rester dans l’armurerie m’assurer que tout fonctionne niveau systèmes de défense, au cas où. Ça fait partie de mon travail.

– Je vois... J’espère qu’on aura vite l’occasion de se reparler, lui dit Ilm avec un demi-sourire.

Elle le lui rendit, et plissa un peu les yeux. Puis elle ferma la porte.

Comme s’il venait d’être libéré d’un sortilège, le jeune homme sembla reprendre ses esprits. Après être resté sur place pendant quelques secondes, il se retourna et tomba nez à nez avec l’homme qui l’avait conduit au même endroit quelques jours plus tôt.

– Bonjour, monsieur Kaelder.

– Oh, bonjour... euh...

– Dellinger, répondit l'intéressé, apparemment ravi que l'on s'intéresse à lui, pour une fois. Je suis chargé de vous conduire dans le hangar.

– Très bien.

Tout en disant cela, Ilm fronça les sourcils avec une certaine appréhension. Cela faisait si longtemps qu'il attendait ce jour, et il était enfin là. Il ne devait surtout pas flancher, pas dans un moment aussi décisif.

Dellinger le guida pendant quelques minutes à travers les larges couloirs du bâtiment de la Khain Corp. C'était probablement l'endroit le plus propre et le mieux aménagé qu'Ilm avait jamais vu. Et malgré la taille énorme de l'édifice, il était impossible de s'y perdre.

Ils arrivèrent finalement à une nouvelle porte que le jeune homme n'avait traversée qu'une seule fois, à son arrivée. Elle menait sur le hangar de la Khain Corp. Organisé sur dix étages du gratte-ciel, il était constitué de trois voies bordées de navettes et de vaisseaux destinés à des transports plus ou moins longs.

Ilm et Dellinger empruntèrent la voie de droite, et le jeune homme put apercevoir Jördnyr, accompagné de cinq personnes. L'une d'entre elles était le professeur qui enseignait à Ilm la stratégie en jeu, Anders Larsson. Il était également l'un des entraîneurs de l'équipe compétitive. Le jeune homme supposa donc que les autres étaient deux combattants et deux autres membres de l'équipe technique.

Il y avait là un insectoïde replet en blouse blanche, une femme de grande taille aux cheveux blonds et aux contours fins, et un imposant colosse à la peau grise et écailleuse. La tête de ce dernier arborait une immense corne, et son visage aux yeux rouges avait tout pour intimider.

Lorsque Jördnyr vit le nouvel arrivant, il le salua d'un signe de tête et avec un sourire en coin.

– Tu te sens prêt, Ilm ?

Le jeune homme, quoiqu'un peu intimidé, hocha la tête en inspirant.

– Parfait, dit le capitaine de l'équipe. Je te présente tes autres coéquipiers : Molly (il désigna la fille...) et Jasper (... puis le colosse).

– Je... Bonjour, risqua-t-il.

Jasper lui répondit d'un très léger hochement de tête, en le fixant d'un air dont Ilm ne savait trop quoi penser. Et Molly lui fit un simple signe de la main en souriant chaleureusement. Aucun d'entre eux ne semblait, pour le moment, particulièrement décidé à parler.

Jördnyr conclut ensuite les présentations avec Brynja Hakansson, l'entraîneuse en chef de l'équipe compétitive, et l'analyste insectoïde Erika Balling.

– Le match commencera dans une heure, expliqua Brynja sans transition aucune. Donc on va avoir un peu moins de temps que d'habitude pour peaufiner. Oubliez pas qu'aujourd'hui, on joue Skiutera, gros morceau. Donc il va falloir être super précis sur les rotations, ok ?

Les trois joueurs aguerris, même Jördnyr, approuvèrent en cœur d'un « Oui ! » sonore, et

Ilm, surpris, se contenta d'acquiescer vigoureusement.

Puis le capitaine incita de la main tout le groupe à entrer dans la navette devant laquelle ils se trouvaient depuis quelques minutes. Ilm passa la porte, et s'installa sur un long banc de métal rembourré de cuir, rapidement imité par Molly et Jasper.

Quelques minutes après que tout le monde fut rentré, le pilote arriva un peu en retard et se rendit dans sa cabine. La navette s'ébranla et commença à s'élever dans les airs, presque sans bruit. Seule une petite vibration témoignait de l'état de marche des moteurs.

Le vaisseau commença à s'élever, et Ilm sentit le sol se pencher. Cette sensation s'accrut, jusqu'à ce qu'il se décide à jeter, juste derrière lui, un œil à la fenêtre à triple vitrage. C'est alors qu'il comprit : le vaisseau montait sans discontinuer, et était désormais presque totalement à la verticale. Le système d'anti-gravité de la navette diminuait largement la sensation de ce fait, et le jeune homme avait

l'impression que le sol avait brusquement viré à 90°.

C'est alors que Brynja Hakansson claqua dans ses mains, le faisant sursauter. Il détourna son regard et reprit ses esprits.

– Bon ! s'exclama-t-elle. Petit rappel stratégique pour commencer.

Tout le monde se pencha en avant pour écouter le discours qu'elle préparait.

– Les Skiuterans sont des habitués du ralentissement et des combats groupés, mais ils ont tendance à être moins bons pour arrêter les prises sur le flanc. Il faut que vous soyez très actifs au début de la partie, avant qu'ils ne puissent acheter des armes trop puissantes. L'idéal serait de contrôler les points de crédit, et le point de victoire central. Dès que vous les dépassez en termes d'équipement, vous prenez les flancs dans un petit couloir, et comme toujours, faites attention au Juge. On va entrer dans les détails statistiques, maintenant.

Ilm n'écouta la suite qu'à moitié. Il avait beaucoup de mal à comprendre toute la partie

technique, et savait également que Jördnyr serait là pour l'épauler dans son premier match. Ce fut cependant le coup de coude discret mais bien placé de Molly qui le poussa à quand même à suivre la fin des explications de Brynja.

– Rappelons rapidement les timings. À 7 secondes, il faut que le duo 1 soit sur le premier point de victoire, et le duo 2 à 20 secondes sur celui du milieu, puis couverture et prise du point de crédit nord avec retraite sur la plateforme en cas de problème. Si tout se passe sans accroc jusqu'ici, séparation temporaire, point de victoire ennemi et point de crédit du bas. On évite les affrontements jusqu'au premier achat d'armes. Après ça, embuscade à quatre sur le point allié. S'ils viennent, normalement, c'est la brochette. Sinon, un éclaireur sort et les autres suivent, et nouvelle séparation, point du milieu et cherchez ce qui n'est pas pris, priorité aux crédits tant qu'au moins un victoire est pris. Si on est ok, on continue comme d'habitude et à l'entraînement théorique pour le nouveau. Sinon, je le rappelle,

n'hésitez pas à brûler quelques étapes. Mais surtout, Skiutera, pas d'affrontement avant le premier achat d'armes. Et attention au poison de Xeruud. Tout le monde est bon ?

– Oui pour moi, confirma Molly.

– Pareil, Bryn', dit Jördnyr.

Jasper se contenta de hocher la tête, et Ilm fit de même.

Brynja sourit, et passa aux recommandations d'équipements.

II

Après plusieurs minutes d'élévation continue dans les airs, la navette cessa de prendre de l'altitude, ralentissant rapidement avant de prendre de nouveau de la vitesse. Elle fila droit devant elle pendant quelques minutes avant de se stabiliser de nouveau. Constatant la légère diminution du bruit des moteurs, Ilm regarda par le hublot, et resta bouche bée devant ce qu'il voyait.

Une gigantesque structure flottante, soutenue par quatre puissants réacteurs circulaires de dix mètres de diamètre chacun. Tout le reste était en métal, recouvert d'or et d'argent, qui brillaient sous le soleil d'Arkashan. Même s'il avait déjà entendu sa description et vu des images d'elle à plusieurs reprises, il n'arrivait pas à y croire alors qu'il la voyait désormais de ses propres yeux. Ils étaient arrivés devant l'Arène d'Arkashan.

La navette entra dans une bouche couverte par un portail empêchant l'air de s'échapper – à cette altitude, il n'y en aurait pas eu assez pour permettre au moins à des êtres humains de survivre. Les moteurs se coupèrent, et les athlètes, ainsi que leur équipe technique, se levèrent comme un seul homme, Ilm suivant le mouvement commun avec un peu de retard.

Ils sortirent. L'intérieur était tout aussi impressionnant. C'était un hall titanesque aux murs chromés et où des dizaines de personnes s'affairaient, comme des fourmis. Il devait s'agir de l'entrée des professionnels. L'équipe

de la Khain Corporation se dirigea de l'autre côté, où se trouvait l'ouverture d'un large couloir, qui paraissait pourtant minuscule à côté de tout le reste.

Le long de ce dernier se trouvaient plusieurs portes automatiques. Au bout de quelques dizaines de mètres, Brynja, qui ouvrait la marche, se dirigea vers l'une d'entre elles, et sortit de la poche de son pantalon une carte magnétique qu'elle passa dans le détecteur à droite de la porte. Celle-ci s'ouvrit dans un son feutré, et ils entrèrent. C'était la loge réservée à leur équipe.

Les Games of Glory fonctionnaient selon un système de ligue franchisée. Si une entité voulait se rajouter aux concurrents déjà présents, elle devait payer une somme importante ou au moins obtenir une certification synarchique. Ainsi le pouvoir exécutif pouvait conserver un droit de décision, et ne laissait pas n'importe qui jouer les trouble-fêtes. Ce qui n'avait pas empêché la Khain de devenir de plus en plus puissante,

dans et hors des Jeux, suffisamment pour déséquilibrer les paris.

À chaque fois qu'un différend avait lieu entre deux factions, l'une pouvait défier l'autre aux Jeux. Cette dernière choisissait alors l'arène dans laquelle le match serait disputé. Le pouvoir exécutif décidait ensuite du jour où le match aurait lieu. Le résultat de la partie prévalait sur tout le reste, et donnait raison au gagnant concernant la querelle. En outre, des matchs d'exhibition étaient organisés lors des – rares – périodes de calme, et un classement mis à jour après chaque match permettait aux spectateurs de voir quelles étaient les meilleures équipes. La Garde Synarchique caracolait en tête, suivie de la Khain Corporation, des Dead Enders et des Kantouris. Venaient ensuite les Skiuterans, qu'Ilm allait affronter aujourd'hui.

Le différend concernait l'exploitation d'un gisement minier sur la planète Skiutera. La Khain Corp était gigantesque et étendait ses activités ; l'exploitation minière était l'une d'elles. Mais cette dernière risquait de polluer

toute une zone de l'océan de Skiutera. Pour éviter cela, les autorités allaient devoir concevoir un gigantesque filet de prévention confinant les déchets miniers, et déplacer toute une communauté d'autochtones. Ils avaient donc logiquement refusé l'installation de la Khain Corporation en dépit des contrats en vigueur, et cette dernière, pour éviter des années d'âpres négociations, avait répondu en invoquant la juridiction toute puissante des Jeux de la Gloire.

Dans la loge, Brynja détailla à nouveau la stratégie qui allait être appliquée. Cela dura un quart d'heure. Ilm avait beaucoup de mal à écouter. Depuis qu'il était sorti de la navette, il avait senti une boule se former dans son ventre, et croître de plus en plus. C'était aujourd'hui. C'était aujourd'hui. C'était aujourd'hui.

Un quart d'heure plus tard, une voix résonna dans un haut parleur placé dans le coin d'un mur.

– *Le match commence dans cinq minutes. Les joueurs sont invités à se diriger vers leurs interfaces.*

Brynja hocha la tête, et prononça ses quelques derniers mots :

– Ne sous-estimez surtout pas les Skiuterans, répéta-t-elle, puis s'adressant à Ilm : je sais qu'il s'agit pour toi d'un baptême du feu. Mais n'oublie pas que si nous te faisons confiance, c'est pour une raison. Donne tout ce que tu as, et tu feras ce que l'on attend de toi.

Ilm acquiesça frénétiquement. Puis Jördnyr, Molly, Jasper et lui sortirent de la loge. Ils suivirent le capitaine de l'équipe jusqu'à une nouvelle salle, dans laquelle se trouvaient quatre sièges circulaires dotés de manettes, et d'un casque. Ilm savait évidemment de quoi il s'agissait : les modules de connexion aux clones.

Tous commencèrent à s'installer, et placèrent les casques sur leurs têtes. Pas un seul mot. Puis, alors qu'un compte à rebours s'affichait

sur l'écran à l'intérieur du casque, il se sentit partir...

... puis se réveilla à l'intérieur de son clone. Hormis cette étrange sensation, rien n'avait changé. Il avait exactement les mêmes réflexes. Pour l'instant. Il savait que plus la partie progresserait, plus sa force, sa vitesse et ses capacités augmenteraient.

Il se trouvait dans un élévateur circulaire entouré de sièges de cuir et aux murs métalliques. Les lampes placées sur les côtés diffusaient une lumière tamisée. Devant lui, un panneau holographique affichait les mots « Restez concentrés ». Ses coéquipiers l'entouraient.

– Alors, cette première fois dans un clone ? lui demanda Molly, son sourire espiègle visiblement habituel au visage.

– Ça va, j'ai l'impression, répondit Ilm en se forçant à sourire.

L'élévateur avait commencé à descendre. Et une voix féminine métallique les interpella.

– *Mesdames, messieurs, et espèces variées, veuillez rester concentrés.*

Elle marqua une pause, et Ilm se crispa.

Soudain, un bruit d'alerte se fit entendre alors que les battants métalliques sur les murs se redressaient, ne laissant plus filtrer la lumière du soleil. La pièce se trouva enveloppée d'une aura rougeâtre. Les mots « Préparez-vous » s'affichèrent sur le panneau.

Ilm serra les dents, et jeta un coup d'œil à ses bras. Deux de ses disques de camouflage étaient accrochés sur ses poignets, comme des montres. Il n'avait qu'à passer les mains dessus pour leur faire prendre effet. Une combinaison de ses compétences et de celles de My, à qui il les avait confiés durant ses trois jours de préparation intensive.

– *Préparez-vous au lancement, reprit la voix. Ouverture des portes.*

Un souffle puissant. L'élévateur s'arrêta. Les quatre compétiteurs s'étaient levés. En face d'eux, une grande porte métallique, grise et dorée, commença à s'ouvrir en trois parties. La

lumière du soleil se fit à nouveau reine à l'intérieur de ce petit espace. Mais il n'allait plus y rester longtemps.

– *Faites-vous aimer de la foule, champions,* conclut la voix féminine. *Et gloire au Synarque.*

III

Ilm entra dans l'Arène et la foule les engloutit dans ses hurlements. Tout autour de lui n'était que bruit. Il pouvait entendre de manière palpable les encouragements des spectateurs venus assister au match. La voix du speaker se fit entendre.

– *Mesdames, messieurs, et espèces variées, bienvenue pour cette nouvelle confrontation des Games of Glory ! Le match s'apprête à commencer, et les deux équipes sont déjà en train de récupérer leurs premiers équipements.*

Ilm regarda à sa gauche. Un petit promontoire métallique. Des figures holographiques en roulement. Un petit écran à

côté. Il pianota sur ce dernier, faisant apparaître deux dagues aux lames bleutées. Il confirma leur achat, et l'hologramme fut entouré d'une lueur dorée. Les armes apparurent de manière solide, et il s'en saisit. Ses coéquipiers avaient fait de même.

La voix féminine se fit à nouveau entendre.

– *Bienvenue dans l'Arène d'Arkashan. Que le match commence. Et gloire à notre protecteur bien aimé, le Synarque.*

– *Exactement, Aina, lui répondit le speaker. Ce match promet d'être exceptionnel. L'atmosphère est électrique, et les clones ont l'air magnifiques !*

– Vous êtes tous prêts ? demanda Jördnyr.

Ilm acquiesça en souriant pour cacher son stress. Les joueurs se mirent en mouvement et se dirigèrent vers les barrières énergétiques, qui étaient toujours fermées. Devant eux s'étendaient les couloirs aux murs d'or chromés, les portes, les points lumineux et les téléporteurs de l'Arène d'Arkashan.

– *Le match commence dans quelques secondes.*

– On se sépare comme prévu. Ilm avec moi, Jasper avec Molly.

– *Commencez !*

Un bruit d'électricité, et un léger clignotement de la lumière des barrières. Puis ils s'élancèrent.

Ilm et Jördnyr avaient été affectés au duo 1, pour faciliter la tâche du nouveau joueur. De plus, Molly se battait en posant des mines camouflées sur le sol, ce qui lui permettait de sécuriser le terrain.

Toute l'équipe avait traversé en même temps le téléporteur situé entre les deux entrées de la base. Ce portail, semblable à un ovale bleu, les emmena dans un nouvel espace, la plateforme, où, d'ici quelques minutes, apparaîtrait le Juge. Mais pour l'heure, elle était vide, et peu dangereuse. À un détail près.

– Ils veulent nous doubler, annonça calmement Molly tout en disposant ses premières mines.

En effet, à vingt mètres d’eux, quatre silhouettes se rapprochaient.

– On tire ! cria Jördnyr. On ne rompt pas la stratégie.

Les silhouettes se précisèrent. Les Skiuterans semblaient être des masses à moitié liquides en mouvement. Leurs peaux gélatineuses avaient des teintes vertes ou bleues, et leurs pieds, ou plutôt des pseudopodes, semblaient comme glisser sur le sol métallique de la plateforme.

Ilm leva son arme et retira la sécurité. Molly avait été plus rapide, et tira la première, avant de se baisser pour esquiver une salve venant dans sa direction. Un nouveau tir fila vers Ilm, qui l’évita de justesse en se déportant sur la gauche. C’était bien moins facile en situation réelle.

– Ilm, on y va, souffla Jördnyr.

Le jeune homme hocha la tête et le suivit dans le téléporteur menant au point de victoire le plus proche de leur base. Ils débouchèrent ainsi dans une salle circulaire à deux entrées, au milieu de laquelle se tenait un cercle de verre.

En dessous se trouvaient des plantes de Kantour. Jördnyr et Ilm allèrent se placer dessus, et une lumière bleutée commença à remplir le cercle. Un son cristallin se fit finalement entendre : le point de victoire était sécurisé pour l'équipe de la Khain.

– On est en retard de trois secondes, dit Jördnyr. Allons-y.

Ilm acquiesça et s'élança à sa suite hors de la salle.

IV

Molly et Jasper étaient déjà en plein combat quand Ilm et Jördnyr arrivèrent au niveau du point de victoire médian de l'Arène d'Arkashan. Le colosse protégeait la tireuse qui, armée d'un fusil de précision, envoyait d'imposantes salves énergétiques dans la tête des ennemis. Ceux-ci ripostaient par rafales de balles régulières, que Jasper s'efforçait de bloquer. Lorsque le capitaine de l'équipe arriva à son secours, et commença à se rapprocher des

deux Skiuterans en dégainant son fusil à pompe, ils détalèrent sans demander leur reste, l'un sautant par dessus un mur, l'autre effectuant une longue et rapide glissade en avant, qui laissa derrière lui une traînée de bave verdâtre.

– Molly et Ilm sur le point nord. Moi et Jasper, on valide le point de victoire médian, puis on vous suit.

Tous deux approuvèrent et montèrent vers l'endroit indiqué, conformément à la stratégie mise en place par Brynja.

– On s'en sort bien ? risqua le jeune homme.

– Moyennement, répondit Molly. Mais ils ont fait quelque chose d'inattendu. Ils ont joué sur les probabilités, on n'y pouvait rien.

Elle n'ajouta rien de plus, et ils arrivèrent au point de crédit, Ilm comprenant cela comme un appel à ne pas trop diverger, même si elle avait sans doute bien perçu ses interrogations. Bientôt, Jördnyr et Jasper arrivèrent, et ils se regroupèrent pour se diriger vers le point de

crédit sud, en contournant la salle du point médian de leur côté.

Les Skiuterans avaient tendu une embuscade.

– Merde ! jura Jasper. À couvert !

Molly, bien placée derrière ses deux gardes du corps, arma son fusil et commença à viser. Mais les Skiuterans s'étaient déjà repliés. Ils les harcelaient pour leur faire prendre du retard.

– Ils ont verrouillé deux points de victoire, indiqua Jördnyr. Égalité aux crédits. Deux d'entre nous retournent à la base et verrouillent le point allié ouest. Un avec moi pour une reconnaissance.

Ilm se proposa immédiatement. C'était pour lui l'occasion de se montrer au grand jour. Jördnyr devait être du même avis, car il approuva, et ils partirent tous les deux vers la zone ennemie.

Le chemin le plus rapide pour y arriver était d'aller tout droit, puis d'emprunter l'une des

deux allées menant à leur base ou à la salle de leur point de victoire. Mais faire cela serait prendre un risque inconsidéré. Ilm suivit ainsi Jördnyr au téléporteur nord, menant directement à la plateforme. Le système de téléporteurs de l'Arène d'Arkashan ajoutait un nombre conséquent de routes potentiellement empruntables par les joueurs. Lorsqu'ils arrivèrent devant celui qui allait les conduire au point de victoire ennemi, le capitaine marqua un temps d'arrêt.

– Il est fort possible qu'ils nous tendent un piège à la sortie. Donc il ne serait pas étonnant que nous mourrions dans le processus. Pour l'instant, tes armes ne sont pas encore assez puissantes pour pouvoir rivaliser avec celles des Skiuterans, donc contente-toi de rester derrière moi. Si on se retrouve face à ne serait-ce qu'un ennemi, tu décampes en premier par l'une des deux portes, et je couvre tes arrières. Mais ne mets pas une distance trop importante entre nous, car s'ils arrivent par devant, tu n'auras pas le temps de crier. C'est compris ?

– Oui, capitaine ! s'exclama le jeune homme.
Puis ils traversèrent le téléporteur.

Il n'y avait personne de l'autre côté. A priori.
Ilm commença donc à s'approcher du point de victoire, avant d'être arrêté par Jördnyr.

– Stop ! Si on fait ça, on va tout de suite les alerter.

Ils se plaquèrent tous deux contre les murs métalliques de la salle, proches d'une des deux entrées de cette dernière. Jördnyr en profita pour contacter ses coéquipiers grâce à l'outil de communication à distance dont tous les clones étaient dotés.

– Molly, Jasper. Rien à signaler au niveau du victoire ennemi. Et vous ?

Une voix métallique, celle de Molly, s'imposa alors dans la tête d'Ilm :

– On est pris en étau. Capturez les points. On va probablement mourir.

– Bien reçu.

Jördnyr interrompit la communication, et lâcha un juron presque inaudible. Ilm se

dirigeait déjà vers le point, et tous deux s'occupèrent de le verrouiller.

– Rappel, déclara le capitaine. On rentre à la base, regroupement stratégique.

– Rappel ! suivit Ilm.

À cette commande vocale, le corps du jeune homme fut entouré d'une aura blanche formée de plusieurs cercles concentriques qui remontèrent de ses pieds jusqu'à sa tête. Il entendit la voix du speaker enjoué déclarer :

– *Et le sang a enfin coulé dans l'Arène d'Arkashan ! Avec ces deux éliminations, les Skiuterans commencent leur match sur des chapeaux de roues !*

Puis il y eut un flash lumineux, et l'instant d'après, Ilm était de retour à la « boutique » de la base Khain Corp.

Molly et Jasper, déjà revenus à la vie, les y attendaient.

– Ok, dit le capitaine, on a tous de quoi acheter nos nouvelles armes ?

Ses quatre coéquipiers hochèrent la tête. Tous avaient déjà sélectionné dans la boutique

de l'arène des mises à jour de ces dernières, plus grosses et visiblement plus sophistiquées. Ilm avait troqué ses dagues courtes et toujours inutilisées contre de nouvelles dagues plus larges dont l'aspect presque translucide reflétait la lumière artificielle de l'Arène. Son capitaine, quant à lui, venait d'acquérir un fusil à pompe aimanté.

– Cette fois, on joue l'agression, dit Jördnyr. Il faut qu'on fasse un ace et qu'on reprenne l'avantage. On reste groupés jusqu'au point médian, puis on se sépare en deux. Ilm avec moi, Molly avec Jasper.

Ces ordres dispensés, tous suivirent le capitaine de la Khain en-dehors de la base, et se séparèrent comme prévu au point médian. Il n'y avait presque plus de bruit, hormis la rumeur de la foule, qui, elle aussi, semblait retenir son souffle, pressentant un affrontement évident. Même Ilm avait compris ce que cela signifiait : les deux équipes étaient toutes proches l'une de l'autre.

Un bruit spongieux se fit alors entendre derrière lui, et il se retourna immédiatement, en levant l'arme de sa main droite, pour parer in extremis l'une des dagues renforcées du Skiuteran vert qui lui avait foncé dessus. Les deux lames s'entrechoquèrent avec force, et les deux opposants étaient tout proches l'un de l'autre.

Derrière le Skiuteran vert approchait son coéquipier, un mastodonte bleu au ventre rebondi qui tenait d'une main translucide une gigantesque masse pareille à une ancre rouillée. Ilm connaissait déjà les noms de ces deux ennemis : Xeruud et Suu'Chadak, les deux guerriers skiuterans les plus célèbres de toute la Synarchie.

– Vous ne nous aurez plus au jeu de la fuite, dit le premier, tandis que le deuxième ajoutait, d'une voix suave et étrangement aiguë :

– Désolé à toi, novice, mais nous n'avons pas le choix.

Jördnyr arriva immédiatement au secours du jeune homme et, d'un coup de coude bien

placé, força le Skiuteran verdâtre à reculer. Suu'Chadak, derrière lui, s'avança et fit tourner sa masse, frappant le capitaine de plein fouet. Ce dernier sauta en arrière en poussant un juron. Ilm se retrouva à nouveau en première ligne, et Xeruud, profitant de son inaction, dégaina ses deux lames.

Le duel s'engagea. Un coup, deux coups, trois coups. Ilm paraît, tant bien que mal, les attaques vives et puissantes de son assaillant, mais ces gladiateurs avaient l'expérience de plusieurs années de combats, et cela se sentait. De plus, la puissance des combattants augmentait au cours de la partie, ce qui produisait sur le jeune homme un effet de légèreté très difficile à gérer, même s'il y avait déjà été confronté pendant son entraînement. Il avait l'impression que ses coups partaient trop loin, et que tous ses mouvements étaient trop rapides. S'il continuait comme ça, il allait s'essouffler – du moins le pensait-il, car les clones étaient bien plus robustes que les êtres vivants normaux, et l'essoufflement avait été

considérablement réduit. Des capacités qu'une loi de la Synarchie avait rendues interdites en dehors du clonage, du fait des dérives dangereuses qu'elles pouvaient entraîner.

Soudain, Xeruud se baissa, et, allongeant son bras gélatineux, vint frapper Ilm à l'abdomen. Destabilisé, le jeune homme faillit lâcher sa dague, et le Skiuteran en profita pour tenter de l'atteindre au visage. Ilm esquiva de justesse. Mais il ne put pas en faire autant avec la masse de Suu'Chadak, qui s'était approché sans qu'il ne s'en rende compte, trop concentré sur son combat présent.

Il dut son salut au retour de Jördnyr, qui, d'un coup de fusil à pompe, dévia la trajectoire de l'arme du mastodonte bleuâtre. Suu'Chadak poussa un cri, et posa une main et un genou à terre. Ilm pensa alors que son capitaine l'avait fait plier. Mais il n'en était rien.

– Éloigne-toi ! lui intima Jördnyr.

Ilm s'exécuta en bondissant en arrière, juste à temps pour ne pas se retrouver embourbé dans la flaque aqueuse de plusieurs mètres qui se

matérialisait alors. Depuis les hauteurs, le speaker repartait dans une envolée lyrique.

– Et nous pouvons voir l'exécution de l'impressionnante compétence de Suu'Chadak. Les cartes sont désormais redistribuées, et il est très difficile de voir qui, ici, remportera ce duel, alors que pour l'heure, l'autre affrontement semble tourner à l'avantage de Skiutera !

À cette affirmation, le sang d'Ilm se glaça dans ses veines. Il s'agissait de sa toute première apparition dans l'Arène d'Arkashan, et il n'avait toujours rien accompli. Paralysé par l'enjeu, il n'avait presque rien dit de tout le match, ne prenant presque aucune initiative et se contentant de suivre aveuglément ses coéquipiers. Maintenant, il se retrouvait en grande difficulté contre le membre, certes le plus renommé, mais d'une équipe moins bien classée que celle de la Khain Corp. Si cette première partie se soldait pour lui par un échec et une mauvaise performance, il pouvait dire au revoir à sa place de titulaire.

Agir, vite. Calme-toi. Ne fais pas n'importe quoi. Pense rationnellement. Esprit d'équipe.

Le temps semblait avoir ralenti autour de lui. Jördnyr, muni de son fusil à pompe, était aux prises avec Suu'Chadak. Si Ilm ne faisait rien, il se retrouverait bientôt acculé entre deux membres de l'équipe de Skiutera, et malgré sa robustesse et son intelligence de jeu, il ne risquait pas de faire long feu. Xeruud commençait d'ailleurs à se détourner du jeune homme dans ce but. Il avait très bien compris que s'ils faisaient tomber maintenant le capitaine de la Khain Corporation, ils allaient prendre un avantage pratiquement irrattrapable. Il l'avait déjà vu dans les parties des Jeux qu'il avait regardées, au Foyer puis au Centre d'entraînement de la Khain. Les matchs se jouaient très souvent dans les premières minutes, et les meilleures équipes ne lâchaient que rarement leur avantage. Les parties les plus intéressantes étaient celles où les deux équipes se maintenaient au coude à coude, attendant le

bon moment pour profiter d'une erreur ou trouver l'engagement d'un combat décisif.

Et cette occasion se présentait à Ilm sur un plateau d'argent. À cet instant même.

Il savait quoi faire.

D'un mouvement sec de la main et du bras, il récupéra l'un de ses disques de camouflage, et l'activa.

Prenant appui sur sa jambe droite, il effectua deux puissants bonds en avant, devançant de peu le Skiuteran. Le camouflage s'estompa et ce dernier, surpris, s'arrêta net. Il se mit en garde, mais avait réagi trop tard. La lame de la dague d'Ilm vint lui trancher le cou. Puis il effectua une rotation sur lui-même et, de l'autre lame, sépara la tête de Xeruud de son corps gélatineux.

Cette dernière tomba dans un bruit sinistre. Mais c'était un Skiuteran, et ses membres repoussaient tant que son cerveau-cœur, situé au centre de son buste, n'était pas atteint. Alors, avant même qu'il n'eût eu le temps de régénérer ses yeux, Ilm planta ses deux lames le

plus profondément possible dans la chair meuble de son adversaire.

Son organe sonore avait déjà repoussé et émit un horrible cri déformé de souffrance. Puis il s'écroula comme une poupée désarticulée. Une poupée à moitié liquide.

Ne pas se reposer sur ses lauriers.

Leçon évidente apprise dans les Catacombes. Il devait aller aider Jördnyr. Suu'Chadak venait de réaliser la mort de son équipier, mais n'en sembla pas déstabilisé.

– Je vois, dit-il.

Puis il commença à reculer en se servant de sa masse comme d'un bouclier dissuasif.

Mais Ilm ne comptait pas le laisser partir. Il réactiva son camouflage, et se mit à courir.

Jouer en équipe. Jördnyr derrière moi.

Fusil à pompe.

Aimanté.

– Tirez-lui dessus ! cria-t-il, sans savoir si sa requête obtiendrait satisfaction.

Et elle l'obtint.

Le fusil à pompe aimanté ramenait les ennemis dans la direction de l'arme. Suu'Chadak était encore dans sa portée mais s'en éloignait – c'est alors qu'il marcha sur l'une des mines qu'avait préalablement posées Molly. Elle explosa, le blessant et ralentissant sa fuite. Il fut soudain attiré par une force plus puissante que celle de ses jambes massives. Il manqua de tomber à la renverse, et se servit de son arme pour faire contrepoids. Mais ce qu'Ilm escomptait était désormais possible.

Il bondit à nouveau, puis eut le temps, avant que son camouflage ne disparaisse, de se glisser sous l'énorme ancre dont Suu'Chadak était doté. Surtout ne pas lui laisser le temps de réagir. Il lui planta la dague dans le cœur.

Le même hurlement sinistre et décomposé.

Et deux Skiuterans étaient morts.

La foule, qui, jusqu'ici, avait retenu son souffle, exulta en même temps que le speaker.

– *Incroyable ! Le rookie de la Khain Corporation, Ilm Kaelder, vient de réaliser un doublé pour sa première sortie*

professionnelle ! Le prodige annoncé par les experts révèle aujourd'hui à la Synarchie entière l'étendue de sa puissance !

Le jeune homme peinait à entendre. Son esprit était monopolisé par l'adrénaline montée au cerveau, et il prêtait moins attention à ce qui se déroulait autour de lui.

Ce fut Jördnyr qui, d'une tape dans le dos, le ramena à la réalité.

– Excellent travail d'équipe ! Il faut qu'on aille aider les autres !

Son énervement des minutes précédentes semblait appartenir au passé. Jördnyr avait retrouvé toute sa force et était plus que jamais prêt à mener son équipe. Ilm vint à sa suite, sachant qu'il allait devoir suivre ses indications à la lettre. Mais désormais, plus grand-chose ne séparait la Khain Corporation de la victoire.

Chapitre 8 : Le chantier

I

– My ? Tu es là ?

L'écho de la voix d'Ilm résonna à travers la gigantesque armurerie. Il venait à peine de rentrer, et avait passé les trente dernières minutes à se faire féliciter par toute la galaxie. Il ne savait plus trop où il en était, et avait besoin de la présence la plus réconfortante qu'il connaissait alors.

La jeune femme se montra depuis l'autre bout de la salle. Elle accéléra le pas, et il fit de même pour aller dans sa direction. Mais à peine eut-il essayé de courir qu'il tomba à la renverse, et posa ses deux mains contre le sol froid. Sa tête lui tournait. Il se sentit alors soulevé, et tomba nez à nez avec le visage de My, qui l'observait avec un mélange particulier d'inquiétude et d'amusement.

– Ça va ? lui demanda-t-elle.

– D-difficile de répondre.

Un cocktail d'euphorie, de bonheur et de stress l'assaillait depuis qu'il avait posé pied à terre, et le silence était assourdissant. La jeune femme le prit dans ses bras, et lui chuchota :

– Bien joué.

Puis elle s'écarta vivement et, avant qu'il n'ait pu opposer quoi que ce soit, elle enroula le bras droit d'Ilm autour de son cou pour le soutenir jusqu'à l'autre bout de la salle. Ils passèrent près de l'entrée de la pièce holographique où le jeune homme avait passé trois jours à se préparer au maniement et à la connaissance des armes, mais entrèrent par une autre porte dans une autre pièce, qui servait visiblement à My de bureau et de logement.

Un lit au revêtement rappelant du bois, et couvert de draps et d'une couette verte, remplissait un bon tiers de l'espace. En face de lui se trouvait un petit bloc de conservation de nourriture à la forme d'un cube translucide blanc dans lequel quelques boîtes étaient visibles. Au-dessus, un écran rustique noir de petite taille, le tout à gauche d'une large fenêtre

donnant sur l'immensité de la ville, couverte par des draps beiges. Des dizaines de documents étaient empilés en tas à même le sol, sous le lit et contre les murs, et Ilm put y apercevoir des croquis de ce qui ressemblait à des armes.

La jeune femme l'installa sur le lit, et se posa sur la chaise. L'espace d'une trentaine de secondes, elle détourna le regard, vers son bureau. Sur celui-ci, une petite plante verte faisait figure d'intrus au milieu d'une quinzaine de boîtes de nourriture et de boissons. S'y trouvait aussi un cadre en bois. Probablement un véritable bois, et non un synthétique, et qui semblait être d'une grande ancienneté. Le jeune homme n'arrivait pas à voir ce qui se trouvait à l'intérieur.

Au milieu du bureau, My alluma un écran holographique, sur lequel elle pianota quelques instants.

– Je préviens juste Jördnyr que tu es là, indiqua-t-elle à Ilm, avant de confirmer l'envoi

d'un message d'un dernier geste de la main, et de se retourner vers lui.

La pression était retombée comme un soufflé et il ne tremblait plus. Pour autant, il n'avait pas la moindre envie de dormir.

– Alors ? lui demanda la jeune femme. C'était comment ?

– ... Incroyable.

Un mot qui en résumait cent. Sous le stress, il s'était montré presque opaque par rapport à toute la pression qu'il aurait pu ressentir. Il s'était contenté de suivre les directives de son capitaine, et avait pris une initiative gagnante au bon moment. Évidemment, il avait été aidé par les circonstances. Les joueurs de l'équipe adverse ne le connaissaient pas, car même si les gadgets qu'il utilisait avaient été rendus publics, leur utilisation était sans doute encore assez obscure. Mais c'était probablement sur cela que Jördnyr avait compté en l'envoyant aussi tôt dans l'Arène : profiter de l'effet de surprise avant que les forces et les faiblesses du nouveau gladiateur n'aient été étudiées.

– Ça, j’imagine, répondit My. Et plus précisément ?

– Euh... Eh bien... Lumineux, déjà. Bruyant, très bruyant. Enfin, rien que tu ne saches déjà, non ? Tu as regardé, après tout.

– Oui, et il faut avouer que tu as fait fort. En tout cas, ton départ est plutôt bon dans les Jeux.

– Je n’ai pas encore pu rencontrer le Synarque...

– Tu veux rencontrer le Synarque, Ilm ?

Quel idiot !

– ... Oui, avoua-t-il.

La jeune femme resta perplexe, et le dévisagea comme si elle cherchait à savoir s’il était sérieux.

– Je pense pas qu’il suffise de gagner des matchs pour ça, lâcha-t-elle finalement. Tu as pensé à demander audience ?

– Je... Oui, bien sûr. Mais je n’ai aucune chance d’obtenir satisfaction pour l’heure. C’est pour ça que je voulais rentrer dans la Garde Synarchique à l’origine.

Au point où il en était, autant tout déballer – *presque* tout, bien sûr.

– À ce point ? Mais pourquoi est-ce que tu veux tellement rencontrer le Synarque ? C'est encore plus important à tes yeux que de participer aux Jeux ?

Ilm acquiesça.

– C'est un rêve que j'ai depuis que je suis adolescent.

My hocha la tête en signe d'approbation.

– Si tu continues à montrer des performances aussi bonnes que ta première, tu devrais finir par pouvoir obtenir une entrevue. Et encore, cela va être compliqué. La seule personne que je connaisse ici à l'avoir approché est Jördnyr, à l'époque où il faisait partie de la Garde Synarchique. Mais aujourd'hui...

Elle s'interrompt.

– ... Non, je... désolé, je n'ai pas le droit d'en dire plus.

Le jeune homme haussa un sourcil. Que pouvait-il s'être produit pour que Jördnyr ait quitté la Garde Synarchique, pourtant l'une des

places les plus prestigieuses, si ce n'était la plus prestigieuse, dont on pouvait rêver dans la Synarchie ?

II

Ilm avait l'impression d'avoir touché le ciel, puis d'être brutalement retombé sur la terre ferme. Il s'en rendit véritablement compte le lendemain matin. Incapable de dormir du fait de l'adrénaline, il n'avait presque pas fermé l'œil, mais même une fois calmé, il n'était pas parvenu à trouver le sommeil. Libéré des contraintes de l'armée, il n'était pas cantonné dans une chambre commune, et décida donc de sortir pour explorer les lieux. L'immeuble de la Khain Corporation était si énorme qu'il pouvait passer trente minutes à parcourir ne fût-ce qu'un seul étage.

Il marchait lentement dans un couloir de cet espace endormi, éclairé seulement par les faibles lumières orangées nocturnes, et sentait en lui un étrange mélange d'ennui et

d'apaisement. Les événements de la veille avaient été comme une gifle en pleine figure. Et cela lui paraissait désormais si irréaliste ! Comme si tout n'avait duré qu'un centième de seconde, un instant indéfini, un point minuscule dans les dix-neuf premières années de sa vie. Et en même temps, il avait l'impression qu'en une semaine, plusieurs années s'étaient écoulées. Une véritable anomalie temporelle.

Au-delà de tout ça, les paroles énigmatiques de My la veille le taraudaient encore. Il était prisonnier d'une question à laquelle personne ne voudrait sans doute jamais lui répondre. Alors il devait tenter de se donner satisfaction lui-même. Et il avait bien une idée de ce que Jördnyr avait pu voir. Après tout, il avait lui aussi une tache noire, horrible, indélébile, dans ses propres souvenirs. Une tache qui avait façonné la quasi-totalité de ce qu'il était aujourd'hui. Son capitaine d'équipe était-il déjà allé dans les Catacombes lorsqu'il était membre de la Garde Synarchique ? Avait-il

assisté au massacre de toute sa population ? Et quel rôle avait-il pu y jouer ?

Peut-être allait-il trop loin. Peut-être ne voyait-il que cette possibilité parce qu'il l'avait lui-même vécue. Peut-être que la vérité n'était pas si effroyable. Et qu'est-ce que My pouvait bien en savoir ? Elle était seulement membre de l'équipe technique des Games of Glory de la Khain Corporation. Même si cela était déjà énorme en soi, ce n'était pas suffisant pour lui donner une importance aussi grande vis-à-vis du capitaine.

Et que ressentait-il, lui, à l'égard de la jeune femme ?

La question ne se posait pas vraiment : il était amoureux d'elle et le savait très bien. Il lui était simplement difficile de réagir à cette idée et à cette situation. Cela faisait quatre ans qu'il n'avait plus pensé à des choses de ce genre, trop occupé qu'il était à faire le deuil d'Eir. Deuil qu'il n'avait toujours pas digéré, et qu'il ne pourrait sans doute jamais digérer.

Pourtant, c'était comme si son inconscient désirait lui faire tourner la page. Son esprit était déchiré entre la volonté d'aller de l'avant, et celle de se cramponner à ce qui était derrière lui. Et il ne savait plus dans quelle direction regarder.

III

La journée se déroula calmement et Ilm ne croisa aucun de ses coéquipiers. Il avait entendu, quelques jours avant, qu'ils vivaient tous dans des appartements séparés, et qu'il était le seul à habiter sur son lieu d'entraînement. Le jeune homme trouvait cela étrange : cet endroit était si grand qu'il aurait pu fuguer en descendant seulement d'un étage.

Il se contenta alors d'explorer un peu les environs. Il n'avait connu jusqu'ici que cinq salles différentes : sa chambre personnelle, agrémentée d'une douche, et d'un balcon où il n'avait pas encore osé aller, par peur d'avoir le vertige, la salle d'entraînement holographique

où il avait sué sang et eau pendant la première partie de la semaine précédente, la gigantesque armurerie de la Khain Corporation, la pièce blanche où il avait passé trois jours à apprendre les noms des armes des Jeux, et la chambre de My.

Comme il s'en doutait, les lieux comptaient bien plus de salles. Et le plus impressionnant était que toutes semblaient avoir leur utilité propre. Dans un couloir, il se hasarda à ouvrir les portes et comprit vite qu'il s'agissait d'une série de salles de musculation, comprenant chacune un matériel spécifique pour la partie du corps concernée. Il continua son chemin, puis finit par tomber sur une gigantesque salle informatique, où, sur une dizaine de bureaux alignés, se tenaient une centaine d'unités de génération d'appareils holographiques. Les lieux étaient par ailleurs occupés par un nombre encore plus important d'employés, qui, absorbés par leurs tâches diverses, ne lui accordèrent pas un regard. Les interrogations du jeune homme ne durèrent pas longtemps : il

s'agissait des analystes de l'équipe sportive. La Khain Corporation ne lésinait pas sur les moyens employés. Cette armada de spécialistes triés sur le volet avait pour travail de ne rien laisser au hasard dans le traitement des statistiques inhérentes à chaque partie.

Finalement, l'envie lui prit de sortir. A priori, rien ne le lui interdisait. La Khain Corporation lui assurait sa protection, et aucune charge ne pesait plus contre lui, car le dossier qui aurait dû être utilisé pour l'arrêter lorsqu'il était encore un simple soldat était désormais entre les mains de Kirsten Saeming.

Il se demanda néanmoins si c'était une bonne idée. On était au beau milieu de la matinée, et Ilm jugea que c'était l'occasion d'aller poser la question à My.

– Tu es idiot ou quoi ? Évidemment que tu peux.

Sur ces mots, la jeune femme éclata de rire.

Ilm ne savait trop quoi répondre. Il était au moins content d'avoir eu raison. Il était

quelqu'un maintenant. Son entrée à l'armée lui avait rendu son identité. Et son entrée dans les Jeux lui avait donné sa liberté. Il sourit à My, et la remercia avec douceur.

La jeune femme afficha un air circonspect.

– C'est si important ?

Ilm opina du chef, et son sourire se mua en un rictus mélancolique.

– Quand j'étais enfant, je vivais dans les Catacombes. Ensuite, j'ai grandi dans un foyer, puis je suis allé à l'armée, avant d'arriver ici. J'ai toujours été enfermé.

– ... Vraiment ?

Il acquiesça.

– La plus grande distance que j'aie jamais parcourue à pieds, c'était entre chez moi et la Mine.

My entrouvrit la bouche. Elle avait l'air choquée.

– Qu'est-ce qu'il y a ? demanda le jeune garçon.

Pour toute réponse, elle s'approcha de lui et le serra dans ses bras.

– Désolée.

Ilm ne chercha pas à l'empêcher de faire. Il l'accueillit contre elle et l'enlaça derechef. Leur étreinte dura quelques secondes.

Lorsqu'ils se séparèrent, ce fut au tour d'Ilm d'être sous le choc. Il venait de réaliser quelque chose.

– Tout va bien ? demanda My.

Il secoua rapidement la tête, puis la regarda en serrant les lèvres.

– Tu sais ce qui a poussé Jördnyr à quitter la Garde Synarchique ?

– Je...

La jeune femme détourna le regard. La réponse était évidente.

– Quand a-t-il rejoint la Khain Corporation ? Il y a quatre ans ?

– ... Oui.

– Ce qu'il a vu... c'était...

Il n'osa pas formuler la suite. L'expression du visage de My lui montra qu'il avait vu juste. Ce qui n'était avant qu'une simple hypothèse était désormais une certitude.

IV

– Vous étiez là lors du massacre des Catacombes ?

Jördnyr demeura impassible. La réponse était au bout de ses lèvres, mais elle ne sortit pas avant quelques secondes.

– Oui.

Ilm fut secoué par une parole aussi franche. Mis en perspective par rapport aux réticences de My, un tel aveu avait de quoi surprendre.

– Comment le sais-tu ? Mary t’en a parlé ?

Le jeune homme se fit alors la réflexion que son capitaine d’équipe lui mentait peut-être pour lui soutirer des informations. Après tout, Ilm était soupçonné d’avoir comploté avec un groupe de résistants à la Synarchie, même s’il avait fini par les trahir à Kantour. Maintenant qu’il avait vidé son sac, il était certain d’être sur la sellette, mais il ne devait pas impliquer une personne qu’il aimait là-dedans.

– Non. Je l’ai deviné tout seul, et j’ai fait quelques recherches.

Ce n’était pas un mensonge, et la réponse sembla satisfaire Jördnyr. Pour appuyer ses propos, le jeune homme ajouta :

– Vous l’avez dit à My... à Mary ?

– Dans un moment d’égarement, oui.

Il lui parut alors étrange qu’un roc comme son capitaine d’équipe se soit un jour permis d’avoir des faiblesses. Et maintenant, alors qu’il était vêtu d’une tenue normale, un pull et un pantalon de jogging gris, ses longs cheveux blonds retombant sur ses épaules, il avait pour la première fois l’air un peu plus frêle que d’habitude.

– Mary était la seule à être au courant de ça. Si c’est elle qui t’a mis sur la voie, même involontairement, elle doit avoir un faible pour toi.

Il sourit légèrement. Il se sentit tout d’un coup extrêmement mal à l’aise.

– My est... commença-t-il.

Jördnyr termina :

– ... ma sœur cadette. Beaucoup de choses marchent comme ça, ici.

Il se retourna et fit signe au jeune homme de le suivre, puis l'emmena jusqu'à ce qui devait être un bureau. La salle était petite et exigüe, avec une fenêtre donnant sur l'extérieur, et deux sièges à la surface cotonneuse.

Le colosse s'assit dans l'un d'eux et fit signe à son cadet de faire de même. Ilm s'exécuta. Le jeune homme pensait que Jördnyr allait parler en premier, mais un silence de plusieurs secondes s'installa, le mettant mal à l'aise. Il voulait évidemment le briser, mais il n'était pas sûr de la question qu'il voulait poser à son capitaine. Il n'était plus du tout doué pour les relations humaines. Il s'en rendait compte à nouveau : il venait tout juste d'apprendre que celui qui se trouvait en face de lui était le frère de My. Il ne pouvait pas s'empêcher de se sentir faible vis-à-vis de ce fait.

Jördnyr le regarda avec insistance. Il attendait de lui qu'il prenne la parole. Mais Ilm

n'était plus sûr de ce qu'il voulait lui demander. Finalement, il osa :

– ... Vous y étiez ?

Le colosse sembla surpris par cette réponse. Il esquaissa un sourire.

– Oui. Je voulais voir ça.

– ... Vous... vous vouliez le voir ?

– De mes propres yeux.

Il prit une grande bouffée d'air, et s'expliqua :

– Je n'étais pas capitaine dans la Garde Synarchique, ce poste était dévolu à mon frère, Ragnar. Mais j'étais quand même un membre gradé, même si j'étais dans la division affectée aux Games of Glory. Je venais de monter dans la hiérarchie grâce à mes bonnes performances et à ma dévotion, donc certains lieux du quartier général de la Garde me sont devenus ouverts. Je suis parti les explorer, et un peu par hasard, je suis sans doute allé plus loin que je ne l'aurais dû. Je suis tombé sur une armurerie secondaire où j'ai trouvé une centaine de tenues d'intervention prêtes à l'emploi. C'était de la

pure curiosité, et j'avais ton âge. Je suis revenu dans mes quartiers, puis j'ai à nouveau fait le chemin jusqu'à cette armurerie. J'avais récupéré une combinaison de camouflage, similaire à tes petits appareils, mais en bien plus efficace. Ça m'a permis de tromper les caméras et de placer un traceur sur une des armures. Puis je suis reparti, comme si de rien n'était. Dans la soirée, j'ai regardé où il se trouvait, et j'ai vu qu'il ne quittait pas Arkashan. Il descendait en profondeur. J'ai quitté le quartier général discrètement, et je suis descendu dans la Zone Souterraine en utilisant mes prérogatives de Garde du Synarque. Et là, eh bien... j'ai tout vu.

Ilm était abasourdi. Pourquoi Jördnyr lui racontait-il tout cela sans aucune pression ? N'avait-il pas peur que le jeune homme en parle ?

– La Khain Corporation m'avait fait une offre quand j'étais encore à Svandia, continuait-il. J'avais préféré suivre mon frère dans la Garde Synarchique. Mais dès que je suis revenu

au quartier général, je les ai recontactés. Et par chance, leur offre tenait toujours. Je suis parti de la Garde deux jours plus tard. Mon frère a essayé de me convaincre de rester, mais je ne l'ai pas écouté. Et quand je suis arrivé à la Khain, j'ai compris que Kirsten avait tout orchestré.

Il marqua une pause, comme pour laisser à son interlocuteur le temps de digérer ces informations. Puis il reprit :

– La Khain Corporation a un énorme réseau d'informations. Kirsten a soudoyé un technicien de la Garde Synarchique pour qu'il laisse la bonne porte ouverte et désactive les détecteurs thermiques et les caméras de l'armurerie secondaire où j'avais trouvé les tenues d'intervention. Je ne sais pas trop comment elle avait pu prévoir que j'irais dans cette salle précise. En fait, je crois qu'elle a fait en sorte de m'aiguiller. Je ne suis sans doute pas tombé dessus par hasard, du coup. Toujours est-il qu'elle était déjà au courant de cette opération. Elle savait tout.

Il devait avoir fini de parler. Le jeune homme resta interdit devant toute cette histoire.

– Pourquoi est-ce que vous me dites tout cela ? demanda-t-il finalement.

Jördnyr releva les yeux vers lui, et un léger sourire, qu’Ilm devina moqueur, se forma sur son visage. Mais il ne répondit pas à la question.

V

Cela faisait maintenant deux heures qu’il attendait. Il avait identifié l’endroit, bien qu’il ne le connût que de nom, mais il n’était pas au fait des horaires de passage de celui qu’il attendait. Il savait qu’à l’époque, il s’y rendait tous les jours. Aussi, il devrait a priori passer à un moment ou un autre.

Ce moment arriva. L’homme en question entra dans le magasin à la large enseigne, muni d’un ticket de plastique. Il l’inséra dans une borne électronique tombant du plafond, puis ressortit. Ilm le suivit quelques instants tout en

gardant une distance de quelques mètres, n'osant pas l'aborder. Il ne savait pas trop ce qu'il pouvait dire. Finalement, il se décida :

– Simi !

L'intéressé se retourna, sans doute surpris que quelqu'un connaisse son nom ici, parmi les milliers de milliards d'habitants d'Arkashan. Son visage pâlit lorsqu'il reconnut le jeune homme. Ce dernier s'attendait à tout sauf à ce qui arriva : Simi prit simplement ses jambes à son cou.

Ilm, incapable de comprendre cette réaction, commença à lui courir après. Ces mois d'entraînement additionnés aux capacités qu'il possédait déjà avant lui donnaient un avantage non négligeable sur la personne qu'il poursuivait. Il la rattrapa en quelques secondes et la dépassa.

– Simi ! répéta-t-il. Du calme ! C'est moi !

Mais il n'y avait, sur le visage de son ancien maître d'école, celui qui l'avait sorti des Catacombes quatre ans plus tôt, qu'un mélange de terreur et de dégoût. Pour autant, il ne

bougeait plus, ne donnant ni l'impression de vouloir s'enfuir, ni celle de se sentir acculé par le jeune homme, qui finit par comprendre l'origine du problème. Ses épaules s'affaissèrent et il afficha une mine sombre.

– ... Je n'avais pas le choix.

– Va dire ça à Maj, répondit sèchement Simi.

Cette fois-ci, il ne cachait plus sa colère. Mais son interlocuteur voyait un espoir. Simi ne pensait plus qu'il était menacé par le jeune homme. Il lui avait répondu. Il devait donc encore avoir de l'empathie pour lui. Ilm devait se raccrocher à ça s'il voulait aller plus loin.

– Je suis désolé, murmura-t-il.

Son ancien maître d'école le regarda droit dans les yeux, puis répéta :

– Va dire ça à Maj.

Ça n'allait pas être aussi facile.

Ilm se rappela alors de cette scène, qu'il avait préféré effacer de sa mémoire. Cet instant terrible, une seule minute, la plus atroce de son existence, ressortait des limbes de ses

souvenirs, comme les premiers meurtres de sa vie.

Et par-dessus tout, le visage de Maj. Son sourire carnassier au début de l’embuscade – et toute sa haine et son mépris à la fin. L’horreur de deux démons se faisant face. Il ne pouvait pas utiliser cela pour se justifier. Il ne voulait pas vivre avec, mais le devait. Même s’il agissait comme si rien de tout cela ne s’était jamais produit.

Il ne put pas se retenir de sangloter. Tout de suite après n’avoir lâché que quelques larmes, il se couvrit les yeux et les essuya, pour n’y laisser rien paraître. Mais ses yeux en étaient légèrement rougis, et Simi le remarqua, sans trop comprendre ce que cela voulait dire.

– C’est rien, lui répondit le jeune homme.

Il ne devait pas perdre la face. Il se l’interdisait.

– Pourquoi tu pleures ?

Ces mots, pourtant simples, firent l’effet d’un coup de massue. C’était maintenant lui qui tenait Ilm. Et il ne comptait pas le laisser partir.

Son visage était désormais à mi-chemin entre la suspicion... et la pitié. Cette même pitié que le jeune homme avait vue en lui lorsqu'il l'avait rencontré, quatre ans plus tôt, dans les Catacombes.

– Je...

Cette fois-ci, Ilm ne put pas se retenir. Il lui sembla alors que le barrage qui maintenait deux semaines de larmes derrière ses yeux venait de rompre par la force de seulement quelques mots placés au bon endroit.

Il voulut se laisser tomber à terre, mais son ancien maître d'école ne le laissa pas faire. Il le rattrapa, et l'enlaça. Le jeune homme pleura sur son épaule pendant plusieurs longues minutes.

Lorsqu'il se détacha de l'étreinte de son aîné, les yeux d'Ilm lui semblaient plus secs qu'ils ne l'avaient jamais été. Il se sentait profondément las. Et en regardant dans les yeux de Simi, il eut l'impression que tout ce qui s'était produit depuis qu'il avait quitté le Foyer Alfar n'avait été qu'un mauvais rêve. Mais les

paroles de son ancien maître d'école le ramenèrent brutalement à la réalité.

– Ne crois pas que je t'ai pardonné.

Néanmoins, il ne le regardait plus avec mépris, ni avec colère, ni avec suspicion. Mais seulement avec pitié.

VI

Ilm se laissa guider pendant une demi-heure à travers les gigantesques allées de la zone, puis les deux hommes commencèrent à s'enfoncer dans des rues de plus en plus petites. Revenant dans une grande artère longée par deux rangées d'arbres aux troncs fins, ils marchèrent en ligne droite avant que Simi ne s'arrête quelque peu brutalement devant une porte en métal verrouillée. Il ouvrit l'une des poches de sa veste en cuir synthétique grisâtre, et en sortit une clé digitale, qu'il passa dans la serrure électronique. La porte s'ouvrit alors sur un escalier, éclairé par des lampes diffusant une lumière orangée qui tranchait totalement avec la

lueur bleutée qui éclairait les grandes avenues d'Arkashan. Ilm se souvenait de cet endroit, et Simi lui fit signe de passer en premier.

Ils descendirent sur plusieurs centaines de marches. L'escalier, au début particulièrement raide, commença à s'aplanir après plusieurs minutes. Ils arrivèrent finalement au bout, là où l'entrée était bouchée par le dos d'une armoire en bois. Ilm se trouvait désormais de l'autre côté de la frontière entre la Surface et les Catacombes, un monde qu'il avait quitté cinq ans auparavant. Il tourna la tête et vit que Simi attendait qu'il se décide. Finalement, il déglutit, puis poussa l'armoire, pour déboucher dans la salle d'accueil de la Mairie des Zones Minières 50 à 60.

– Tiens, Simi, vous êtes de retour ?

La voix qui les avait interpellés provenait d'un homme grassouillet vêtu d'une chemise noire et d'un pantalon en cuir. Sur sa poitrine saillait l'insigne des fonctionnaires de la Zone Minière, un corbeau noir surplombant deux broches rouges. C'était un gouverneur adjoint.

L'intéressé sourit.

– Oui, désolé pour l'imprévu. C'est une visite. Je vous demanderai, comme d'habitude, votre plus grande discrétion.

Ce faisant, il glissa à l'homme une petite disquette, qui devait facilement contenir deux cents crédits de la Synarchie.

L'homme fit un clin d'œil au fils du gérant du Foyer Alfar, puis s'en retourna à son bureau. Il n'y avait personne d'autre dans la salle, mais comparé à l'état dans lequel elle se trouvait la dernière fois qu'Ilm l'avait vue, elle avait vraisemblablement été nettoyée de fond en comble. Le fonctionnaire jeta cependant à Ilm un regard circonspect. Il devait l'avoir reconnu.

Simi l'avait sans doute remarqué, car lorsqu'ils sortirent de la Mairie, il glissa au jeune homme :

– Célèbre comme tu es devenu, peu de chances qu'il arrive à tenir sa langue.

Mais son interlocuteur ne l'écoutait pas. Il était sous le choc de ce qu'il avait en face de lui.

Il y avait des centaines de personnes vaquant à leurs occupations, entrant et sortant des maisons aux formes cubiques. Elles revenaient de la Mine la plus proche. Identique à celle où il avait travaillé pendant quatre ans, avant d’être arraché à ces lieux par la force des choses.

Son ancien maître d’école posa une main compatissante sur son épaule.

– Comment est-ce possible ? demanda Ilm.

– La Synarchie n’a pas perdu de temps. Les lieux ont été repeuplés avec les vagues d’immigration vers Arkashan. Et dans dix, vingt, trente ans, ils jugeront que tout ce monde sera devenu bien trop nombreux, et donc potentiellement dangereux pour la stabilité du monde, et opéreront un nouveau massacre. Les autorités de la Synarchie feront tout pour étouffer l’affaire, jusqu’à ce qu’elle rejoigne le rang des rumeurs, qui sont aussi nombreuses que les planètes de la galaxie.

Les yeux d’Ilm étaient perdus dans le vague.

Ses parents étaient des activistes, des membres du Groupe Contestataire d’Arkashan.

Et c'était pour cette raison qu'ils avaient été exécutés. Ce génocide n'avait pour but que d'éviter les contestations grandissantes. Éviter qu'elles ne dégénèrent potentiellement en une véritable révolte capable d'ébranler les fondations de la Synarchie. Préserver l'ordre social.

Et il comprit pourquoi Jördnyr n'avait jamais rendu ce massacre public. Pour préserver la Synarchie. Pour éviter que tout le système ne s'écroule.

Il se rappela alors des cours de Dal. Son tuteur lui avait longuement parlé des révolutions. Elles arrivaient bien souvent à la conjonction de deux éléments particuliers : une situation de plus en plus intenable pour les couches inférieures de la société, et une crise du pouvoir central rendant impossible de régler la situation de manière pacifique.

Les connexions se faisaient peu à peu dans son esprit. Jördnyr n'avait jamais rien révélé publiquement à propos du massacre perpétré en ces lieux. Mais que se serait-il passé s'il l'avait

fait ? Les habitants des Catacombes étant tous morts, ils ne risquaient pas de provoquer la moindre agitation. Quant à ceux de la Surface, ils n'étaient pas directement touchés par le massacre, et peu d'entre eux protesteraient. Le GCA, en outre, n'était vraisemblablement pas assez puissant pour mener la moindre action d'envergure, peu importe le nombre d'orphelins que Garm Alfar plaçait dans les institutions. Mais il y avait une organisation qui était assez puissante pour faire plier la Synarchie.

La Khain Corporation. Une société de sécurité qui, en plus de posséder sa propre armée privée, avait acquis une influence de plus en plus importante dans tous les mondes de la Synarchie grâce à ses nombreuses victoires dans les Games of Glory.

Kirsten Saeming, la présidente de la Khain Corporation, était au courant du massacre des Catacombes. Elle avait recruté Jördnyr en lui faisant découvrir la vérité. Sans doute n'était-ce pas uniquement pour obtenir un joueur de renom. Le capitaine d'Ilm était un membre de

la famille royale de Svandia, souvent considérée comme l'atelier de la Synarchie, et l'une de ses planètes les plus importantes. En d'autres termes, Jördnyr, même si son frère Ragnar, aîné de la famille, avait sans doute tout fait pour l'écarter du fait de sa rancœur à l'égard de celui qui avait trahi la Garde Synarchique, pouvait constituer un allié de poids.

Son regard se reporta à nouveau vers toutes ces personnes qui vivaient désormais dans les Catacombes. Le massacre était comme un lointain souvenir. Eux n'en avaient aucune connaissance. Ils venaient vraisemblablement d'autres planètes, ou peut-être même de la Surface, et avaient trouvé ici un travail et un potentiel nouveau départ pour eux, en devenant cependant les esclaves de la Synarchie. Leurs enfants, nés dans cet espace, commenceraient à considérer, sans doute avec l'aide de tuteurs comme Dal, qu'ils méritaient mieux. Les premiers agitateurs apparaîtraient, et la suite logique serait un nouveau massacre. Ilm devait

tout faire pour empêcher que tout ça ne se reproduise. Il était un ancien habitant des Catacombes. Il y avait passé toute sa jeunesse. Il avait vu ses parents mourir en le protégeant. Et il était désormais un personnage public, un combattant des Games of Glory, une personne avec une influence politique, certes liée aux intérêts d'une entreprise multiplanétaire, mais une influence effective.

Il devait trouver un moyen d'assurer la protection des habitants des Catacombes. Il devait l'obtenir des mains de la Khain Corporation. Des mains de Kirsten Saeming. Et il ne voyait pour cela qu'un seul moyen.

Il devait se rendre indispensable.

Chapitre 9 : La Fonderie

I

– Bonjour à tous ! Nous nous retrouvons à nouveau à Svandia pour le deuxième match de la journée ! Cette partie, qui promet d’être explosive, opposera l’équipe de la Khain Corporation à celle de Kantour !

On pouvait entendre la voix du speaker depuis la plateforme de préparation. Dans la Fonderie de Svandia, prendre la base ennemie n’était pas un objectif, aussi ces mêmes bases étaient séparées du reste de l’arène où les combattants seraient téléportés dans deux minutes trente.

Les batailles de la Fonderie de Svandia se déroulaient entre deux équipes de trois joueurs. Après concertation avec le capitaine, l’équipe technique de la Khain avait décidé de titulariser Ilm avec Jördnyr, et un autre guerrier du nom de Tsyza. Ce dernier était une créature hermaphrodite à la peau bleu foncé et aux yeux

rougeoyants dépourvus de pupilles. Ses longs bras translucides et élastiques étaient comme soudés à son corps, ce qui donnait l'impression qu'il en était dépourvu, mais il pouvait les en détacher à sa guise, de même que ses deux pseudopodes postérieurs, qui pouvaient faire office de jambes mais avaient d'autres applications. Il était équipé d'un petit communicateur, inséré sous sa peau, qui lui permettait de parler en langage humain. Ilm venait de le rencontrer, et avait beaucoup de mal à ne pas le dévisager en permanence.

Il fut sorti de ses pensées par la voix de la speakerine Aina :

– *Le match commence dans cinq... quatre... trois... deux... un... il commence !*

Happé par une lumière blanche, le jeune homme eut la sensation d'être dépourvu de son poids pendant quelques secondes, ce qui lui donna une forte sensation de lourdeur lorsqu'il se réceptionna sur le sol de la Fonderie de Svandia.

Tsyza se retrouva soudainement illuminé d'une aura brillante, qui se maintint pendant un instant avant de faiblir, sans pour autant disparaître. Il avait été désigné VIP de la manche.

Les matchs de la Fonderie de Svandia se déroulaient de cette façon : au début du round, un VIP était désigné dans chaque équipe, et le but était de tuer le VIP adverse en moins de trois minutes. Si le temps imparti arrivait à son terme, le VIP qui se trouvait le plus près du centre de l'arène faisait remporter la manche à ses alliés. Et il fallait cinq manches gagnantes pour remporter l'ensemble. Ici, les combats d'équipe étaient le plus important. Il était très rare de l'emporter en refusant l'affrontement, car la zone était trop petite pour éviter de se rencontrer.

Devant Ilm s'étendait un premier couloir qui, après quelques mètres, était séparé en deux par une immense machine métallique aux reflets cuivrés et abandonnée depuis longtemps. Il avait étudié la carte des lieux dans ses moindres

détails, et savait qu'au-delà, il y avait trois directions possibles. Il était bien sûr assez rare de prendre la voie centrale, car elle emmenait directement au milieu de l'arène, là où une équipe était la plus vulnérable.

Jördnyr dirigeait les opérations, comme à son habitude. Même s'il savait que le capitaine d'équipe n'était pas systématiquement titularisé, Ilm se demandait souvent comment la Khain Corporation pouvait bien faire sans lui. Peut-être était-ce aussi pour cette raison qu'elle l'avait recruté, pour compléter son armée d'analystes et d'entraîneurs personnels.

Même si cela pouvait varier d'un match à l'autre, cette fois-ci, Brynja leur avait recommandé de rester groupés, car les ressortissants de Kantour excellaient dans le fait de jouer séparés. Leur défi serait ici d'anticiper les mouvements ennemis pour surprendre un joueur seul. Bien sûr, le VIP de l'équipe d'en face serait le plus choyé, et devrait constamment tenir ses coéquipiers au courant de sa position. Dans la configuration de

l'équipe de la Khain Corp, Tsyza était encadré par Ilm et Jördnyr.

– À gauche, commanda le capitaine.

Ils prirent donc la direction de la voie du bas, puis s'arrêtèrent comme un seul homme derrière un conduit métallique à moitié rouillé, haut de deux mètres. Cette arène avait été construite autour d'une fonderie, désaffectée depuis que l'administration de la planète Svandia avait, à la demande de la Synarchie, centralisé ses activités autour de sa capitale, et dégageait une étrange atmosphère, complètement à l'opposé de la propreté et de la prestance de l'Arène d'Arkashan. Dans un sens, elle ressemblait bien plus à un champ de bataille.

Les trois joueurs attendirent pendant une minute. Ilm se doutait que son capitaine savait déjà que leur patience ne serait pas récompensée. Mais c'était la consigne de Brynja pour les deux premiers rounds.

– *Kaelder ne sera pas efficace avant d'avoir assez de crédits pour pouvoir s'acheter*

l'évolution de ses dagues. Les attaquants comme toi ne sont pas favorisés dans la Fonderie de Svandia, mais j'ai décidé de faire un pari au vu de tes capacités. Ne t'inquiète pas, tu auras deux poids lourds avec toi. Aussi, votre but sera de tenter de gagner les manches en jouant la montre jusqu'à ce que votre composition soit assez forte pour ne plus être concurrencée. Il y a fort à parier que les Kantouris seront très agressifs pour ne pas vous laisser atteindre votre pic de puissance.

Alors que le jeune homme ruminait la deuxième partie de la stratégie de l'entraîneuse en chef, Jördnyr fit signe à ses deux coéquipiers de se remettre en mouvement. Ils allaient se replier puisqu'ils n'avaient pas pu surprendre qui que ce soit. Cela pouvait impliquer, au passage, que leurs adversaires avaient décidé de déroger à leur style habituel et de jouer regroupés. Brynja avait été claire à ce sujet : ne surtout pas chercher l'affrontement.

L'équipe retourna donc rapidement, sans croiser âme qui vive, à proximité de son point

de départ, avant de prendre la direction du nord de l'arène. Ils aperçurent alors une silhouette humaine. Pendant une seconde, Ilm reconnut une femme aux cheveux bruns tressés et couverte de peintures tribales, vêtue de vêtements en cuir. Puis elle disparut de son champ de vision, suivie par une sorte de petite sphère métallique blanche.

Jördnyr décéléra.

– Repli d'un mètre. Tsyza, prépare ton lance-flammes.

Le guerrier au corps flasque était en effet armé d'un objet peu conventionnel dans les Games of Glory : le lance-flammes n'était efficace que sur un tiers des participants aux Jeux, et deux de leurs trois adversaires étaient immunisés aux brûlures qu'il provoquait. Mais en plus du feu, il projetait dans l'atmosphère des toxines particulières qui affectaient le mouvement. Il était donc principalement utilisé comme une arme de soutien, en l'occurrence pour permettre à Ilm d'atteindre sa cible plus

facilement, muni de ses dagues aux lames bleutées.

Les indications du capitaine d'équipe ne pouvaient signifier qu'une chose : le combat était proche. À peine Tsyza avait-il brandi son arme sans un mot que l'équipe ennemie au complet arriva dans leur direction : l'humaine qu'ils avaient aperçue venait depuis la gauche, d'où elle avait disparu quelques instants plus tôt, pour donner le signal à ses alliés. Ceux-ci arrivaient de la droite. Un vieil homme trapu et à la longue barbe blanche, vêtu de vêtements en tissus... et d'un minigun. Il était suivi d'une femme à la peau verte et couverte d'écailles. Sa carrure imposante et l'armure qu'elle portait en disaient long sur son rôle au sein de son équipe.

Ilm se mit en garde. Le VIP d'en face avait été identifié : il s'agissait du vieil homme, qui était enveloppé de la même aura brillante que Tsyza. Et c'était à lui de le faire tomber avant que les Kantouris ne parviennent à refermer leur piège. Il devait attendre la meilleure occasion pour se lancer dans la mêlée. Il

regarda Jördnyr, qui lui répondit par un signe de tête entendu. Il approuvait l'initiative.

Une seconde. Ils étaient en train de se rapprocher. Seuls quelques mètres les séparaient encore de leurs adversaires, et il n'y avait, évidemment, plus aucune échappatoire. Quatre secondes. Le vieillard était bien positionné derrière ses alliés. Il s'agissait de Grejan, membre éminent du Conseil des Aïeux de Kantour. La preuve vivante de la fonction politique des Games of Glory. Et l'une des rares réelles figures d'opposition au Synarque, que le statut rendait intouchable. Dix secondes. La distance était ridicule. Ilm activa son appareil, et disparut de la vision de ses ennemis. Mais il savait bien que ceux-ci anticiperaient.

Aussi il choisit de prendre une direction à mi-chemin entre le plus et le moins évident. Il savait que, de toute façon, ses adversaires n'auraient qu'une chance sur trois de l'attraper. Seulement quatre jours s'étaient écoulés depuis son premier match, et il espérait que les autres équipes n'avaient pas eu le temps d'étudier sa

façon de faire. Mais il savait très bien que c'était faux, surtout au vu de l'armée d'analystes de la Khain Corporation – nul doute qu'une faction telle que Kantour avait des moyens comparables.

Ilm bondit en avant, tout en se déportant légèrement sur la gauche. Il avait repéré un léger espace entre Grejan et son imposante voisine, et avait pris la décision de ne surtout pas s'en servir, redoutant un piège. Mais il fit mine de s'y diriger avant de sauter pour passer au-dessus du géant, dans une pirouette qui l'amena à se réceptionner juste derrière le vieillard. Il leva sa lame et, avant que quiconque n'ait pu réagir, l'abattit sur le VIP adverse, lui tranchant le cou.

Un tonnerre d'applaudissements résonna soudain dans l'arène. Le public, massé dans des gradins à peine visibles autour de la Forge, venait d'assister à une élimination inattendue alors que le combat semblait mal engagé. Ilm eut alors la confirmation de ce qu'il espérait : cette action avait permis à sa formation de

l'emporter dans des conditions pourtant peu favorables.

Jördnyr lui adressa une tape dans le dos.

– Félicitations, comme d'habitude.

Comme d'habitude ? Ce n'était pourtant que sa deuxième partie. La routine était loin de s'être installée. Mais il sourit en retour, avec une certaine forme d'innocence dans le regard.

– Merci.

Les trois joueurs, ainsi que leurs adversaires, virent alors leurs clones téléportés de nouveau dans la zone de préparation, pour la deuxième manche.

En vérité, le match s'annonçait extrêmement bien pour la Khain Corporation. Kantour, pourtant théoriquement à son avantage en ce début de partie, venait de perdre une manche, ce qui donnait à son adversaire du jour un sursis suffisant pour atteindre son pic de puissance avant la fin.

– *Et c'est parti pour la deuxième manche !* s'écria le speaker. *Les deux équipes sont gonflées à bloc, mais j'ai le sentiment que les*

Kantouris vont revenir dans l'arène avec une puissante rage de vaincre !

– *En effet, lui répondit sa collègue. Je les vois mal refaire la même erreur et permettre encore au jeune Kaelder de réaliser une percée aussi impressionnante !*

Les voix des commentateurs étaient réduites au silence au maximum en dehors de la zone de préparation, mais ce système, récent, était perfectible, et n'empêchait pas les participants d'entendre des bribes, surtout quand le volume sonore de leurs paroles était au plus fort.

Lorsqu'ils arrivèrent de nouveau dans l'arène, Ilm avait acheté de nouvelles dagues, plus larges et plus longues. Même s'il s'efforçait de le cacher, ce premier coup d'éclat l'avait gonflé à bloc. Il ne devait surtout pas décevoir ses coéquipiers, et encore moins Kirsten Saeming, dont il pensait qu'elle devait l'observer, quelque part dans les gradins, ou depuis son quartier général. Ou peut-être était-elle occupée à autre chose ? Le jeune homme

ignorait tout de la vie d'une présidente de multiplanétaire.

Jördnyr s'éclaira alors d'une aura dorée. Il avait été désigné VIP de son équipe pour la manche à venir.

– Bon, déclara-t-il, on va essayer de la jouer un peu plus fine cette fois, parce que là, on s'est fait surprendre bêtement. Alors niveau rotations de mouvements, on va faire une percée jusqu'à leur base. Allez !

Les deux autres membres de l'équipe s'exécutèrent après avoir hoché la tête. Ilm nota d'ailleurs à cette occasion que Tsyza n'avait toujours pas parlé depuis qu'il l'avait rencontré, malgré les capacités de son traducteur. Cette espèce n'était visiblement pas bavarde.

Les joueurs commencèrent à courir. Cette fois-ci, il ne fallait pas laisser l'équipe de Kantour mettre à nouveau son piège en place. Néanmoins, ceux-ci devaient se douter, de leur côté, que l'équipe de la Khain n'allait pas se laisser avoir de la même manière cette fois-ci. Mais sachant que ces deux formations,

présentes dans le peloton de tête du classement des équipes des Games of Glory, disposaient d'un grand nombre d'analystes, l'anticipation de l'action de l'adversaire pouvait se faire jusqu'à l'infini, et il fallait donc raisonner autrement.

Ils dépassèrent l'énorme tuyau puis se dirigèrent, cette fois-ci, vers le sud de l'arène. Tsyza était en première position, Jördnyr en deuxième et Ilm en troisième. Même s'il avait été désigné VIP, il restait un poids lourd, et le capitaine de l'équipe, là où la jeune recrue de la Khain était un assassin que la tenue de combat protégeait peu des attaques de ses assaillants.

Ils tombèrent nez-à-nez avec l'ensemble de l'équipe ennemie dès la sortie de ce couloir. La colosse, en tête de course, abattit sa massue de deux mètres dans ce qui, chez un humain, aurait été les côtes de Tsyza. Coupée en deux par l'impact, la créature hermaphrodite lâcha un cri à peine audible et, allongeant ses membres, attrapa la partie inférieure de son corps avant de la rattacher au reste dans un bruit spongieux.

Dans le même mouvement, sa longue et massive épée contondante alla frapper son adversaire, la forçant à reculer en se cabrant sous la douleur visiblement provoquée.

Grejan se montra alors dans le dos de la guerrière et, plaquant ses deux mains sur le corps massif, l'entoura d'une aura bleutée. Les traits de son visage s'allégèrent et elle se releva, à nouveau prête à faire barrière de son corps pour protéger ses pairs.

Se battre dans des petits couloirs n'était clairement pas à l'avantage d'Ilm, et il n'avait cette fois-ci aucune ouverture pour atteindre la jeune humaine au visage peinturé, dont la lumière blanche caractéristique avait mis à nu sa qualité de VIP de Kantour. Au moins, ce n'était pas la mastodonte qui la protégeait, que le jeune homme se sentait incapable d'atteindre.

Il décida alors d'appliquer l'une des stratégies de combat les plus simples qui soient : ouvrir un deuxième front. Après un bref signe de la main à son capitaine, il recula et contourna ce nouveau tuyau géant pour arriver

dans le dos de l'équipe ennemie. Cette dernière l'avait vu partir et avait déjà préparé sa défense. Il fut accueilli par une rafale de plasma.

Vivement repoussé, le jeune homme se cacha derrière une tranchée. Il ne pouvait pas avancer. Étrangement sur la défensive, les Kantouris tenaient leurs positions. Cela ne dura qu'une seconde supplémentaire, alors que le capitaine, soutenu par le feu nourri des deux combattants, s'élança dans la direction des deux autres joueurs de la Khain, qui se retrouvaient de fait en infériorité numérique. Ils savaient qu'ils devaient profiter de cette courte fenêtre pour mener l'assaut.

Ilm devait mettre la pression. Il activa son camouflage, et s'élança hors de son abri, conscient que ses adversaires pourraient à peu près deviner sa position s'il courait vers eux, que ce fût en zigzagant ou en ligne droite. Un nouveau bruit spongieux se fit entendre. Tsyza venait probablement d'essuyer un coup, et il était fort possible que son clone soit mort, ce

qui laissait le capitaine de l'équipe seul contre trois adversaires.

Ilm accéléra, mais il savait que la contre-attaque allait venir, aussi il sauta en avant, et, dans une adroite pirouette, retomba à quelques mètres de la jeune femme aux tatouages tribaux. Sa colossale alliée ne se retourna pas, trop occupée à combattre le capitaine d'équipe de la Khain. Mais Grejan, décidément remis de sa guillotine, couvrait sa protégée de son propre corps, prêt à décéder une nouvelle fois pour elle.

Le jeune homme n'avait que très peu de temps. Il brandit sa dague, et l'abattit sur le vieillard, qui para comme il le put de son fusil d'assaut. Ce dernier fut brisé en deux, et Ilm asséna à sa victime un puissant coup de genou, avant de profiter de sa déstabilisation pour viser à nouveau son cou.

Mais il fut soudain frappé de plein fouet au visage. L'arme en question était un énorme boomerang, long d'un mètre. Ce dernier avait continué sa course et revenait désormais sur lui.

Le jeune homme esquiva d'un saut sur le côté, mais la mort de Grejan s'en trouva retardée. C'était la jeune femme qui venait de le lancer. La VIP de son équipe. Junko. L'humaine de la planète Kantour. Cette ancienne employée de la Khain Corporation qui avait coupé tout contact avec son employeur quelques mois après son arrivée sur le monde forestier, avant de reparaître, des années plus tard, combattant auprès des populations autochtones.

La manche n'était pas terminée. Jördnyr luttait probablement encore en un contre un, et avait ses chances de l'emporter. Tout le reste reposait sur le jeune homme, qui devait réussir au moins à retenir les deux autres combattants pour qu'ils ne puissent pas venir en renfort de leur alliée, voire, s'il en avait la possibilité, tuer la cible prioritaire.

Le deuxième assaut débuta. Ilm, cette fois-ci, allait utiliser ses deux dagues. Junko pouvait à nouveau lui lancer son boomerang – il s'y attendait, désormais.

Grejan, de la fine sarbacane qui accompagnait son défunt fusil d'assaut, tira une fléchette empoisonnée, que le jeune homme esquiva de justesse. S'il avait été touché, il aurait été immobilisé pendant de précieuses secondes, incapable de voir autour de lui. Mais il profita de l'inverse pour s'élancer dans un assaut dévastateur. D'une dague, il trancha la main tenant la sarbacane, et de l'autre, visa la tête.

– Ne crois pas m'avoir aussi facilement, jeune homme.

D'un mouvement léger et fluide, tout en déclamant sa courte réplique, le vieillard se jeta en arrière, évitant le coup fatal, puis, dans un mouvement circulaire, crocheta les jambes de son assaillant. Ilm, déséquilibré, fut alors frappé de plein fouet par les tirs de Junko.

Blessé au torse, considérablement affaibli et sans doute sur le point de rendre l'âme au vu de ce qui était sa première blessure grave en match officiel, il se releva très rapidement malgré tout, se concentrant sur le fait que son entraînement

holographique avait maintes fois provoqué une telle douleur. Cette fois-ci, il privilégia une tactique surprise, et lança sa dague en avant. Elle se planta dans le visage du vieux seigneur kantouri, qui se maintint debout encore quelques instants avant de succomber en tombant à la renverse.

Ilm réactiva son camouflage, et, avant que Junko n'ait pu le repérer, s'approcha d'elle en deux pas et, se positionnant à son profil, lui trancha la tête.

Un prodige. Je suis un prodige, pensa-t-il en tombant lui-même sur le sol froid, complètement à bout de forces.

Jördnyr avait survécu. La Khain Corporation menait de deux points à zéro. Et la prochaine manche était le début de son pic de puissance supposé.

Lorsqu'il réapparut, son clone entièrement restauré, dans la base de préparation, son capitaine le fixait avec circonspection. Et même si le regard de Tsyza était indéchiffrable, il décrivait sans doute le même sentiment.

– Décidément... lâcha Jördnyr.

Ilm ne put pas s'empêcher de sourire à cette réplique, avant de procéder à l'achat de sa troisième arme : des katanas aux lames fines et translucides qui lui avaient beaucoup servi dans l'Arène d'Arkashan.

La troisième manche commença sous les meilleurs auspices pour l'équipe de la Khain Corporation. Jördnyr décida donc d'opter pour la stratégie la plus simple.

– Cette fois-ci, moi et Tsyza, on se met directement au centre, et on temporise.

C'était à nouveau le guerrier à la peau translucide qui avait hérité du rôle de VIP. Ilm, lui, allait être chargé de patrouiller pour son équipe, tout en cherchant à débusquer l'ennemi.

Contre tout attente, Kantour avait choisi exactement la même direction, et les deux formations se rencontrèrent dans ce large espace circulaire, où, sur le sol métallique bleu sombre, était peinte une énorme étoile cuivrée.

Ilm activa son camouflage une énième fois. Maintenant, il allait se faire discret, en espérant

qu'une fois de plus, ses alliés tiennent en deux contre trois. Tsyza était bien positionné derrière, brandissant son lance-flammes. Lorsque la mastodonte ennemie fit mine de s'approcher, il l'activa et créa une barrière incandescente entre lui et ses adversaires.

Ilm s'avança progressivement dans la direction de Grejan, à nouveau VIP. Un heureux hasard statistique, qui valait d'ailleurs aussi de son côté, puisqu'il était toujours libre de prendre des risques payants.

Devinant son approche, Junko se plaça devant son allié et lança son boomerang. Mais Ilm avançait lentement et elle ne pouvait le voir. Aussi l'arme de jet passa à deux mètres de sa position. Il en profita pour effectuer une roulade qui l'amena à la hauteur de ses ennemis.

Il allait temporairement se retrouver seul contre tous, et ses alliés le savaient. Tsyza s'avança donc avec force dans la direction de ses ennemis, tout en rechargeant son lance-flammes.

Tout d'un coup, d'un mouvement extrêmement vif, la géante de Kantour leva sa massue et l'abattit sur l'hermaphrodite. Toute la partie supérieure de son corps, que l'on pouvait associer à son crâne, fut coupée en deux. La créature tituba, puis tomba.

Ilm crut que la manche était perdue, mais le compteur continuait de tourner. Il restait une minute trente. Il resta immobile deux secondes, puis décida, tant qu'à faire, d'activer son camouflage et de foncer vers sa cible, qui se trouvait légèrement exposée à ce moment. L'imposante guerrière voulut s'interposer, mais le jeune homme, presque invisible, n'eut aucun mal à l'esquiver, zigzagant entre deux combattants de Kantour pour venir sabrer Grejan de l'épaule à l'abdomen de son premier katana, avant de lui administrer un coup de genou latéral pour l'empêcher d'utiliser sa sarbacane, et de l'achever du deuxième sabre en lui traversant la tête d'une oreille à l'autre. Moucheté par un jet de sang bleu, il grimaça tandis qu'une clameur encore plus

impressionnante que la précédente s'élevait de la foule.

Lorsque les trois membres de l'équipe furent revenus dans la base de préparation, Ilm demanda :

– Tsyza... Comment est-ce que tu as fait pour survivre ?

Le rictus qui se forma sur le visage de l'intéressé devait s'apparenter à un sourire. Toutefois, Jördnyr répondit pour lui :

– Les homollis peuvent déplacer leurs organes dans leur corps pour les préserver d'un danger. Il a eu le réflexe d'abaisser son cerveau avant le coup fatal. Il a été légèrement endommagé, mais il a survécu à pas grand-chose. Je crois que les Kantouris misaient sur ça, et tu as très bien réagi, quoiqu'un peu en retard.

– ... Désolé...

– Ne dis pas ça. On n'y peut rien si on n'a connu notre adversaire que quatre heures avant le début du match. Si on avait eu plus de préparation, tu serais déjà au courant.

Ilm hocha la tête en souriant légèrement.

L'enjeu de ce match était, pour lui, assez ironique. Un groupe de guérilleros constitué de kantouris et d'humains avait pris d'assaut une exploitation minière de la Khain sur la planète forestière, et avait tué les travailleurs. La Khain Corporation réclamait des réparations aux autorités kantouries, qui s'y refusaient en retour. Et comme toujours, les Jeux devaient trancher.

Il n'y avait pas forcément d'enjeu à un match des Games of Glory, mais dans les faits, c'était le cas la grande majorité du temps. Il y avait toujours quelqu'un pour se plaindre qu'il y avait un problème quelque part.

La quatrième manche commença, et Jördnyr décida d'appliquer exactement la même stratégie que pour la précédente. Après tout, ils n'avaient aucune raison de ne pas le faire. Leur composition d'équipe était devenue la plus dominante, et à moins d'une erreur importante, ils ne risquaient plus grand-chose.

Cette fois-ci, Ilm avait bel et bien été désigné VIP de la partie. Nul doute que la mastodonte kantourie avait obtenu le même rôle. Cela donnait un avantage à leurs ennemis, au final.

Ils se positionnèrent au centre de l'arène, et Ilm au milieu de l'étoile aux teints cuivrés, couvert par ses deux coéquipiers.

Ils attendirent donc. Personne ne venait.

Une minute restante, et toujours rien. Il n'était plus difficile alors de deviner ce qui allait se produire.

Ilm raffermi sa pression sur les manches de ses katanas. Il ne restait plus que quinze secondes au compteur.

Dix secondes.

Il regardait tout autour de lui.

Huit secondes. Une ombre s'agita à sa gauche. Jördnyr se tourna légèrement dans la direction.

Cinq secondes.

Soudainement, l'imposante guerrière sortit de derrière un mur métallique en courant tel un bulldozer vers le centre. Comme prévu, les

Kantouris avaient décidé, fichu pour fichu, de jouer la montre.

Alors que le capitaine d'équipe s'approchait pour l'intercepter, elle prit appui sur ses pieds et effectua un saut prodigieux qui lui permit de se retrouver en face d'Ilm. Elle laissa échapper un petit sourire en coin tout en levant son arme. Le jeune homme allait être obligé d'esquiver.

Deux secondes. Réfléchir.

La lance s'abattit sur lui.

Il leva les bras et attrapa les hanches de la guerrière, avant de se plaquer contre elle de toutes ses forces.

S'il avait bien calculé...

La manche prit fin dans un « dong » sonore.

Et la Khain Corporation menait par quatre points à zéro.

Ilm soupira. Une nouvelle phase de jeu serrée, mais ils étaient désormais presque sûrs de l'emporter.

Ils n'échangèrent aucun mot dans la zone de préparation, seulement de légers sourires. La confiance était au beau fixe.

– *Et la balle de match commence !* déclara le speaker. *Les Kantouris sont dans une position extrêmement délicate. Parviendront-ils à se relever ? Rien n'est moins sûr, même s'il faut s'attendre à tous les retournements !*

Dans les faits, l'équipe de la Khain avait déjà dépassé les 90 % de chances de l'emporter. Mais cela impliquait encore une possibilité de défaite. Et c'était suffisant pour ne surtout pas relâcher leur attention.

Leurs adversaires avaient cherché à profiter du statut de débutant d'Ilm pour l'effrayer et le faire oublier, l'espace d'un instant, qu'il devait rester au centre de l'arène pour gagner. Mais il ne s'était pas laissé prendre à ce jeu, et le rôle de VIP était revenu à Jördnyr, le capitaine de l'équipe et sa valeur sûre.

Ils se repositionnèrent au centre, et cette fois-ci, les Kantouris ne se firent pas prier pour arriver au contact.

De son corps flasque, Tsyza para sans trop de difficulté la première rafale de tirs, alors que leurs trois ennemis bondissaient dans leur

direction. Autour du vieux Grejan se déployait une imposante couche nuageuse à la teinte rosâtre. Lorsqu'ils arrivèrent au contact, Ilm se sentit légèrement nauséeux. Mais il ne se relâcha pas pour autant.

Le petit droïde qui accompagnait toujours Junko entra soudain en surchauffe. Après une seconde de bruits électroniques aigus, une véritable boule d'énergie d'un mètre de diamètre déferla vers les combattants de la Khain. Jördnyr et Tsyza esquivèrent, mais Ilm n'eut, cette fois-ci, pas le bon réflexe. Frappé de plein fouet et brûlé par la sphère incandescente, il fut propulsé en arrière et alla s'écraser, après plusieurs roulades, quelques mètres plus loin.

Tsyza activa son lance-flammes et en bombardait ses adversaires, tandis que Jördnyr encaissait les coups de la géante.

Le jeune homme voulut se relever, mais un tir de minigun vint le toucher aux hanches, et il retomba au sol, quasiment inerte.

Allez... Pas maintenant...

Il activa son appareil d'invisibilité, se força à se soulever et effectua quelques roulades sur le côté. Puis il rampa sur quelques mètres en profitant de son invisibilité pour sortir pour de bon du champ de vision de ses ennemis.

Cette fois-ci, l'attaque frontale des Kantouris avait fonctionné. Jördnyr faiblissait à vue d'œil, et le soutien de Tsyza n'était pas suffisant. Ils étaient en deux contre trois. Néanmoins, un coup de pied placé au bon endroit parvint à déstabiliser la mastodonte, après quoi le capitaine de la Khain Corporation lui porta un puissant coup de masse dans les hanches qui lui brisa quelques cotes.

Ilm se releva pour de bon, réapparaissant par la même occasion. Il commença à longer les parois du centre de l'arène, pour se placer dans l'angle mort des tirs de Grejan et Junko, lesquels n'attendaient que ça.

Il s'approcha progressivement et vint se placer derrière ses deux coéquipiers. Il affermit sa prise sur ses katanas, réactiva son

camouflage, et sortit de derrière son bouclier humain.

Un premier coup porté atteignit le bras gauche de la guerrière humaine. Puis il retourna la lame et la retira, de sorte à complètement sectionner le membre. Profitant de la confusion, il leva sa deuxième dague et, avant qu'elle n'eût pu faire quoi que ce soit, lui trancha la tête.

Le VIP de la manche était Grejan. Et il était désormais sans défense. Il lança un regard noir au jeune homme.

– Tu ne perds rien pour attendre, boucher de Kantour.

C'était la première fois qu'on l'appelait ainsi.

Cela aurait pu le faire reculer, ne fût-ce que temporairement. C'était sans doute ce que recherchait le vieillard, qui leva sa sarbacane. Mais il reçut à la place un violent coup de katana latéral qui lui brisa le crâne et le fit vaciller.

Ilm, une moue complètement inexpressive et dépourvue de la moindre pitié sur le visage, prononça quelques mots, plus pour lui-même que pour le défunt clone de son adversaire.

– Vos paroles ne m’atteignent en rien.

Et la Khain remporta une de ses victoires les plus écrasantes depuis plusieurs mois.

II

Ilm ne s’était jamais senti aussi flatté de toute sa vie. Il avait déjà eu le droit à nombre d’éloges après sa première partie, mais cette fois-ci, ils avaient été multipliés par trois. Après avoir été encensé par le speaker dans les secondes qui avaient suivi la fin du match, il avait été chaudement félicité par ses deux coéquipiers. Même Tsyza, pourtant muet pendant la totalité de la partie, avait prononcé le mot « félicitations » à travers son traducteur intégré.

Jördnyr lui avait administré une tape dans le dos à lui faire cracher ses poumons une fois

rentrés dans les vestiaires, en riant à gorge déployée. Cette facette joviale tranchait complètement avec son humeur la veille, quand il avait raconté son histoire au jeune homme.

Puis dans le vaisseau, ç'avait été au tour de l'équipe technique, à commencer par Brynja, qui avait vanté ses mérites en déclarant qu'elle « n'avait jamais vu un rookie, aussi prometteur soit-il, porter un match avec autant de facilité dès sa deuxième sortie ».

Même Molly, son équipière dans l'Arène d'Arkashan, les avait attendus à l'entrée du quartier général de la Khain Corporation pour lui serrer la main en lui assurant qu'il risquait de « rapidement la remplacer » si les choses continuaient ainsi.

Il commença par se rendre dans ses quartiers puis se laissa tomber mollement sur son lit. Plusieurs émotions diffuses se battaient entre elles dans son esprit pour prendre le pouvoir.

Ce qui était certain, c'est qu'il avait fait exactement ce qu'il fallait. Il n'avait pas commis une seule erreur, toujours attendu le

moment propice, et frappé sans pitié à chaque fois que ç'avait été nécessaire. Même la tentative de déstabilisation mentale du vieux Grejan ne l'avait pas affecté. Il se fit la réflexion qu'un mois plus tôt, il en aurait sans doute perdu ses moyens. Mais un mois plus tôt, il n'était ni l'épéiste sanglant ni le boucher de Kantour.

Après quelques minutes de pause, il ne s'était toujours pas calmé. Il décida donc de ressortir pour se promener au hasard dans les couloirs, pensant que le fait de marcher lui permettrait de reprendre ses esprits.

Mais ce fut tout sauf le hasard qui le guida très rapidement devant la porte de l'armurerie, puis à l'intérieur. Mais après avoir retourné le lieu dans tous les sens et frappé sans réponse à la porte de l'appartement, il se résolut à ressortir.

On était en début d'après-midi, sans doute était-elle ailleurs. Il se rendit alors compte qu'il n'avait pratiquement jamais exploré l'armurerie

auparavant, et avait toujours, jusqu'ici, suivi une route précise qui n'avait jamais dévié.

En cherchant la jeune femme, il avait trouvé un ensemble d'armes diverses aux constructions particulières, et probablement issues de toutes les cultures que comptait la Synarchie, voire même au-delà, car la Khain l'avait précédée dans certaines opérations, notamment celle de Kantour.

Il était passé à côté d'objets à l'allure à moitié organique, dont certains nageaient dans un bac rempli de liquide, probablement originaire de la planète Skiutera. D'autres avaient un aspect parfaitement lisse, métallique et chromé, et d'autres encore misaient sur l'aspect pratique et étaient complètement asymétriques, sans doute issues des immenses fonderies continentales de Svandia.

Les mains de la multiplanétaire tentaculaire qu'était la Khain Corporation avaient des attaches sur toutes les planètes de la Synarchie. Il avait suffi de peu de choses à Ilm pour enfin le réaliser pleinement – même s'il le savait

depuis le début. Ils n'étaient pas une simple société de sécurité, et le plus grand marchand d'armes de la Synarchie. Ils étaient bien plus que ça. Ils étaient probablement les seuls capables de faire plier le Synarque. Et ils recrutaient tous ceux qui avaient de bonnes raisons de le haïr. Lui inclus.

– Ilm ? Tu m'attendais ?

Le jeune homme se retourna et vit My qui le dévisageait avec curiosité.

– Oh, je... j'explorais un peu, se justifia-t-il.

– Ah, ça ! Cette armurerie est impressionnante ! confirma-t-elle avec un grand sourire.

Son regard s'illuminait toujours lorsqu'elle parlait de ce qui la passionnait tant.

– Je n'ai pas regardé la partie de ce matin, ajouta-t-elle. C'était comment ?

Ilm fut surpris par cette réplique. Elle ne s'y intéressait donc pas ? Ou alors n'avait-elle pas eu le temps ? Ou alors voulait-elle qu'il lui raconte ?

Ah, tais-toi un peu, s'admonesta-t-il mentalement.

– Oh, eh bien, on a gagné. Assez... euh, facilement, d'ailleurs.

Aucun mot de plus. Il attendait une réponse.

– Tu me racontes ?

Intérieurement, il essuya le ruissellement de sueur qui aurait pu perler sur son front. Les relations entre êtres humains étaient excessivement compliquées. Ils avaient développé un si grand nombre de valeurs, tellement de principes de morale et de bonne conduite, qu'il leur était devenu impossible de s'approcher directement. Tous passaient, les uns avec les autres, par des couloirs détournés. Et c'était le défi de tout un chacun de réussir à interpréter le sens des paroles de l'autre pour pouvoir répondre en retour avec une autre parole indirecte, renvoyant ainsi à l'autre la balle de l'incompréhension.

Tous ces chemins détournés rendaient l'amour plus compliqué qu'il ne l'était en

réalité. Du moins, le jeune homme le percevait comme ça.

Aussi, il s'attela à détailler à la jeune femme le déroulement du match qui s'était terminé moins d'une heure plus tôt, cherchant à ne pas trop insister sur son rôle mais se mettant ainsi indirectement en valeur. Une fois qu'il eut terminé, il s'excusa :

– Désolé, je crois que je ne raconte pas très bien...

– Si j'ai bien compris, tout le monde te doit la victoire ? Tu n'es pas très modeste.

– Hein ? Mais, je...

Il était décidément mauvais dans son approche. Elle avait lu en lui comme dans un livre, et plutôt que de jouer son jeu, elle avait préféré enfoncer des portes ouvertes. Il avait du mal à savoir comment il devait le prendre.

– Ben, les autres n'ont pas arrêté de m'encenser depuis la fin du match... difficile de faire autrement.

Autant être franc.

Elle éclata d'un rire moqueur. Et lorsqu'elle eut arrêté, il l'embrassa.

Il ne savait pas si c'était le bon moment. Il ne savait pas s'il la forçait ou non. Elle lui avait fait laisser tomber l'idée de réfléchir, de toute façon. Alors il avait réagi à l'instinct, poussé par l'adrénaline qui régissait encore une partie de ses actions – il n'était sorti de la Fonderie de Svandia que depuis une demi-heure.

Elle ne chercha pas à se défaire. Sans doute avait-il trouvé le bon moment. Il y penserait plus tard. Pour l'heure, il n'avait aucune envie de desserrer son étreinte.

III

En six mois passés au sein du quartier général de la Khain Corporation, Ilm avait acquis, dans la sphère des Games of Glory, une réputation d'invincibilité écrasante. Il avait eu le temps d'effectuer vingt-huit matchs, sans connaître une seule fois la défaite. Il lui était arrivé de mourir, bien sûr.

La mort dans les Games of Glory était d'ailleurs une sensation très étrange. Ou plutôt, une absence de sensations très étrange. Il cessait soudainement de ressentir la moindre douleur, la moindre fatigue, la moindre contrainte. L'éclair d'un instant, il avait le temps d'entrapercevoir l'intérieur de la machine dans laquelle il était assis depuis la salle de contrôle des clones. Puis un noir inquiétant se faisait avant qu'il ne réapparût finalement dans la base de son équipe, une fois que son clone avait été entièrement restauré.

Plus le temps passait dans une partie, plus sa force, ses réflexes et l'ensemble de ses capacités augmentaient, ce qui conduisait à un temps de réparation supérieur, un temps de résurrection supérieur, et donc plus de temps passé dans le noir, coupé de tout son et de toute lumière. Il s'était pris à penser que c'était ce que vivait un être humain lorsqu'il mourait. Ou alors était-ce juste que sa vue, son ouïe et ses sensations étaient atrophiées pendant que l'on

réparait le clone. Sans doute la deuxième option.

Mais pendant ce temps-là, une autre équipe continuait de battre tous les records. La Garde Synarchique connaissait alors l'apogée de sa puissance, avec cinquante-deux victoires consécutives. La Khain Corporation avait elle aussi connu la défaite contre le leader incontesté des Games of Glory, mais depuis qu'Ilm Kaelder avait rejoint l'équipe, les deux formations ne s'étaient jamais rencontrées. Évidemment, le jeune homme brûlait d'impatience à l'idée de ce match, et des échos qu'il en avait, c'était aussi le cas du public.

Lorsqu'on lui annonça que cette échéance arriverait dans une semaine, il dut refréner le puissant cri de joie qui avait voulu lui transpercer la gorge. Le match n'avait, au passage, aucun enjeu. C'était même la Garde Synarchique qui avait décidé de défier la Khain Corporation dans une partie d'exhibition, probablement pour ne pas laisser au jeune

homme le temps de trop grandir – elle tenait à sa réputation.

Malgré son niveau indéniable, Ilm arriverait dans ce match dans une position d'outsider. Mais il n'éprouvait que l'envie d'en découdre et n'avait presque plus que l'esprit de compétition en tête. Jusqu'à ce qu'Eir ne décide de se rappeler à lui.

IV

– Qu'est-ce que tu viens encore faire ici ?? s'écria-t-il, plaqué contre un mur de sa chambre. My dormait à ses côtés, mais elle était comme gelée dans le temps. Même sa respiration ne faisait plus remonter son torse.

En face de lui, Eir n'avait toujours pas grandi. La différence d'âge était désormais suffisamment importante pour mettre le jeune homme mal à l'aise.

– C'est parce que tu m'as oubliée que l'écart se creuse.

Horrifié, Ilm était incapable de répondre. La jeune fille s'approcha.

– Tu as tout oublié. Tout.

– N... Non... ce n'est pas vrai...

– Tu sais très bien que si. Rappelle-moi pourquoi tu es venu ici ?

Le jeune homme avala sa salive. Il ne voulait pas répondre, mais se résolut à prononcer les trois mots qui avaient, durant un temps, perdu l'attention qu'il s'était promis de leur accorder :

– Tuer le Synarque.

Eir exhiba un sourire en coin.

Mais il était désormais complètement malsain.

– Tu dois tuer le Synarque, dit-elle. Tu dois me venger.

– Je...

– Si tu ne le fais pas, je disparaîtrai pour de bon. Tu veux effacer mon souvenir ?

– N... Non...

– Alors tu sais ce que tu as à faire.

Elle s'approcha de lui. Son visage à quelques centimètres de celui du jeune homme. Et articula :

– Tue le Synarque.

Lorsque Ilm émergea de son sommeil troublé, même la chaleur des bras de My ne parvint pas à effacer l'écho de la litanie qui s'était à nouveau imposée dans son esprit.

Chapitre 10 : La Garde

I

La préparation du match qui allait opposer la Khain Corporation et la Garde Synarchique fut la plus intense qu'Ilm ait jamais connu. Les membres de l'équipe avaient immédiatement été sélectionnés, et le jeune Kaelder était évidemment l'une des conditions de l'affrontement, que la Garde pouvait imposer dans une certaine mesure pour ce qui était un match sans enjeu, et sachant qu'elle avait remporté le précédent.

– Je vous cache pas que c'est la seule équipe contre laquelle on part pas favoris, avait déclaré Brynja lors de leur première réunion de préparation stratégique. A priori ils vont aligner Ragnar, Byorn, Saga et Thrór, mais vous vous doutez bien que c'est sujet à modification.

C'était la première fois que l'équipe prenait autant une partie au sérieux. Il ne s'agissait pourtant que d'un match d'exhibition. Mais,

Ilm le savait, l'enjeu était bien plus important que cela, tout en demeurant caché. La suprématie de la Garde Synarchique dans les Jeux constituait pour la Khain un obstacle de choix. L'emporter signifiait qu'elle pourrait devenir prédominante sur la scène politique.

Ilm, entièrement impliqué dans la préparation, avait dû étudier à fond le profil des différents joueurs adverses. Ragnar, le frère de Jördnyr, membre de la famille royale de la planète Svandia, occupait dans son équipe une fonction similaire au capitaine de la Khain : c'était un roc à même d'encaisser un maximum de coups pour protéger ses alliés. Saga, elle, était une ingénieure particulièrement connue pour pouvoir poser des mines, similaires à celles que possédait d'ailleurs Molly, mais plus volumineuses et, surtout, bien plus dévastatrices. Enfin, Thrór était issu d'une espèce reptilienne capable de canaliser l'électricité pour s'en servir comme d'une arme, et les décharges électriques qu'il

provoquait étaient particulièrement dangereuses.

Lorsque le jour J arriva enfin, le jeune homme se sentit étrangement faible au réveil. Comme si on lui avait injecté dans la nuit un poison paralysant les muscles.

My se tenait encore couchée, mais, réveillée aussi, elle le regardait. Il tremblait comme une feuille.

– C’est le stress, lui dit-elle en se redressant. Regarde.

Elle se rapprocha de lui et l’enserra, lui faisant profiter de sa propre chaleur. Tout de suite, Ilm se sentit mieux.

– Merci... murmura-t-il en se retournant pour l’embrasser.

Elle lui adressa un sourire radieux.

– Manquerait plus que tu sois malade... Je ne t’ai pas entraîné pour rien, quand même.

Lors de l’annonce du match, pour aider le jeune homme à être dans les meilleures dispositions possibles, elle avait été chargée de lui faire apprendre par cœur et bien plus

sérieusement le maniement de l'intégralité des armes autorisées dans les Games of Glory, dans le but évident qu'il puisse réagir efficacement, et, dans la mesure du possible, instinctivement, à leur maniement chez ses ennemis.

Elle s'était acquittée de sa tâche de la meilleure des façons possibles, et Ilm ne s'était jamais montré aussi studieux.

Comme quoi.

Il se desserra de l'étreinte et sortit du lit pour aller enfiler l'uniforme qui l'affiliait à la Khain Corporation. Une veste et un pantalon gris en cuir synthétique frappés du logo de la multiplanétaire à la poitrine et au niveau de la cuisse. Une fois dans l'arène, cet équipement serait reproduit autour de son clone, et était parfaitement adapté à son rôle d'assassin une fois en jeu. De plus, la tenue était rembourrée de fines lamelles de métal souple.

Une fois le tout enfilé, il expira profondément, puis regarda une nouvelle fois My, qui avait fait de même avec une tenue de jogging décontractée. Tous deux avalèrent des

cubes de protéines, sucrés et gélatineux, puis sortirent de la chambre de la jeune femme, où ils avaient passé la nuit, pour se rendre une fois encore dans la salle holographique spéciale consacrée à l'entraînement.

La pièce perdit son fond blanc pour prendre une teinte plus sombre. My s'installa dans un coin, sur une chaise qu'elle avait apportée lorsqu'ils avaient débuté l'entraînement, et Ilm matérialisa ses dagues, à défaut de pouvoir commencer immédiatement par ses katanas.

– Première vague, énonça clairement la jeune femme.

Quatre hologrammes se matérialisèrent devant lui. Ils ne ressemblaient pas à grand-chose : deux formes humanoïdes bleutées – d'après ce qu'il avait compris, ils étaient la moyenne de forme de l'ensemble des combattants répertoriés dans les Games of Glory. Le résultat avait une forme plus humaine qu'autre chose.

Les ennemis, munis d'armes différentes, l'attaquèrent simultanément. Le premier se

recula et commença à le canarder avec un minigun, tandis que le deuxième activait un lance-flammes, et que les trois autres, munis d'armes de corps-à-corps, se ruaient sur lui.

Il esquiva les deux premiers sans trop de difficulté, tout en serpentant entre les balles. La tenue qu'il portait amplifiait ses capacités, et les quelques projectiles qui l'atteignirent malgré tout s'arrêtèrent sur sa combinaison.

Puis il bifurqua brutalement et sauta en avant, suffisamment vite pour qu'ils n'aient pas le temps de réagir. Les attaquants à distance furent détruits l'un après l'autre par des coups de dague aussi puissants qu'incisifs. Puis il revint sur les combattants de mêlée, qui eux aussi se dirigeaient à nouveau vers lui.

Il esquiva un premier coup en se baissant, puis frappa du coude l'hologramme le plus proche, le déséquilibrant du fait de la lourdeur de la masse qu'il portait. Il savait cependant que cette faille était un leurre et que sitôt cette dernière exploitée, les deux autres adversaires restants le massacraient sans difficulté.

Aussi se décala-t-il et changea d'arme, récupérant un petit pistolet automatique. Ce dernier n'avait pas pour vocation de faire des dégâts monstrueux, et aucune des balles que le jeune homme tira n'aurait été létale contre des combattants en chair et en os. Mais elles avaient pour objectif d'empêcher ses ennemis de réagir rapidement en obstruant au moins un peu leurs mouvements.

Puis il repartit à l'assaut, brandissant sa main droite en avant, et transperça le corps du premier adversaire rencontré sur sa course. Ce faisant, il remonta le bras et, de son avant-bras, le repoussa tandis que l'hologramme commençait à se désagréger.

La lame d'un autre ennemi qui allait s'abattre sur lui ne rencontra ainsi que du vide, et Ilm, bondissant déjà dans la direction opposée, n'eut aucun mal à lui trancher la tête d'un mouvement transversal parfaitement exécuté.

Il ne restait plus qu'un ennemi, qui était armé de deux poings métalliques renforcés,

larges de cinquante centimètres chacun. Ces derniers rencontrèrent la lame d'Ilm, qui para l'attaque avant d'effectuer une balayette. Mais son adversaire ne se laissa pas prendre à ce jeu et sauta à pieds joints au-dessus du jeune homme avant de tenter de lui porter un coup direct dans la nuque.

Mais Ilm avait senti le coup venir et levé sa dague gauche dans son dos. Cette dernière absorba la large majorité des dégâts que l'hologramme comptait lui infliger. Puis Ilm se retourna en un éclair, alors que son ennemi se réceptionnait tout juste sur le sol, et l'acheva brutalement en lui plantant ses deux dagues dans le torse.

Le dernier ennemi se dématérialisa dans un bruit sourd, et My prononça une commande vocale pour arrêter la simulation. Soudainement, Ilm sentit ses forces lui revenir, ses vêtements retrouver leur propreté et son essoufflement disparaître. En effet, le module d'entraînement holographique envoyait au

cerveau de fausses informations pour lui donner une sensation de labeur.

– Alors ? demanda Ilm.

– Presque parfait, répondit My. La seule erreur que tu aies faite, c’est d’avoir anticipé une demi-seconde trop tard le coup à la nuque.

Le jeune homme fit une légère moue.

– Pas encore assez bon...

– Tu veux recommencer ? dit la jeune femme.

Ilm hocha la tête, et débuta une nouvelle simulation.

II

À quinze heures, les quatre combattants de la Khain Corporation et leur équipe d’encadrement furent convoqués dans le hangar du quartier général. Aucun changement n’avait été opéré dans la composition de la Garde Synarchique, aussi il en allait de même pour celle de la Khain : Jördnyr, Molly et Jasper, comme lors de sa première sortie compétitive,

seraient là pour accompagner le jeune homme dans sa croisade secrète.

Brynja était tout sourire. Elle semblait totalement satisfaite de la préparation draconienne des différents membres. Quant au capitaine de l'équipe, il demeurerait parfaitement stoïque, comme pour tous ses autres matchs.

À quinze heures quinze, tout le groupe embarqua dans la navette qui allait les conduire jusqu'à l'Arène d'Arkashan. Ilm ne pensait plus qu'au match. Il ne pouvait pas non plus oublier la nouvelle apparition d'Eir. Elle qui était auparavant l'ange qui le guidait dans la tempête, elle avait désormais une apparence de plus en plus inhumaine. Mais elle était toujours l'Eir qu'il avait aimée dans les Catacombes, et qui était morte le jour où le Synarque avait envoyé sa Garde exterminer les habitants, comme des nuisibles dans un égout.

Il chassa ces pensées de son esprit un instant et revint dans la réalité. Ils avaient quitté la navette après être arrivés à l'arène, et étaient désormais en train de se diriger vers la salle de

connexion. Il était quinze heures trente. Plus qu'une demi-heure et ils prendraient le contrôle de leurs clones.

Leur arrivée dans ladite salle provoqua un tonnerre d'applaudissements. Bien que n'étant qu'un match d'exhibition, cet affrontement était une rencontre au sommet pour le public : les deux équipes invaincues, en avance sur tous leurs concurrents, le jeune prodige de la Khain Corporation contre toute l'expérience de la Garde Synarchique, meilleure formation des Games of Glory depuis leur création, presque jamais dépassée.

Après un dernier briefing avec Brynja, les membres de l'équipe de la Khain allèrent s'asseoir dans leurs sièges d'interface et attendirent en discutant de la stratégie. Il fallait dire que l'entraîneuse en chef avait décidé de faire les choses en grand, et de bousculer un peu les habitudes, sans pour autant changer le style de jeu, tout en contrôle, des joueurs dont elle avait la charge.

À quinze heures cinquante-cinq, les sièges se mirent en route et ils furent transportés dans leurs clones, au sein de la salle à la lumière tamisée qui allait très bientôt s'ouvrir sur l'Arène d'Arkashan. Tandis que la speakerine Aina récapitulait les règles comme à son habitude, Jördnyr décida qu'il était temps d'encourager ses coéquipiers.

– Bon, je vais pas vous mentir, comme l'a déjà dit Brynja, on part pas favoris. Mais je crois que j'ai jamais été autant enthousiasmé par un match. Oubliez pas que malgré les apparences, l'enjeu de la confrontation est énorme. Alors on doit surtout pas se foirer. On donne tout, on applique la stratégie de Brynja... et on démolit la Garde Synarchique.

Ce fut sur ces mots que la porte s'ouvrit, et que les combattants purent entrer dans l'Arène d'Arkashan, une fois de plus. Mais la plus importante de toutes.

III

Ilm s'équipa de ses dagues habituelles pour commencer la partie, puis suivit ses compagnons jusque devant l'entrée du portail. Les groupes avaient déjà été prévus par Brynja : cette fois-ci, Ilm irait avec Jasper, et Molly avec Jördnyr.

– C'est bon pour tout le monde ? demanda le capitaine.

Ses quatre coéquipiers acquiescèrent. Ils avaient passé tant de temps à se préparer qu'oublier maintenant aurait été une bien mauvaise réaction.

Plus aucun mot ne fut échangé jusqu'à ce que l'ouverture du portail et le début du match ne viennent instantanément les changer en machines.

Ils quittèrent donc leur base pour se rendre sur la plateforme. Cette dernière paraissait étrangement sombre par rapport à d'habitude. Et la raison arriva bien vite. Un guerrier ennemi draguait l'électricité jusqu'à lui, faisant faiblir la luminosité ambiante. Il était seul, en éclaireur, et exhibait ses dents dans un

grognement de mauvais augure. Il s'agissait de Thrör. Ce dernier était le seul représentant de la Garde Synarchique appartenant à l'espèce des K'ellor, confirmé par sa peau couverte d'écailles brunes et par la collerette épineuse qui venait agrémenter son visage.

Jördnyr et Molly n'avaient pas besoin d'y faire attention, et filèrent immédiatement vers leur point de victoire, tandis que Jasper effectua un sprint extrêmement rapide proportionnellement à sa stature massive. Mais leur adversaire écaillé avait déjà fui en empruntant un autre portail. Les deux joueurs le suivirent immédiatement, et tombèrent sur trois membres de la Garde Synarchique, qui étaient passés par le chemin le plus long pour ne prendre aucun risque.

Leur point de victoire venait d'être verrouillé et avait commencé à drainer, lentement mais sûrement, l'énergie du bouclier de la base Khain. Néanmoins, Jördnyr et Molly en avaient fait de même de leur côté, et avaient forcément été plus rapides. Ils se dirigeaient probablement

déjà vers le point médian pour prendre de l'avance, et Ragnar, le seul gladiateur qui manquait à l'appel, ne serait pas suffisant pour les empêcher d'agir.

La mission d'Ilm et Jasper était simple : ils devaient retarder leurs adversaires à n'importe quel prix. Et en deux contre trois, le prix risquait d'être leur mort.

Protégeant Ilm de toutes ses forces, Jasper brandit son lance-flammes, qui commença à cracher son souffle brûlant sur Thrór et ses deux coéquipiers, l'ingénieure technologique Saga, et Byorn, le meilleur soigneur des Games of Glory.

Ilm activa son camouflage optique, et, profitant de la brume créée par l'arme de son allié, commença à se mouvoir dans la salle du point de victoire. Mais alors qu'il s'apprêtait à passer derrière ses ennemis, il fut accueilli par un barrage de tirs de plasma.

Saga possédait, en lieu et place de jambes, deux longues protubérances métalliques qui se terminaient par de petits réacteurs. Ces derniers

la maintenaient cinquante centimètres en l'air, juste au-dessus du nuage dégagé par le lance-flammes. Et dans cette posture, elle n'avait pas tardé à repérer les mouvements du jeune homme.

Ilm, touché au torse, fut forcé de reculer. Il sentait qu'il n'allait pas tarder à y passer, et pendant ce temps, Jasper était assailli par Thrór, dont une décharge électrique venait de lui toucher le visage, permettant au reptilien de s'approcher pour le poignarder des mêmes dagues qu'Ilm affectionnait tant.

Fichu pour fichu, il se résolut à tenter un assaut éclair. Il réactiva son camouflage, effectua une roulade, puis un pas de côté, et bondit sur Saga. Lui attrapant la cuisse, il se poussa en avant et dirigea sa lame vers la poitrine de son adversaire. Cette dernière l'aspergea d'une rafale de plasma qui vint aggraver sa blessure.

Cette fois-ci, il était condamné. Mais il avait réussi à faire mouche, et du sang coulait de la plaie qu'il avait ouverte chez son ennemie.

Sa satisfaction fut cependant de courte durée, car aussitôt, le saignement s'arrêta et il vit la plaie se refermer. Il comprit immédiatement de quoi il retournait. Derrière elle, Byorn, un humain d'un mètre soixante dont le haut du visage était engoncé dans un masque métallique, brandissait sa main gantée de fer, de laquelle s'échappait un rayon lumineux vert dirigé vers sa camarade.

Il la baissa soudain et brandit son propre pistolet, qui alla achever le jeune homme.

IV

Lorsqu'Ilm émergea du vide, quelques secondes plus tard, Jasper se tenait à ses côtés. L'aura bleutée de sa téléportation dans la base l'entourait encore. Une voix dans leur tête leur indiqua que les réparations étaient terminées.

Molly et Jördnyr n'étaient pas là, mais c'était prévisible. Tapotant sur son avant-bras droit, Ilm activa la carte de l'Arène. Le duo, indiqué par deux points bleus, se trouvait au

point de victoire allié. Et le constat était horrifiant : la Khain Corporation ne contrôlait plus que celui-ci. Si les points de crédit, garants de la supériorité économique d'une équipe sur l'autre, étaient toujours vierges, deux points de victoire étaient désormais contrôlés par la Garde Synarchique.

Les deux combattants toujours à la base échangèrent un regard : les choses ne se passaient pas selon le meilleur scénario. Mais avec leur mort, c'était à prévoir, et Brynja les avait déjà briefés à ce sujet.

Ils se remirent en marche et coururent jusqu'au portail, non sans avoir acheté des améliorations de puissance pour leurs armes respectives. Une fois sur la passerelle, ils ne se dirigèrent pas vers leurs alliés, mais immédiatement vers le point ennemi.

Si trois joueurs de la Garde Synarchique se trouvaient de l'autre côté, alors leur point de victoire était sous-protégé. Pour l'instant, ils avaient peut-être un léger avantage stratégique,

du moins s'ils parvenaient à contrôler ce point avant que les adversaires ne verrouillent le leur.

Le point de victoire ennemi n'était effectivement pas gardé, et dix secondes plus tard, il était contrôlé par la Khain Corporation. Ilm jeta un œil au score : le bouclier protégeant la base de la Garde Synarchique avait encore 95 % de son énergie, et le leur, 97 %. Le jeune homme sourit – ils étaient en avance.

Jasper adressa à son jeune vis-à-vis un signe de tête entendu, et ils se remirent en mouvement. Sortant par la porte nord de la salle, ils se dirigèrent vers le point de crédit le plus élevé de l'arène. Maintenant qu'ils avaient assuré une avance, aussi légère fût-elle, ils allaient chercher à prendre également le large au niveau de l'économie.

Dans la Fonderie de Svandia, certaines armes devenaient disponibles à l'achat à partir d'un certain temps, mais dans l'Arène d'Arkashan, tout était fonction du nombre de crédits récoltés, que ce fût en tuant les ennemis, en laissant simplement le temps passer, où en

verrouillant les deux points de crédit qui se trouvaient aux extrémités sud et nord de la carte.

Un léger bip indiqua au duo que Molly venait d’être tuée. Jördnyr avait réussi à s’échapper du piège, mais les ennemis étaient en train de verrouiller le point de victoire de la Khain, ce qui signifiait qu’ils allaient bientôt reprendre l’avantage. Pour l’instant, ils semblaient plus viser le fait de venir rapidement à bout du bouclier. Qu’à cela ne tienne, eux obtiendraient plus rapidement des armes plus puissantes – Jördnyr se dirigeait d’ailleurs déjà, de son côté, vers le point de crédit sud. Il n’aurait sans doute pas le temps de le verrouiller en entier avant l’arrivée des ennemis, mais il pourrait au moins les retarder, et au mieux, préparer le terrain.

Une fois le point de crédit nord verrouillé, Ilm et Jasper montèrent jusqu’au téléporteur qui se trouvait de l’autre côté du point, et revinrent instantanément sur la plateforme. Ils traversèrent cette dernière et arrivèrent au

fameux point de victoire allié. Jördnyr ne s’y trouvait déjà plus : il avait effectué sa commande de rappel pour revenir à la base de la Khain, et reformer son duo avec Molly. L’heure du regroupement à quatre n’était pas encore arrivée.

Et à peine Ilm et Jasper avaient-ils fini de verrouiller le deuxième point de crédit que trois ennemis arrivaient sur eux, à nouveau Saga, Thror et Byorn – le trio parfait pour venir chercher des joueurs en infériorité numérique. Dans cette configuration, ils étaient impossibles à tuer – et les mines dont disposait Saga, qu’elle venait évidemment de disposer au niveau des deux sorties, empêchaient toute fuite aux deux combattants, qui n’avaient plus qu’à mourir, une fois encore, sous les coups de leurs bourreaux, après avoir tenu le plus longtemps possible.

V

Dès sa résurrection, Ilm constata avec bonheur que ses nouvelles dagues étaient désormais disponibles. Il ne pouvait pas encore acheter ses katanas, mais ce boost de puissance allait définitivement lui être utile. En jetant un œil à côté de lui, il vit que Jasper venait d'avoir la même réaction, car il retroussait ses babines, laissant entrevoir des dents pointues qui allaient parfaitement avec la corne de son front et son allure massive. Le prédateur n'était jamais loin.

Cinq secondes plus tard, Jördnyr et Molly apparurent dans la base. Le jeune homme avait profité de ce laps de temps pour jeter un coup d'œil à la carte : la Garde Synarchique avait pris le contrôle de deux des trois points de victoire, et allait très bientôt récupérer celui dont Ilm et Jasper avait pris possession un peu plus tôt. De fait, pour l'heure, les deux équipes affichaient une égalité parfaite avec, de part et d'autre, 83 % de leurs boucliers respectifs.

Néanmoins, c'était maintenant bien la Garde qui avait l'avantage. Ils avaient verrouillé un point de crédit et désactivé le deuxième sans

prendre le temps d'aller plus loin – en outre, les cinq éliminations qu'ils avaient accomplies leur garantissaient à eux aussi l'accès aux nouvelles armes, et peut-être même à quelques bonus de puissance. La partie demeurerait serrée, mais ils avaient désormais une longueur d'avance.

– Bon, c'est pas au mieux, résuma Jördnyr. Mais on n'oublie surtout pas qu'on est encore dans les scénarios positifs, et Brynja avait prévu ce cas de figure. Maintenant, on se regroupe sur le Juge, et on les prend de court.

Ils avaient perdu quinze secondes dans cette base, et c'était déjà trop. Pour autant, toutes les quatre minutes, l'ensemble des points de contrôle étaient réinitialisés, et les salles se fermaient temporairement. Cela leur donnait un léger répit, ainsi qu'un avantage tactique.

Ils se séparèrent à nouveau, pour peu de temps cette fois-ci. Ilm et Jasper se rendirent une fois de plus au point de victoire ennemi, et Jördnyr et Molly au leur. Puis ils se téléportèrent immédiatement à la base, alors

même que le jeune homme et son imposant camarade n'avaient pas verrouillé l'objectif. Mais leur but était uniquement d'attirer la Garde Synarchique vers un point éloigné des différents portails de téléportation – ils prenaient ainsi quelques secondes d'avance.

Ils empruntèrent immédiatement celui de leur base pour arriver sur la plateforme. Et cette dernière était désormais bien moins accueillante, puisque le Juge, une montagne de métal bipède et munie d'un gigantesque lance-flammes, bien plus puissant que celui de Jasper, venait d'y apparaître. Néanmoins, le détruire assurait à l'équipe qui y parvenait un boost de puissance non négligeable, qui pouvait lui permettre d'accélérer le rythme de la partie.

S'ils faisaient les choses proprement, les quatre coéquipiers pourraient le détruire en quinze secondes. C'était à peine moins que le temps qu'il faudrait à la Garde Synarchique pour rentrer à sa base et se rendre à son tour sur la plateforme. Tout allait se jouer sur le fil.

Ils engagèrent le monstre de fer, Ilm entaillant sa carapace tandis que Jasper lui altérait la vue. Jördnyr, muni d'une grande masse, le frappait également au niveau des jambes, tandis que Molly, de son fusil de précision énergétique, visait sa tête pour l'affaiblir.

Soudain, une lueur rouge sortit de l'arme du Juge, et ils s'éloignèrent vivement alors qu'un jet enflammé surpuissant envahissait la plateforme dans un rayon de cinq mètres. Dès qu'il se fut tari, ils repartirent à l'assaut – celui qui devait mettre un terme au combat, car ce robot géant, malgré sa stature imposante, n'était pas conçu pour résister longtemps à une attaque groupée, et son pattern était défini et entièrement prévisible.

Plus que cinq secondes avant l'arrivée présumée de l'équipe de la Garde Synarchique sur la plateforme. Ils avaient un léger retard. Le Juge se dressa soudain en dépliant ses jambes métalliques, et une aura bleue envahit son corps. Ilm et Molly reculèrent, tandis que

Jördnyr et Jasper restaient au corps-à-corps. Soudain, le robot géant se déchargea d'une vague d'énergie, qui vint frapper les deux combattants de plein fouet. Ils furent repoussés de quelques mètres, mais tinrent sur leurs jambes, et repartirent immédiatement à l'assaut.

Ce fut à ce moment que la Garde Synarchique déboula sur la plateforme, avec une seconde d'avance. Ils n'avaient donc pas bougé comme prévu. Probablement avaient-ils anticipé ce qui allait se produire juste à temps pour arriver ici. Ils avaient encore dix mètres à parcourir avant d'arriver à portée d'attaque du colosse métallique, mais le léger retard accusé par l'équipe de la Khain Corporation risquait fort de leur donner ce temps.

– Continuez ! hurla alors Jasper. Je vais les ralentir !

Il se retourna et fonça tête baissée sur ses quatre ennemis. Le soigneur Byorn fut alors percuté de plein fouet par la charge du mastodonte, et fut propulsé en arrière... jusque dans le portail de téléportation menant à la salle

du point de victoire, qui était à sens unique. C'était un coup de chance, mais ainsi, la Garde se retrouvait sans son précieux soigneur, et en infériorité numérique. Elle n'avait pourtant pas dit son dernier mot.

Saga et Thrór avaient été rejoints par Ragnar, le capitaine de la Garde Synarchique. Le frère de Jördnyr était légèrement plus petit de taille, mais sa carrure, complétée par une tête ovale et une barbiche brune, était tout aussi impressionnante. Les parements rouge et or de la Synarchie venaient en outre lui donner l'apparence d'un animal dangereux en pleine charge, ce qui contrastait avec l'intelligence qui pétillait dans ses yeux et avec la grâce de ses mouvements.

Ramenant un pied en arrière, et pliant l'autre, il se mit soudain à crier. Un rugissement presque bestial, qui fut accompagné par la formation, tout autour de lui, d'une nappe de brume blanche. La température sur la plateforme diminua d'un coup drastiquement. Et, sans crier gare, Ragnar bondit en avant, et

s'envola, porté par le nuage glacé, qui fondit comme un démon sur les quatre membres de la Khain Corporation. Molly, Jördnyr et Ilm furent forcés à reculer, quand Jasper le prit de plein fouet et tomba à genoux.

Profitant de cet accès de faiblesse, Saga et Thrór se ruèrent sur lui et lui administrèrent une salve d'énergie destructrice. Le mastodonte s'effondra au sol, la langue pendante. Ils étaient désormais en trois contre trois, et le capitaine de la Garde Synarchique était maintenant à portée du Juge. Jördnyr revint alors à la charge. Le colosse de métal titubait, et il ne faudrait plus grand-chose pour l'achever.

Les deux frères ennemis se rentrèrent dedans, la masse métallique de l'un contre la gigantesque hache de l'autre. Au même moment, Saga écarta une mèche de cheveux bruns de son front et, levant les bras, visa la tête du Juge. Le coup partit.

Mais Molly, munie de son fusil de précision, loin d'avoir été choisi par hasard, avait été plus rapide. La tête du géant de fer sauta, puis

retomba brutalement sur le sol. Le reste de la carcasse du colosse se laissa choir à son tour, avant d'entrer en combustion. D'ici quelques secondes, il n'en resterait plus rien.

– OUI !

Ilm n'avait pu s'empêcher de crier son excitation, baissant sa garde le temps d'une demi-seconde. Et Thrór, qui ne se trouvait plus loin de lui, avait profité de ce moment. Il lui fonça dessus tout en préparant, de sa main droite, une décharge électrique mortelle à destination du jeune homme. Mais celui-ci se reprit immédiatement et activa son appareil de camouflage.

Le rayon d'énergie propulsé par le guerrier écaillé ne traversa que du vide, et avant qu'il n'ait eu le temps de réagir, le jeune homme, dans son premier geste héroïque du match, s'était comme matérialisé à ses pieds pour se redresser tout en le transperçant de long en large, avant de lever un deuxième bras pour lui strier le visage. Aveuglé, Thrór s'étala de tout son long sur le sol froid de la plateforme.

L'augmentation de la puissance du clone offerte temporairement par le Juge se faisait déjà ressentir dans l'esprit d'Ilm. Et au même moment, Ragnar et Saga battaient en retraite, non sans un regard mauvais échangé entre les deux frères – mais aucun mot.

VI

– Fais attention à ce genre d'erreurs, le sermonna Jördnyr lorsqu'ils se téléportèrent dans leur base.

– Les erreurs sont des opportunités, répliqua Ilm, un sourire en coin. Je... pardon, je ferai plus attention.

Il savait que son capitaine d'équipe ne lui en tiendrait pas rigueur. Il avait apporté à la Khain sa première élimination, et grâce à l'action commune des quatre joueurs, l'équipe était revenue dans le match – si tant est qu'elle avait vraiment été loin derrière.

Néanmoins, la trentaine de secondes dont avait bénéficié la Garde Synarchique lui avait

permis de prendre une avance importante : son bouclier protecteur se maintenait à 81 % de son énergie, tandis que celui de la Khain affichait 75 % et continuait de baisser.

– Maintenant, on joue groupés et on profite de notre avantage, résuma le capitaine.

Et ils s'élancèrent.

Les minutes suivantes passèrent largement à leur avantage. En un laps de temps très court, ils récupèrent les trois points de victoire et les deux points de crédit de l'Arène d'Arkashan. La Garde Synarchique refusait systématiquement le combat tant que le boost de puissance octroyé par le Juge était encore actif, ce dernier durant lui-même trois minutes.

Leur contrôle de la carte était néanmoins total et leur économie se portait désormais bien mieux. Tout ce dont ils avaient maintenant besoin, c'était un combat dont la victoire totale leur apporterait une avance suffisante pour devenir presque irrattrapable.

Ils avaient simplement besoin d'une imprudence. Mais cette imprudence n'arriva

pas. La Garde Synarchique préférait se laisser distancer un certain temps que de capituler dans la partie. Ils s'étaient vraisemblablement séparés à leur tour en deux groupes, et jouaient avec le feu pour gagner quelques secondes, ciblant en priorité les points de crédit, et ne prenant même pas le temps de les verrouiller, se contentant de les désactiver au détriment de la Khain.

Pour autant, ils devaient continuer à appliquer la stratégie de Brynja. En effet, s'ils se séparaient à leur tour en deux pour tenter d'intercepter plus rapidement leurs adversaires, ils prenaient le risque d'un regroupement rapide de ces derniers, qui les prendraient de vitesse et, en tuant un ou deux joueurs, pourraient profiter de leur supériorité numérique temporaire pour maintenir l'écart à un niveau peu important.

Restant donc groupés, ils parcouraient l'Arène d'Arkashan de long en large, cherchant à tendre un piège à leurs adversaires sur la plateforme à un moment, puis à la sortie d'un point de victoire à l'autre. Mais ils n'y

parvinrent pas – et lorsque l’augmentation de puissance octroyée par la mort du Juge arriva à son terme, au bout des trois minutes, ils n’avaient toujours engagé aucun combat. Et par ailleurs, les points venaient d’être réinitialisés, et ils avaient ainsi perdu leur contrôle de la carte.

Pour autant, leur situation restait favorable : leur bouclier conservait encore 70 % de son énergie, alors que celui de la Garde Synarchique venait de passer sous la barre des 50 %. Ils venaient probablement de dépasser la moitié de la partie, et leur avance était importante – mais pas suffisante. La Garde Synarchique n’attendait qu’une petite erreur pour reprendre l’avantage. Ou une bonne escarmouche.

La réponse vint alors que les joueurs de la Khain Corporation se trouvaient au sud de la carte, à mi-chemin entre la salle de leur point de victoire et le point de crédit le plus proche. Ilm sentit sa peau se tendre, alors que la

température baissait autour d'eux. Cela ne pouvait signifier qu'une chose.

L'instant d'après, exactement de la même façon que précédemment, la tempête de froid créée par Ragnar leur fondit dessus. Et, sur ses talons, ses trois coéquipiers. Jördnyr avait tout juste eu le temps de réagir, et, appuyant de son bras droit sur son épaule gauche, activa un champ de protection généralisé à l'ensemble de l'équipe. Bien que momentanément paralysés par l'attaque provoquée par le capitaine de la Garde Synarchique, ils en furent bien moins affectés, et se retrouvèrent immédiatement prompts à réagir.

Empoignant les katanas qu'il venait enfin d'acheter, Ilm activa son camouflage, et quitta la zone de brouillard créée par son adversaire, avant de fondre sur Byorn. Il savait que s'ils parvenaient, une fois encore, à sortir le seigneur du combat, leur victoire serait pratiquement actée. Mais lorsqu'il abattit sa lame, cette dernière se retrouva bloquée par une force presque invisible.

En y regardant mieux, le jeune homme put distinguer un bouclier sphérique et transparent autour de son adversaire. Celui-ci sourit, et soudain, disparut de son champ de vision dans un grand flash lumineux. Et quand la lumière se fut dispersée, Thrór se trouvait à sa place, et souhaitait bel et bien prendre sa revanche.

De la dague plus imposante pour laquelle il avait opté, il sectionna le poignet droit de son adversaire. Il lâcha son katana, et manqua de tomber à la renverse. Se retenant de hurler, luttant de son mieux contre la douleur, il para de sa main valide le coup fatal qui lui était adressé, avant de tenter d'envoyer son genou dans le ventre de la créature écailleuse. Cette dernière l'arrêta sans aucun problème de sa main droite, avant de viser le cou du jeune homme, qui laissa son corps chuter en arrière pour esquiver, puis prit appui sur sa paume pour se relever d'un bond, un mètre plus loin. Il réactiva son camouflage et battit en retraite.

Revenant sur ses pas, il constata que le combat était très mal engagé pour ses

coéquipiers. Ragnar, admirablement soutenu par Byorn, contenait presque sans aucun mal les assauts de Jördnyr et Jasper. Et le soigneur se maintenait toujours dans l'angle mort de Molly, l'empêchant de le viser. Ilm vit alors cette dernière lever un bras en l'air, et une petite lueur rouge s'allumer sous son poignet.

Une ombre passa au-dessus de l'Arène, tandis qu'Ilm, sortant de la zone qu'elle couvrait, entreprenait de se rapprocher du soigneur par derrière. Mais Thrór était toujours sur ses talons, et il peinait de plus en plus à esquiver ses décharges électriques.

Comprenant soudain ce que sa coéquipière cherchait à faire, le jeune homme se retourna, puis se mit presque à plat ventre, avant de prendre appui sur ses deux jambes pour bondir dans une ligne presque droite vers son adversaire non-humain. Le guerrier K'ellor savait qu'il n'aurait pas le temps de réagir. Aussi il leva son pied en avant pour réceptionner Ilm et l'envoyer s'écraser contre un mur avant de reculer à son tour.

Chutant lourdement sur le sol froid, le jeune homme savait qu'il n'avait plus beaucoup de temps. Il se releva, et s'empressa de sortir de la zone d'attaque visée par Molly, avant de foncer sur Byorn. Derrière lui, une explosion gigantesque se produisit. S'aidant du souffle créé, Ilm accéléra et sauta sur le soigneur, en serrant les lèvres.

Son adversaire réagit et brandit son pistolet. Qu'à cela ne tienne, Ilm l'emporterait dans la tombe. Il l'agrippa aux épaules pour lui faire perdre l'équilibre, et lui trancha la gorge, alors que les balles de plasma lui transperçaient la peau.

VII

Une immense satisfaction l'envahit alors même qu'il baignait encore dans le vide. Cette poussée d'adrénaline était incroyable, et il venait d'effectuer sa deuxième élimination. Et la Khain Corporation, si elle n'avait pas remporté le combat, terminé sur un statu quo

après la mort des deux premiers joueurs, maintenait son écart.

– C’était presque propre, concéda Jördnyr, réapparaissant avec Molly et Jasper aux côtés du jeune homme. On y retourne.

Le bouclier ennemi ne possédait plus que 30 % de sa puissance, contre le maintien à 70 % du leur. Ils avaient une avance de plus en plus sérieuse – si seulement elle pouvait se traduire par un combat remporté ! Mais la Garde Synarchique était la meilleure équipe de tous les temps, et elle ne se rendrait pas avant que son Cœur Énergétique n’ait explosé.

Leur avance était désormais suffisamment importante pour qu’ils puissent retourner sur la plateforme. Un nouveau Juge était apparu à la place de l’ancien dès la fin de l’augmentation, et il était temps de le tomber à nouveau. D’autant plus qu’avec leur pression et leur avance importante, ils ne risquaient pas une contestation d’envergure tant que le timing restait à leur avantage.

Cette fois-ci, ils prendraient donc leur temps.

Une fois arrivés sur place, ce fut Molly qui engagea seule le combat contre le nouveau monstre métallique, parfaitement identique au précédent. Pendant ce temps, postés au niveau de l'entrée nord de la plateforme, ses coéquipiers attendaient. Ils ne devaient pas mettre trop de distance entre eux, au risque de voir l'un des combattants mourir prématurément. Aussi misaient-ils sur les probabilités.

Et la Garde Synarchique finit par prendre le risque. Mais elle sortit par le portail de téléportation de leur base – celui qu'ils auraient pu prendre pendant au moins une minute, et qu'ils n'empruntaient que maintenant. La chance avait joué contre la Khain. Abandonnant l'assaut, Molly, qui avait jusqu'ici esquivé adroitement tous les tirs du Juge, le laissant relativement affaibli, désengagea et alla rejoindre des coéquipiers. De part et d'autre du géant de fer, les deux formations se toisèrent pendant quelques secondes. Jördnyr ne lâchait pas son frère d'une semelle, prêt à réactiver son

bouclier d’invincibilité de groupe à la moindre attaque frontale.

Pendant que la Khain avait fait son chemin jusqu’à la plateforme, cependant, la Garde avait sécurisé un point de victoire. Dans la mesure où tous les autres points de contrôle de l’Arène d’Arkashan étaient encore vierges, elle avait donc un léger avantage, et elle gagnait à rester immobile. Même si elle ne le voulait pas dans ces circonstances, c’était à la Khain de prendre l’initiative.

– Jasper, murmura le capitaine, sors de la plateforme et va verrouiller notre point. S’ils engagent le Juge, on essaie de les contenir. Reviens le plus vite possible.

L’intéressé acquiesça, et tourna immédiatement les talons pour aller s’acquitter de sa tâche. Dès qu’il eut passé le portail, la Khain se retrouva en infériorité numérique, et la Garde Synarchique sauta ainsi sur l’occasion, s’avançant tout en contournant le Juge. Si ce dernier fit mine de les attaquer, il s’immobilisa

à nouveau dès qu'ils eurent quitté son champ de vision restreint.

Ils s'étaient plus ou moins volontairement mis dans une posture désavantageuse vis-à-vis de la Garde Synarchique pour la pousser à agresser. Dans l'absolu, s'ils avaient tous quitté la plateforme, leurs ennemis auraient pu, sans aucun problème, détruire le Juge et profiter de son amélioration pour revenir à égalité, voire reprendre le dessus. Tandis que s'ils cherchaient à tuer le Juge malgré tout, ils prenaient le risque, très fort, de se le faire voler grâce à l'effet paralysant de la vague de froid de Ragnar.

Mais c'était justement le Juge qu'ils comptaient utiliser pour compenser leur sous-effectif, en plus de la capacité d'Ilm à supprimer un ennemi instantanément. De son fusil de précision, Molly le visa et tira. Comme piqué par un insecte, le colosse métallique sembla se réveiller, et se dirigea lentement vers eux. Or, la première chose qui apparut dans son champ de vision était la Garde Synarchique, au

grand complet. Il chargea son lance-flammes, et l'activa, auréolant la plateforme d'une lumière rougeoyante.

Les joueurs de la Garde se dispersèrent vivement, et la Khain en profita pour tenter une percée, ciblant une fois encore le soigneur en priorité. Ilm piqua un sprint jusqu'à lui tout en préparant son coup, mais une nouvelle fois, sa lame rencontra le bouclier sphérique de son adversaire. Dans le même temps, Ragnar s'était repositionné, et lui fondit dessus dans sa vague de froid. Jördnyr arriva juste à temps pour lui faire profiter de sa propre protection, mais le jeune homme dut poser un genou à terre.

Thror n'en attendait pas plus. Accourant auprès de Byorn, il sauta en l'air puis, tout en tournant sur lui-même, fondit sur Ilm et, cette fois-ci, le tua pour de bon.

VIII

Comment avaient-ils pu en arriver là ? Ce fut la question que se posa Ilm, sans la formuler

clairement, une fois que tous furent revenus à la base. Après sa mort, l'affrontement avait tourné à la catastrophe, et Jasper avait pris sur lui de ne pas intervenir pour verrouiller un maximum de points de contrôle. Mais la Garde Synarchique, en plus d'avoir oblitéré ses ennemis, avait pris possession de l'amélioration du Juge. Ils seraient presque inatteignables pour les trois prochaines minutes. Le timing était catastrophique, car il permettrait à la Garde de ne pas être affaiblie par la réinitialisation, car même après cela, l'augmentation de leur puissance se maintiendrait pendant encore un certain temps.

Les minutes suivantes virent donc la Khain lentement perdre du terrain pour finalement revenir à égalité avec son adversaire. Tous deux possédaient encore 25 % de leurs boucliers. Ilm s'en voulait à mourir, car c'était bien son erreur qui avait coûté si cher. Poussé par sa fougue, il avait plongé tête baissée dans le piège tendu par la Garde Synarchique, et s'en mordait maintenant les doigts.

La partie n'était, du reste, pas terminée, et la Khain Corporation venait simplement de voir ses chances de victoire diminuées d'un quart. Une fois l'amélioration du Juge terminée, ils cessèrent de fuir le combat. Ils devaient agresser, c'était le but de leur stratégie. Et ils en trouvèrent finalement l'occasion devant le point de victoire médian.

Deux membres de la Garde Synarchique étaient vraisemblablement occupés à verrouiller ce dernier, ce qui donnait l'occasion à leurs adversaires d'attaquer. Évidemment, ils savaient que ce serait bien trop facile de faire ainsi, et que les deux membres restants devaient attendre quelque part. Aussi s'étaient-ils assurés d'avoir plusieurs coups d'avance, ce qui, dans un système où les deux équipes disposaient de plusieurs dizaines d'analystes, n'était pas aisé.

Ils commencèrent par se séparer : Jasper alla tout seul, tandis que Jördnyr, Ilm et Molly se regroupèrent. Le but avoué était de prendre leurs deux ennemis en tenaille. Mais ils se

doutaient de la réponse. Les deux joueurs restants de la Garde Synarchique, attendant en embuscade, allaient en profiter pour arriver par derrière et tenter de tuer le mastodonte avant que ses alliés ne parviennent à son niveau. Il fallait donc qu'ils aillent au plus vite.

Comme prévu, tandis que Saga et Byorn verrouillaient le point, Ragnar et Thrór s'élancèrent sur lui, après s'être cachés derrière le gros pilier circulaire qui coupait en deux l'accès au point de crédit sud.

Cette fois-ci, le piège se referma sur eux, alors qu'Ilm apparaissait juste derrière le K'ellor. Sans même lui laisser le temps de réaliser ce qui se passait, il lui trancha la nuque de son katana, avant de pousser en avant le corps sans vie du clone. Il sauta dessus, et, s'en servant de support pour prendre un peu de hauteur, dirigea vers Ragnar un coup de pied croissant.

Le frère de Jördnyr esquiva adroitement, et répondit d'un puissant direct du droit qui envoya son opposant voler sur plusieurs mètres.

Se réceptionnant tant bien que mal, Ilm se relança immédiatement, toutes dents dehors et le visage déformé par un étrange sourire. Arrivé au niveau du capitaine de la Garde Synarchique, il s'accroupit et effectua une balayette. Cette dernière fit mouche et Ragnar tomba à la renverse, mais il se rattrapa immédiatement pour se relever quelques mètres plus loin.

Ilm s'en fichait s'il ne parvenait pas à le tuer. Son objectif était uniquement de le ralentir. Il fallait l'empêcher, aussi longtemps que possible, d'activer sa vague de froid dévastatrice, qui était suffisamment puissante pour désamorcer un combat bien engagé. Du coin de l'œil, le jeune homme pouvait apercevoir Jördnyr et Jasper, assistés par Molly, tenter de prendre le meilleur sur Byorn et Saga. Cette dernière avait acheté, à son précédent passage, une hache massive pour seconder son pistolet à plasma, et se défendait comme une forcenée, tandis que Byorn corrigeait ses erreurs en soignant ses blessures, lui-même

protégé par celle qu'il défendait. Mais en sous-effectif, ils n'allaient pas résister longtemps. Et Ragnar le savait.

Se détournant soudain du jeune homme, il commença à courir vers le point de victoire où se déroulait le cœur des combats. Ilm réagit immédiatement et le poursuivit – mais seuls quelques mètres séparaient les deux points d'affrontement : même si le jeune homme allait clairement plus vite, il ne pourrait pas le rattraper à temps.

– Attention ! cria-t-il.

Mais il savait que c'était vain.

Ragnar déclencha sa vague de froid, et fondit comme la tempête sur ses adversaires. Jördnyr avait déjà utilisé son bouclier de zone, et ils étaient complètement exposés aux dégâts produits. Lorsque le brouillard disparut, après avoir traversé toute la salle du point de victoire, ils n'étaient pas encore morts, mais tous les deux à terre.

Le capitaine de la Garde Synarchique avait lui aussi acheté une nouvelle arme, complétant

sa propre hache avec un fusil à pompe. Pressant la détente, il commença par faire éclater la tête de Jasper, qui était le plus affaibli. Un sang noir éclaboussa les parois de la salle.

Ragnar se tourna alors vers Jördnyr, et marqua une pause. La vengeance était un plat qui se mangeait froid, sans doute. Et elle causerait sa perte. Avant qu'il n'eût eu le temps de faire son office, un tir de précision vint lui transpercer le torse. Une expression abasourdie sur le visage, le fils aîné de la famille royale de Svandia s'écroula sur le ventre, dans un bruit sourd.

Ilm arriva derrière, et lacéra le dos de Byorn, ratant sa tête de peu. Il ne la manqua pas de son second coup et vint guillotiner le soigneur, dernier survivant de son équipe.

– *Et c'est un ACE réalisé par la Khain Corporation !* hurla le speaker, comme déchaîné par cet affrontement sanglant. *L'équipe pourtant en difficulté se relance complètement dans le match !*

Il fallait réagir, tout de suite. D'un signe de tête entendu, Ilm, Jördnyr et Molly se mirent en mouvement et, profitant du laps de temps créé par la mort de leurs ennemis, s'empressèrent de verrouiller, l'un après l'autre, les trois points de victoire. Puis ils rentrèrent à la base, où leur seul coéquipier décédé les attendait.

– Bravo, Molly, félicita le capitaine. Tu nous a tous sauvés. Bon, maintenant qu'on a notre avantage, on le lâche plus.

Et ils repartirent en avant. Si tout se passait bien, à partir de maintenant, ils n'auraient même plus besoin du Juge.

Il semblait ne plus y avoir aucun regard pour Ilm, comme si son aura d'invincibilité s'était évaporée en quelques instants. C'était sa deuxième erreur de la partie. Une fois qu'on était véritablement poussé dans ses retranchements, les choses devenaient soudainement beaucoup plus difficiles à gérer. Le jeune homme, qui était si sûr de lui jusqu'alors, s'en rendait compte à présent.

Mais ses erreurs ne faisaient que renforcer le reste. Sa soif de reconnaissance. Sa soif de sang. Et la volonté de détruire le Synarque.

Il en était si proche désormais ! Il ne pouvait plus laisser passer l'occasion d'atteindre son objectif. Bientôt six ans qu'il attendait ça.

Six ans !

La Khain Corporation avait repris le dessus, et ne comptait plus se faire avoir. Ils étaient désormais revenus dans l'un des scénarios positifs de Brynja, et leur organisation avait été légèrement modifiée : tandis qu'un groupe de trois joueurs se concentrait sur la sécurisation d'un maximum de points de contrôle, le quatrième joueur, en l'occurrence Molly, parcourait l'arène pour délivrer aux autres des informations à distance sur la position des différents ennemis.

Arriva enfin le moment où le pourcentage du bouclier d'énergie protégeant la base de la Garde Synarchique et son Cœur Énergétique tomba à 0. Une sorte de bruissement électromagnétique se fit entendre, et la légère

luminescence bleutée que l'on pouvait apercevoir de ce côté de l'Arène d'Arkashan disparut. Leurs ennemis étaient à présent presque à nu. Presque, car il fallait encore, pour la Khain Corporation, détruire une des deux tourelles protectrices qui défendaient les entrées nord et sud de la base, pour pouvoir entrer dans celle-ci.

– On y arrive... lâcha Jördnyr en soupirant. Allez, on en finit, maintenant !

Sa déclaration fut accueillie par un cri approbateur de ses trois coéquipiers. Ils se dirigèrent ainsi, comme un seul homme, dans la direction de leur dernier objectif du match.

Évidemment, la Garde Synarchique était aux abois. Deux joueurs gardaient chaque entrée, il ne fallait rien laisser passer. Mais seuls deux membres de la Khain Corporation, Ilm et Molly, arrivèrent à leur niveau. Au lieu de brandir son katana dans un but guerrier, le jeune homme sortit une arme à distance d'un petit holster. C'était le même pistolet qu'avait porté Saga au début de la partie.

Ils s'approchèrent et la tourelle, les ayant repérés, les cibra et commença à tirer. Les membres de la Garde n'avaient pas d'autre choix que de leur bondir dessus, et un combat s'engagea. Ce fut à ce moment que Jördnyr et Jasper sortirent de derrière le mur du couloir menant au point de victoire ennemi, et se ruèrent sur Saga et Thrór. Quelques secondes plus tard, tous deux étaient morts, et la Khain Corporation assiégeait la tourelle.

Et comme ils l'avaient prévu, il n'y avait toujours personne d'autre dans la base. Leur tour était de faire croire que deux joueurs s'occupaient d'une tourelle tandis que deux autres tentaient, une troisième fois, de tuer le Juge pour s'approprier son amélioration et plier le match. Cela avait pour objectif de forcer les deux autres membres de la Garde Synarchique à s'y rendre. Et leur plan, somme toute extrêmement simple, avait fonctionné.

Devant eux se dressait le Cœur Énergétique de leurs ennemis. Ils n'avaient plus qu'à le détruire, et ils l'emporteraient. La Garde

Synarchique connaîtrait sa première défaite depuis très longtemps, et la Khain Corporation serait auréolée de gloire.

Mais pour Ilm, ce n'était pas suffisant. Il ne pouvait pas juste gagner comme ça. Il avait fait bien trop d'erreurs qui avaient failli mener à leur perte. Si défaite il y avait eu, il en aurait été la cause. Il devait faire un coup d'éclat – il le devait. C'était son rôle, c'était son ambition. Aussi n'attendait-il qu'une et une seule chose : que Ragnar et Byorn reviennent avant qu'ils n'en aient fini.

Il voulut hurler de joie lorsque ce fut le cas, et que les deux guerriers survivants de la Garde Synarchique se précipitèrent vers leurs adversaires pour tenter d'endiguer la chute. Jördnyr, Molly et Jasper ne firent même pas attention à eux. D'une seconde à l'autre, Saga et Thrór reviendraient à la vie, et auraient une petite chance de prévenir leur défaite. Il fallait en finir avant.

Ilm était sourd au bon sens. Un nouveau sourire se dessina sur son visage. Et il était

carnassier. Prenant appui sur ses jambes, il bondit comme une furie sur ses deux adversaires, en dégainant ses katanas, prêt à trancher les chairs.

Mais soudain, il s'immobilisa.

Tout le monde, en fait, venait de s'immobiliser. La voix du speaker s'éleva alors :

– Et c'est TERMINÉ ! La Khain l'a fait ! Ils ont réussi ! Et c'est finalement le dauphin des Games of Glory qui reprend la tête, après avoir fait tomber l'équipe la plus victorieuse de toute l'histoire ! Le jeune Kaelder n'a pas réussi une prouesse inimaginable, mais il a bel et bien porté chance à ses coéquipiers – car, oui, c'est aussi sa série de victoires personnelle qui vient se prolonger encore !

La dernière phrase fit au jeune homme l'effet d'un coup de poignard. La chance. C'était tout ce à quoi on le réduisait désormais. Ils avaient gagné, il aurait dû s'en réjouir !

Mais ce n'était pas héroïque.

Il se sentait plus faible que jamais. Et pourtant, il venait d'atteindre la porte d'entrée qu'il avait tant attendue. Cette victoire était son ticket pour la passer. Il allait enfin le rencontrer. Il allait rencontrer le Synarque.

Chapitre 11 : Le Synarque

I

L'ambiance dans l'équipe de la Khain Corporation n'avait jamais été aussi bonne alors qu'ils venaient de tous se retrouver dans la navette qui les ramenait à leur quartier général. Mais Ilm se sentait comme absent des célébrations. Même lorsqu'on lui rappela qu'il allait pouvoir obtenir son entrevue avec le Synarque, il se contenta de hocher la tête avec un léger sourire, tout en faisant en sorte d'éviter le regard de Jördnyr, qu'il devinait pesant.

Car il savait pourquoi son capitaine d'équipe avait quitté la Garde Synarchique. Et son capitaine d'équipe savait pourquoi lui avait rejoint la Khain Corporation. Le jeune homme pouvait aisément deviner que tous deux partageaient à l'égard du Synarque une haine viscérale. Il n'en fallait pas plus pour deviner ce qu'Ilm cherchait à faire en obtenant une rencontre avec son souverain.

Comme à son habitude, la première chose qu'il fit une fois rentré fut d'aller voir My. Cette fois-ci, il se prit même à courir jusqu'à l'armurerie. Il n'en pouvait plus. Il fallait qu'il la voie. Lorsqu'il entra dans la chambre de la jeune femme après s'être annoncé, elle le prit brusquement dans ses bras. Il se laissa faire, quoiqu'un peu surpris.

– Toi... commença-t-elle. Il va falloir qu'on discute.

Il ne savait pas comment, mais elle avait vraisemblablement senti la détresse dans laquelle il se trouvait.

– Comment... voulut-il dire.

– C'est évident. Tu crois que, parce qu'on ne se connaît que depuis sept mois, je suis encore incapable de te comprendre ? Tu es très facile à cerner, tu sais.

Sept mois seulement, réalisa Ilm. C'était la première fois qu'un laps de temps aussi court lui paraissait aussi long. Il ne s'était pourtant pas ennuyé – non, au contraire, et justement ; il avait profité de chaque instant. En comparaison,

le temps passé au Foyer Alfar avait été comme un battement de paupières.

– Je t’ai vu sur l’écran, ajouta My. Ça se voyait que tu n’étais pas satisfait. Et là, maintenant, tu as un visage de déterré. Si tu veux mon avis, tu as pris la grosse tête. Qu’est-ce que tu vas dire au Synarque, quand tu vas le voir ?

Le sang du jeune homme se glaça. Il lui sembla qu’elle savait déjà la raison. Mais elle était si incisive, si directe ! Comme si elle voulait une confirmation orale. Il fut soudain envahi par la suspicion.

– C’est Jördnyr qui t’a demandé ?

L’instant d’après, il se remettait d’une gifle. Sans même attendre une réaction, elle le prit à nouveau dans ses bras.

– Crétin, murmura-t-elle. Désolé. Plus fort que moi.

Il ne lui en voulait pas. Comment aurait-il pu lui en vouloir. Il ne demandait que ça. Que quelqu’un lui remette les idées en place.

– Merci, répondit-il.

Ils se séparèrent, et restèrent quelques secondes assis l'un à côté de l'autre sur le lit de la jeune femme. Ilm eut alors un éclair de lucidité, et posa à son tour une question :

– Ragnar aussi est ton frère. Tu le détestes ?

Il avait senti l'impressionnante animosité entre les deux capitaines lors du combat. My se renfrogna avant de finalement lâcher :

– Non.

– Alors pourquoi as-tu suivi Jördnyr ?

Elle se tourna à nouveau vers lui, et le regarda comme s'il était un véritable idiot.

– Je ne l'ai pas suivi. C'est lui qui m'a suivie.

Le visage du jeune homme se para d'incompréhension.

– Je travaille pour la Khain depuis cinq ans. Je suis arrivée avant lui. C'est moi qui l'ai recommandé à Kirsten. Je savais très bien que ce serait lui, le plus réceptif des deux. Parce qu'il était nouveau. Et jeune. Même s'il était plus vieux que moi. Parce qu'il avait pris le chemin le plus long.

Ilm était abasourdi. Soudain, il se rappela des mots du capitaine lorsqu'il s'apprêtait à raconter son histoire : « *Beaucoup de choses marchent comme ça, ici.* » C'était donc là le vrai sens de ses paroles.

La jeune femme haussa les sourcils et afficha une expression consternée.

– Il te l'a dit ? Pourquoi il a quitté la Garde ?

Ilm acquiesça. Et étrangement, elle lui sourit en réponse.

– Il doit te faire extrêmement confiance.

– ... Tu crois ?

– À ton avis ? Une histoire pareille... Je suis aussi dans la confidence, je te signale. Eh, pourquoi tu pleures ?

Le jeune homme n'avait pas pu s'en empêcher. Il avait envie de lui en vouloir de ne rien avoir dit. Mais après tout, lui aussi cachait des choses. Sept mois seulement, il était assez âgé pour savoir que ça ne suffisait pas.

Pendant quelques minutes, il sanglota dans ses bras. Puis, quand il eut fini de pleurer, il s'écarta d'elle... et lui raconta tout.

Il ne savait pas si c'était une mauvaise idée. Il n'en avait pour ainsi dire aucune, d'idée. Tout ce qu'il voulait maintenant, c'était libérer sa conscience de tous ses tourments. Comme si les choses étaient si faciles... mais au moins, il pourrait se décharger d'un centième du poids qui lui pesait sur les épaules.

Quand il eut fini, elle le prit une énième fois dans ses bras.

– Tu es fou de vouloir tuer le Synarque, lui chuchota-t-elle.

– Peut-être.

– Tu ne pourras jamais y arriver.

– Peut-être.

C'était elle qui sanglotait désormais.

– Ne fais pas ça, s'il te plaît, le supplia-t-elle.

– Je n'ai pas le choix.

Elle releva alors la tête et le regarda dans le blanc des yeux.

– Ne dis pas n'importe quoi.

Le silence retomba. La jeune femme semblait chercher ses mots. Puis elle reprit :

– Si tu m’aimes... si tu es amoureux de moi, tu sais que tu as le choix.

II

L’entrevue prévue avec le Synarque aurait lieu le jour même, et à huis clos, conformément à ce que les deux parties souhaitaient. Les équipes de la Khain Corporation vinrent chercher Ilm dès le début de la soirée, deux heures avant le moment fatidique, pour le préparer au mieux. Ils cherchaient à lui faire adopter une posture, à lui faire apprendre certaines phrases par cœur. Il y avait des choses qu’il ne pouvait pas dire, et d’autres qu’il se devait de dire. Plusieurs millénaires de Synarchie avaient abouti à la mise en place d’une étiquette considérable. Il ne fallait pas aller trop loin, ni trop près non plus, et toujours se montrer révérencieux. Trop d’écarts à un comportement parfait pouvaient fortement entacher l’image du jeune homme.

Il fut maquillé de sorte à effacer toute trace de fatigue physique ou mentale, puis on coiffa parfaitement ses cheveux bruns avant de les décolorer complètement. On lui fit ensuite enfiler une sorte de capeline noire aux manches serrées, avant de le déchausser de ses bottes habituelles. Tout individu rencontrant le Synarque sans faire partie de l'appareil d'État se devait d'être parfaitement neutre, et ce, à tous les niveaux.

Puis il fut conduit dans une navette privée pilotée automatiquement, avec Kirsten Saeming pour tout accompagnateur. La situation était particulièrement cocasse pour le jeune homme, car elle lui rappelait sa première rencontre avec la présidente de la Khain Corporation. Elle aussi semblait s'en rappeler, car elle arborait un petit sourire en coin.

– Est-ce que tu as une idée de ce que tu comptes vraiment lui dire ? lui demanda-t-elle, en le tutoyant désormais.

Elle se doutait visiblement bien qu'il n'avait rien écouté de ce que les experts lui avaient dit.

– Je ne sais pas encore trop... mentit-il.

Kirsten afficha un sourire moqueur dans un rire silencieux.

– Ne crois pas que je suis dupe. Je sais très bien que tu aimerais étrangler le Synarque, si tu le pouvais.

Le jeune homme écarquilla les yeux. Il se doutait bien qu'elle avait une idée de la raison pour laquelle il avait demandé cette entrevue, même s'il avait fait de son mieux pour dissimuler son insistance. Mais lui qui pensait qu'elle ne savait sans doute pas quel était son objectif précis, il s'était visiblement fourvoyé.

– Vous êtes au courant de... commença-t-il.

Mais elle l'interrompit tout en le complétant :

– Je sais d'où tu viens. Et je sais aussi que tu es au courant pour Jördnyr. Ne pense pas qu'une telle chose puisse rester hors de ma portée. Je ne surveille pas tous les mouvements que font mes employés au sein de mon quartier général, mais il n'y a rien que ton capitaine ne puisse me cacher. D'autant plus que nous

sommes bien évidemment au courant de ta petite escapade dans les Catacombes.

– Je...

Quelque part, c'était logique. Mais il se demandait bien comment elle avait pu le savoir. Il avait tout de même été jusqu'à utiliser son appareil de camouflage afin de s'éclipser du gratte-ciel de la Khain Corporation le plus discrètement possible.

– Avoir des yeux et des oreilles partout prend généralement un sens littéral, Ilm, expliqua-t-elle.

Il se rappela alors du gouverneur adjoint de la Zone Minière qu'il avait rencontré lorsqu'il s'y était rendu avec Simi. Quand son ancien maître d'école lui avait dit que l'homme ne serait pas capable de tenir sa langue, il avait pensé au Groupe Contestataire d'Arkashan, mais visiblement, ce fonctionnaire recevait également des pots-de-vins de la part de la Khain. Soit cette dernière était elle aussi liée au GCA, soit le système administratif de la

Synarchie était corrompu jusqu'à la moelle. Ou les deux.

– Je vois, murmura le jeune homme. Quant à ce que je compte lui dire...

Il marqua une pause. Il était difficile pour lui de le formuler clairement, sans mentir mais sans non plus donner des détails trop explicites.

– ... Je pense que je vais lui poser des questions. Des questions assez précises. J'aimerais aussi lui apporter une confirmation. Puisque je pense qu'il le sait déjà.

Kirsten esquissa un sourire.

– Je le pense aussi. Ah, nous arrivons.

La navette approchait d'un complexe immense. Il n'était pas aussi grand que les gratte-ciels qui l'entournaient, mais était surtout extrêmement large. Comme une sorte de gigantesque coupole mesurant facilement un kilomètre de rayon. Elle était complètement dorée, et ses murs, parfaitement lisses, lui donnaient un aspect particulièrement épuré. Par contraste, les décorations qui l'entouraient étaient ouvragées à l'extrême. On y retrouvait

un nombre impressionnant d'obélisques de pierre aux couleurs crémeuses, parés d'étendards rouge et or de la Synarchie, ainsi que de très nombreuses statues, au premier rang desquelles celle du Synarque, représenté dans un de ses nombreux parements, celui-ci rougeoyant, et muni de son masque doré, parfaitement en accord avec tout le reste de l'architecture. Le Palais Central était bel et bien la construction la plus majestueuse de la Synarchie.

La navette se posa à une centaine de mètres de la grande porte, une entrée de dix mètres de hauteur protégée par une grande forme en bois naturel et ouvragé. Le jeune homme sortit, précédé par la présidente de la Khain Corporation. Évidemment, un attroupement de plusieurs milliers d'individus s'était déjà formé autour du chemin menant à la porte.

Ilm avança, presque craintif, au milieu de cette foule en délire. Il était presque perçu comme un messenger, un porte-parole du peuple, allant parler à l'autorité suprême d'un empire

multi-planétaire. Et il ne comprenait absolument pas un tel engouement. Il ne les représentait pas du tout. Il ne les connaissait même pas. Et de fait, il se fichait bien de ce qui pouvait leur arriver. Les seules personnes qui lui importaient réellement étaient My, Simi, ainsi que ceux qui leur étaient proches, tels que Jördnyr d'un côté, et de l'autre, le vieux Garm Alfar, malgré les griefs que le jeune homme avait envers lui.

Non, ce n'était pas vrai. Il y avait autre chose. Quelque chose de très important. Quelque chose dont il avait pris conscience six mois plus tôt.

Les nouveaux habitants des Catacombes.

Il savait quel sort leur serait réservé dès que les voix commenceraient à s'élever contre la Synarchie. Il savait ce qui leur pendait au nez, et qu'ils ne pourraient rien faire pour l'éviter, car c'était en quelque sorte dans l'ordre des choses, pour au moins un petit pourcentage de l'humanité, d'aspirer à une vie meilleure.

C'était pour eux qu'il devait faire quelque chose. Il devait aller plus loin que ce à quoi il aspirait pour sa seule petite personne.

Pour son désir de vengeance.

L'image d'Eir s'imposa alors à nouveau dans son esprit.

Eir.

Et ses parents.

Morts à cause du Synarque.

Kirsten s'arrêta devant la gigantesque entrée, et lui adressa quelques derniers mots :

– C'est ici que je dois te laisser, Ilm. Tu n'as que cinq minutes avec lui, alors tâche de ne pas en faire trop... ni pas assez. Bon courage. Et j'espère que tu trouveras des réponses à tes questions, à l'intérieur de ce palais.

Il la remercia d'un signe de tête et pénétra dans l'édifice.

III

Une fois entré dans le palais, la grande porte en bois se referma derrière lui. Escorté par des

membres de la Garde Synarchique, vêtus de leurs uniformes complets rouge et or, ainsi que de casques ne permettant pas de distinguer leurs visages, le jeune homme avança pendant quelques minutes supplémentaires dans un couloir long de cinq cents mètres et haut de cinq. Tout n'était que démesure ici, à l'image de tout le reste de la cité d'Arkashan. Mais bien qu'il se trouvât en intérieur, cet espace lui semblait plus grand encore, comme si l'on avait cherché à reproduire en ce palais l'immensité de l'univers.

Il s'arrêta enfin devant une nouvelle porte, significativement plus petite que celle de l'entrée, mais étrangement tout aussi imposante. Les deux gardes synarchiques l'ouvrirent, puis l'invitèrent à continuer seul. Il arriva dans une nouvelle salle. Le plafond était tout aussi élevé et le lieu en lui-même très large. Il était soutenu par de nombreux piliers de marbre blanc.

En s'avancant, Ilm s'approcha du bas des marches d'un long escalier. Et au bout de cet

escalier, assis sur son trône d'or, se trouvait le Synarque.

Ilm ouvrit grand les yeux tout en s'efforçant de garder la bouche fermée. L'individu le plus puissant de la galaxie se trouvait enfin devant lui. Celui envers qui il entretenait une rancœur presque sans fin depuis pratiquement cinq ans. Il voulait le tuer. Ou il l'avait voulu. Car maintenant qu'il lui faisait face pour de bon, il peinait à en conserver le désir.

Toute la grandeur et la noblesse soulignées par son titre semblaient se retranscrire dans l'aura qu'il dégageait.

Car le Synarque était grand. Très grand.

Il mesurait au moins trois mètres, si ce n'était plus. Cette taille était d'autant plus soulignée par une stature imposante. Ses larges épaules étaient complétées par des épaulières, et son cou était très long. Il portait une cape rouge, là où ses gants et ses bras étaient couverts par des protubérances en or. Sa tête, elle, était garnie d'un masque surmonté par trois pointes, et par deux grandes tiges

arrondies partant de part et d'autre de sa tête pour former une auréole. Et ses yeux irradiaient d'une lueur verdâtre et presque envoûtante, similaire à celle qui se dégageait du trône. Il sembla à Ilm que ses grandes mains auraient pu le tordre et le briser comme une brindille.

Il s'efforçait de penser rationnellement alors que le gigantesque individu qui se trouvait en face de lui se levait lentement de son séant pour marcher jusqu'à l'extrémité de l'escalier, dominant le jeune homme de toute sa hauteur.

C'est à ce moment qu'Ilm se dit encore une fois qu'il pourrait le tuer. Il avait gardé sur lui un de ses appareils de camouflage. S'il l'activait maintenant, il pouvait sauter sur le Synarque de toutes ses forces et lui tordre le cou, peu importe à quel point ce dernier était large. Puis il mourrait. En héros pour les uns. En paria pour l'écrasante majorité des autres. Jusqu'à ce que le temps vienne lui rendre hommage.

Avait-il besoin de devenir ce héros ?

Qui souhaitait-il satisfaire de cela, à part... lui-même ?

Eir ? Elle était morte.

Et la jeune fille qu'il voyait revenir dans ses rêves n'était pas elle. Elle était lui. Elle était une projection de lui-même, une projection de ses propres pensées refoulées, qui revenaient le hanter. Mais cette Eir n'était pas Eir. Cette Eir était Ilm.

Et il le savait depuis le début.

Et que désiraient les vivants ?

Jördnyr, témoin impuissant du massacre des Catacombes, voulait faire tomber le Synarque.

Mais il semblait penser avant tout au futur des mondes que ce dernier dirigeait.

Kirsten Saeming, elle, se voyait dans le prochain leader d'un territoire déchiré par la guerre civile suite à la mort de son empereur.

Nul ne savait après tout depuis combien de temps le Synarque vivait. Certains parlaient de millénaires. D'autres évoquaient une succession secrète. Mais la réponse concrète, elle, demeurait inconnue.

Quant à My, elle le voulait simplement, lui. Et lui aussi la voulait, elle.

Il voulait aussi faire tomber le Synarque. Et protéger les Catacombes. Et vivre heureux et apaisé.

Apaisement. C'était le mot.

Il ne souhaitait pas réellement tuer le Synarque.

Il voulait apaiser ses voix intérieures.

Et il s'était persuadé que tuer le Synarque, responsable de sa douleur, était la seule solution pour y parvenir.

Or, les sept derniers mois de sa vie lui avaient ouvert une alternative. Une nouvelle opportunité. Il fouilla un peu plus dans son esprit. Cette solution n'était plus loin.

Et lorsqu'elle s'imposa, elle devint évidente. Claire comme de l'eau de roche.

Rester pragmatique. C'était ce qu'il s'était promis lors de sa première discussion avec Jördnyr. Et il tenait un bon compromis entre ça et le reste.

Il réalisa alors que cela faisait quatre minutes qu’il se tenait là, immobile, devant le Synarque. Et le Synarque se tenait lui aussi, immobile, au-dessus de lui, depuis ces mêmes quatre minutes, comme si, imperceptiblement, il l’avait contraint au mutisme.

Il ne lui restait plus de temps.

Il avait gâché ce moment.

Ou peut-être pas. Peut-être au contraire que quelques secondes seulement seraient nécessaires à ce qu’il souhaitait dire.

Lui qui s’était mis à genoux se releva, et, regardant le Synarque dans les yeux, bien que ce fût interdit par l’étiquette, lui dit :

– Je suis un survivant des Catacombes. J’ai échappé au massacre, et maintenant, j’ai accès à plus de richesses que je ne l’aurais ne fût-ce qu’imaginé avant que vous ne déchaîniez votre Garde sur les miens.

Le Synarque ne faisait aucun mouvement. Il semblait cependant attendre l’évidente suite.

– Si je combats, au sein de la Khain Corporation, pour protéger les nouveaux

habitants des Catacombes... pourront-ils échapper à leur destin ?

De son regard, le jeune homme défia l'empereur, et écouta les secondes s'égrener. Il comprit bientôt que le Synarque ne lui laisserait pas le temps de répliquer.

Alors, ce dernier commença à descendre le grand escalier. Il alla jusqu'en bas, puis se plaça à un mètre du jeune homme. La distance entre eux avait diminué, et pourtant, il semblait encore plus imposant qu'avant. La lueur verte de ses yeux était plus intense que jamais.

– Les Jeux de la Gloire ont force de loi.

Ces mots résonnèrent dans la grande salle. La voix était grave, et semblait presque double. Elle était comme en parfaite harmonie avec le corps, la stature et le mythe du Synarque. La réponse, en outre, était sans équivoque.

S'il le désirait, Ilm pourrait défendre les intérêts des Catacombes. La réponse était évidente. Mais il savait surtout qu'il pourrait

désormais empêcher le Synarque d'ordonner un nouveau massacre.

Il commença alors à comprendre ce que tout cela impliquait.

Le Synarque donnait à Ilm le pouvoir de changer les choses. Il lui donnait la possibilité de faire de la Synarchie quelque chose de meilleur.

Aussi, il donnait la possibilité à Ilm d'avoir foi en la Synarchie, et donc, de ne plus désirer la chute de son chef suprême, pour défendre les intérêts des siens. De tous les siens.

Allant donc à l'encontre des projets de la Khain Corporation. Mais dans le but d'éviter les catastrophes à venir, et dont le Synarque lui-même était parfaitement au courant de l'imminence... puisqu'il avait ordonné le massacre des habitants des Catacombes.

Il ne restait plus que quinze secondes avant la fin de l'entrevue. Quinze secondes à Ilm pour trouver les mots... ou la posture.

Sans trop savoir pourquoi, il activa alors son appareil de camouflage. Il savait bien que le Synarque pouvait encore le voir.

Il s'agenouilla alors à nouveau devant lui. Mais cette fois-ci, il leva la tête.

Il était invisible, comme au milieu d'une masse. Et il regardait le Synarque comme pour le défier de venir le chercher.

Il se sentit représenter alors tous ceux, et tout ce, qu'il cherchait à protéger. Les habitants des Catacombes. Le souvenir du Foyer Alfar. Et son amour pour My.

Il était ainsi, pour lui-même, et peut-être un jour pour les autres, le héros qu'il cherchait à devenir.

Pour calmer ses voix intérieures.

FIN.