

Solaires Nouveaux dieux



Sylvain "Greewi" Dumazet

Nouveaux dieux

Sylvain "Greewi" Dumazet

Version 1.1

« Donnez à une IA forte un constructeur universel, et vous aurez créé un nouveau dieu. »

Ce dicton bien naïf est malgré tout un même récurrent dans la société des Solaires. Nous sommes en 94... 2094. La technologie n'a plus de repères comparables avec celle du début du siècle : ces fameux constructeurs universels ne sont plus des éléments de fiction et les intelligences artificielles imprègnent la société extra-terrestre à tout niveau. La mort a été vaincue, plusieurs planètes et lunes ont été colonisées et de nouveaux êtres sont même nés.

Et pourtant, rien de véritablement semblable à ces hypothétiques nouveaux dieux.

Cette œuvre est mise à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/> ou écrivez à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Avant-propos

« Donnez à une IA forte un constructeur universel, et vous aurez créé un nouveau dieu. »

Ce dicton bien naïf est malgré tout un même récurrent dans la société des Solaires. Nous sommes en 94... 2094. La technologie n'a plus de repères comparables avec celle du début du siècle : ces fameux constructeurs universels ne sont plus des éléments de fiction et les intelligences artificielles imprègnent la société extra-terrestre à tout niveau. La mort a été vaincue, plusieurs planètes et lunes ont été colonisées et de nouveaux êtres sont même nés.

Et pourtant, rien de véritablement semblable à ces hypothétiques nouveaux dieux.

Cette histoire fait suite à Solaires – Le puits interdit, Solaires – Nevi et Solaires – Idle. Le lecteur pourra souhaiter les lire avant mais sans nécessité : cette histoire n'est pas une suite directe.

Enfin, pour les curieux, Solaires est avant tout l'univers d'un jeu de rôles sur table sur lequel vous trouverez plus d'information à cette adresse : <http://solaires.feerie.net>.

Ce texte a été écrit lors du NaNoWriMo 2017 et fait l'objet de plusieurs relectures au début de l'année 2018. Je tiens grandement à remercier les deux lecteurs qui m'ont porté durant l'épreuve de novembre 2017, ils ont participé à donner un sens à cet effort. Un grand merci aussi à Guillaume Barretto pour sa relecture « Au gré du scroll », Titi pour sa relecture et ses encouragements, Yann pour son soutien, et surtout, Morvan pour l'effort de relecture titanesque qu'il a fait et sans qui l'univers de Solaires ne serait pas tel qu'il est aujourd'hui.

Note : quelques scènes sont susceptibles de mettre mal à l'aise certaines personnes, notamment l'évocation de suicides, viols sur enfant, enlèvements, maltraitements d'être sentients, violences domestiques, tueries et l'association de maladie mentale et de violence.

Et maintenant, place à l'histoire.

1 - Chute libre

Flottant, attaché dans son siège zéro-G, le contrôleur examine les derniers relevés. Son champ de vision est pratiquement entièrement rempli par une projection en réalité augmentée de la magnifique Saturne. De nombreuses trajectoires symbolisées par des courbes vertes et rouges, enlacent l'astre et passent bien au-delà des limites de la salle de contrôle.

Pour l'heure, la vue est centrée sur un petit point, encadré par un réticule de suivi. Son étiquette le désigne comme « 2094-02-12/04-47-58/Sol/Sat/A/Ukn-01 ». Cet objet, non identifié, semble occuper l'attention des deux opérateurs du contrôle spatial de Suan. Alors que l'objet « frôle » le bord extérieur de l'anneau A, le contrôleur annonce à sa collègue : « Il vient de passer.

- Alors ? demande-t-elle.

- Ça semble encore en un seul morceau : pas de champ de débris en expansion, lui explique l'homme en effectuant un geste de la main pour mimer un tel phénomène.

- Il est passé assez loin donc. Ça doit permettre de préciser son orbite ça... Tu arriverais à m'estimer le temps avant son prochain passage ?

- Approximativement quatorze heures et vingt-deux minutes, pourquoi ? Tu vas envoyer les ferrailleurs ?

- Je regarde si on en a à portée », termine l'opératrice en faisant défiler la liste des vaisseaux en opération aux abords de la planète et des lunes internes.

Toujours attaché à son siège, l'opérateur continue d'effectuer des requêtes aux IA de traitement, affinant les trajectoires et précisant le destin de l'objet.

Une notification le prévient que l'observatoire de Pandora lui a envoyé de nouvelles données pour préciser la trajectoire et certaines caractéristiques physiques. Il demande à l'IA de les intégrer immédiatement et une masse approximative s'affiche aux côtés de l'objet non identifié : 15 000 tonnes.

« Toujours aucune image assez précise pour savoir ce que c'est, commente-t-il.

- Toujours rien ? s'exclame sa coéquipière.

- Pas grand-chose : les analyses thermiques de Pandora excluent la possibilité de quelque chose d'actif, et son albédo est trop élevé pour être naturel. Je pense que c'est une épave. Même si je ne comprends pas pourquoi son orbite est aussi inclinée.

- Je vois. Quinze kilotonnes ?

- Ouais.

- Une grosse corvette ou une petite frégate donc...

- Tu prends la masse à vide ?

- Non, la masse à pleine charge. Ah ! J'en ai un. L'Akasha : il peut être sur place dans trois heures.

- Ça lui laissera quatre heures pour faire quelque chose avant de frôler le halo de l'anneau F. C'est assez ?

- On n'a pas mieux. Je l'envoie ! »

2 – Trend : Wardner en approche

À demi-vautrée sur le banc, Ney, fait défiler les photos et vidéos du dossier au-dessus d'elle. Adossé sur le banc d'en face, Trend la regarde analyser les pièces qu'il a rassemblées. Autour d'eux, un dôme de foglets leur assure un minimum d'intimité. La semi-renarde a toujours eu une affinité pour ces brouillards utilitaires et le Solar Wardner lui-même reste en admiration devant le résultat. Lui-même a un peu de mal à faire la distinction entre ce qui relève des foglets et de la couche de réalité augmentée.

Autant se laisser prendre au jeu et profiter de la vue. Au-dessous d'eux, se déploie la voie lactée, immense et terriblement magnifique. Le disque de lumière, entrecoupé de nuages sombres dévoile de grands bras spiralant autour du halo central. Le cybernétique cherche Sol des yeux, mais sans illusion : si un jour il était vraiment perdu dans la galaxie, même s'il pouvait se déplacer librement dans la galaxie, il n'aurait jamais les moyens de retrouver son étoile natale. Une lueur bruitée, voilà ce que formaient ces milliards d'étoiles. Et une seule d'entre elles était la bonne.

Levant les yeux, il observe les milliards d'autres galaxies qui les entourent : Andromède est là, mais malgré tout lointaine. Effroyablement lointaine, même.

« Ok, Trend. Je commence à avoir une idée de l'approche. »

La peluche rousse le regarde en souriant, tandis qu'il émerge de ses pensées. Il ne s'était perdu que quelques fractions de secondes, un temps qui n'existe même pas pour la perception humaine. Et pourtant elle avait déjà terminé son analyse.

« Bien, raconte-moi, lui demande-t-il.

- La première chose est d'être honnête avec elle. Elle passe son temps à résoudre des affaires avec, a priori, très peu d'informations initiales. J'imagine qu'elle sait lire les intentions mieux que quiconque et ne doit pas apprécier qu'on lui cache des informations.

- Je suppose, mais je n'ai jamais réussi à l'approcher.

- Tu es un Solar Wardner et elle a des raisons évidentes de t'éviter.

- Évidentes ? riposte-t-il en feignant d'être un peu vexé.

- Tu as des secrets ras les poches et tu passes ton temps à manipuler ton environnement.

- Je ne complot pas !

- Tsadir ? Verner ? »

Le cybernétique lève les paumes en l'air et simule un soupir. Elle lui avait lancé ces deux noms comme pour lui faire un croche-patte et l'arrêter dans son élan. Et lui-même reconnaît que ça avait eu son effet. Il s'était juré de se rappeler que Ney n'est pas qu'une mignonne petite peluche. Il l'avait envoyé sur Terre par erreur et elle en était revenue. Il avait assez de rapport sur ses activités pour avoir une idée assez précise de ses qualités et capacités. Bon sang : Tsadir elle-même lui vantait la capacité de pirater un humain juste en lui parlant !

Il reprend la parole : « Très bien. Tu penses pouvoir simplement la contacter ?

- Oui, ce n'est pas la partie difficile, lui répond-elle avec un air un peu amusé.

- Et tu crois qu'elle va te répondre ? Insiste-t-il.

- Elle l'a déjà fait.

- Pardon ? émet-il dans un sursaut.

- Tu ne l'avais jamais contacté simplement ?

- Elle m'a mis sur liste noire au premier contact... »

Ney marque une pause en se tenant le ventre et refrénant quelques éclats de rire. Un peu gêné, Trend baisse les yeux avec l'envie de se perdre dans les nuages d'étoiles au-dessous. Les spirales semblent suggérer un mouvement, mais les échelles de temps ridiculement incompatible avec celles humaines donnent à l'ensemble une immobilité presque divine.

« Elle est là. », l'interrompt-elle, en lui indiquant l'un des petits grains de lumière, noyé dans la masse de ces nuages irradiants. Immédiatement, un petit réticule violet entoure l'un des petits points alors que les trois lettres S, O et L s'affichent à son côté.

« On se perd facilement dans ces immensités, hein ? lui fait-elle remarquer.

- Oui. Tu m'as magnifiquement piégé, admet-il.

- C'était pas le but. J'aime juste l'immensité de ces choses. Ça relativise nos actions, nos êtres. C'est bon pour l'humilité je trouve.

- Comment vas-tu procéder ensuite ?

- Eh bien, j'ai un rendez-vous, dans quelques heures. Ici, à Ombrenade. Je ferais connaissance et je m'adapterais à la suite.

- Ne prends pas de risques inutiles : elle a toujours un coup d'avance. Je veux dire : son réseau, il a accès à des informations qu'il ne devrait pas pouvoir avoir. Et je ne parle pas d'accréditations ni de certificats...

- Je sais. Tu m'as donné tout un dossier. Je serais prudente et surtout je te garderais informé.

- C'est le moment de se séparer, n'est-ce pas ? » termine-t-il en regardant la peluche hyper-hybride ranger toutes les pièces du dossier d'un geste gracieux. Elle lui confirme d'un hochement de tête.

Alors qu'il se lève, la voie lactée s'efface tandis que le dôme de foglets se désintègre comme un essaim regagnant sa ruche. Ombrenade, la première citée de Titan s'expose à nouveau à leurs yeux et la grande tour de diamant et de composites leur renvoie le reflet de la grande muraille d'habitation portant le petit parc qui les abrite.

Ney jette son sac sur l'épaule, fait un petit signe de sa main gauche au Solar Wardner et s'en va.

3 – Feyn : Full burn

« Commandant, réception des premières images d'approche. Rappel : poussée de décélération dans sept minutes. »

Les images s'assemblent en une grande mosaïque devant lui, sans toutefois masquer les informations vitales dont les repères d'attitudes et le fameux chronomètre de mission. Plus précises que toutes celles que lui avaient transmises le contrôle spatial, ces nouvelles photographies et images radar ne laissent plus de doute : une petite frégate au pavillon non identifié dérive depuis des temps inconnus autour de Saturne, passant entre les anneaux A et F.

Examinant ces nouvelles données, Feyn se prépare mentalement pour la suite des opérations une fois sur place. En tout premier, il faudrait faire d'autres observations à distance, avec les drones pour écarter tout danger évident. Ensuite, après avoir capturé l'épave avec les bras de l'Akasha, il devra faire une inspection complète en EVA des points d'attaches et récupérer les premières informations pour identifier l'appareil. Et ensuite ? Si la structure de l'épave le permet : une nouvelle poussée pour ajuster l'orbite et l'éloigner du bord des anneaux.

« Commandant, poussée de décélération dans cinq minutes. »

Feyn, se tourne vers le siège à sa gauche. Dedans, recroquevillée sur elle-même, Idle dort. On dirait une peluche. Sa fourrure blanche renvoie presque plus de lumière que les affichages en RA. Détachant son harnais, il se laisse dériver près d'elle et s'assure qu'elle est bien attachée et dans une position compatible avec une poussée de presque deux G. Ses bras repliés sur son torse se croisent au niveau de son cœur, et ses petites mains sont presque fermées. Elle baisse la tête, ses grandes oreilles de renard presque complètement rabattues sur les côtés. Ses jambes, elles aussi repliées vrillent un peu son dos sur la droite. Feyn la redresse un peu et aligne sa colonne vertébrale avec le siège qui épouse intelligemment sa forme.

Rassuré, il regagne son siège et se prépare à son tour pour la poussée.

« Commandant, poussée de décélération dans une minute. Ultimes vérifications en cours. Tous les indicateurs sont verts. Correction de l'attitude en cours. »

La cabine de pilotage est exiguë : un demi cylindre de deux mètres de diamètre pour trois de long occupé par deux fois deux sièges orientés dans le sens de la poussée. Pour les deux sièges avant, de nombreux écrans s'étalent et occupent tout le champ de vision, affichant tous les instruments de bord et de nombreuses autres informations utiles. Par-dessus, la réalité augmentée ajoute encore d'autres informations, notamment celles relatives à la mission.

« Commandant, poussée imminente. Allumage des moteurs dans 5... 4... 3... 2... 1... Début de la poussée. »

L'accélération se fait sentir presque immédiatement et plaque les deux passagers au fond de leur siège. Feyn a l'habitude de ces changements brutaux, il navigue ainsi depuis plusieurs années.

Du coin de l'œil, il regarde Idle : la poussée ne l'a même pas réveillée...

4 - Ney : Multithreading

La cafétéria de la gare centrale d'Ombrenade est un endroit généralement calme. Peu de monde reste dans les gares désormais : les trains partent à la demande et les arrivants sont toujours pressés de rejoindre les niveaux supérieurs. Ombrenade est réputée pour son dôme, pas pour sa gare. Et les touristes sont de grands impatients.

C'est aussi un lieu agréable : la température y est un peu plus élevée que dans le dôme et les odeurs moins nombreuses, moins complexes. Ney y ressent même une forme de sérénité.

Son interlocutrice est assise devant elle et la regarde de ses deux yeux verts : des lentilles associées à tout ce que ça implique de technologie. Le bracelet fermement serré autour de son poignet doit aussi servir d'interface. Un corps d'enfant, pas plus de huit ans. Un choix bien curieux pour une enveloppe.

« Je t'intrigue, non ? lui demande l'enfant.

- Je me demandais, pourquoi rousse ? lui-envoie Ney en guise de question de calibrage.

- Une préférence cosmétique : rares sur Terre, abondants dans les colonies. Mon créateur devait aimer les rousses, lui répond-elle en riant. Mais tu dois déjà le savoir, non ? »

Ney regarde sa main, si la face interne porte un duvet blanc, le pelage du dos est d'un roux vif. Une préférence cosmétique, un choix devenu neutre depuis que le taux de mélanine n'est plus un facteur discriminant à la sélection naturelle.

« Ley Wan ! s'exclame la semi-féline.

- Joli. Comment as-tu deviné ? lui demande l'enfant avec attention.

- « Préférence cosmétique » et « Créateur » indiquent une IA. Ton enveloppe est organique et tu portes un link lentille ce qui suggère l'absence d'implant. Il n'y a que le noyau Ley Wan qui soit implémentable sur wetware, lui explique Ney.

- Toi, tu es probablement une wolfa. Mais je triche : j'ai un dossier sur ton modèle.

- Yep, je suis une nevian. Mais je suis autonome depuis quelques années !

- J'ai suivi l'affaire de l'année dernière, les types qui ont travaillé avec tes concepteurs ont foutu un beau bordel chez Aesir.

- On m'a raconté. J'étais sur Terre à l'époque.

- Oh ? La Terre ? J'espère ne pas t'emmener aussi loin.

- Ça ne m'aurait pas dérangé.

- Blue blues ?

- Oh ? Non. Mais c'était quand même sympa. Si on retire l'aspect vie clandestine et les conspirations politiques, les tentatives d'assassinats et... Enfin, le cadre est sympa !

- Haha ! Tu as un certain don pour détendre l'atmosphère. Dis-moi, tu sais ce que veut vraiment Trend ?

- Il veut des informations sur ton réseau. Je crois qu'il en a une réelle peur, lui explique Ney avec un certain détachement.

- Avec la crise d'Aesir, j'ai aussi eu quelques appréhensions. Mais je pense que Trend a surtout peur de ce qu'il n'arrive pas à contrôler.

- Il a un côté contrôle Freak, c'est vrai, confirme Ney en repensant à Tsadir.

- Tiens, reprenons ton jeu : lui ?

- Lui ? Oh, reprends Ney après une hésitation, une intelligence naturelle supervisée émulée sur cyberware.

- Ça explique des choses. Son incapacité à parler aux gens directement. Il faut toujours que le premier contact soit mystérieux, suspect en fait.

- Il était surpris que j'aie eu une réponse de ta part.

- En temps normal, je ne t'aurais pas non plus répondu, lui explique l'enfant calmement.

- Qu'est-ce qui n'est pas normal dans ce temps ? fait remarquer la nevia.

- Le réseau m'a donné deux missions et je n'aime pas me dupliquer.

- Et c'est la première fois ?

- Oui, admet l'enfant avec hésitations. J'ai fait les recherches préparatoires. Tu préfères éviter un assassinat sur Europe ou l'enlèvement d'un enfant de terrien ?

- Il y a vraiment un choix ? ironise Ney.

- On s'entend : tiens voilà les informations de l'enfant. Il doit partir de Pretty Sand dans quelques heures » indique la répliquante en lui tendant un dossier via la réalité augmentée.

Ney s'empare des données et les éparpille dans son espace proche, classant et regroupant les doublons. Son contact se lève, puis lui adresse un petit signe amical de la main avant de s'éloigner. La semi-renarde lui répond d'un hochement de tête et d'un sourire aimable avant de se replonger dans ses devoirs.

5 – Feyn : Extra Vehicular Activity

« Feyn ! Tu es dehors ? »

Dans son imposante combinaison spatiale, Feyn accroche l'un de ses liens pour éviter de dériver dans l'espace en cas de mauvaise manœuvre. À la fin de l'approche, Akasha avait déployé les drones pour analyser l'état structurel de l'épave et écarter la possibilité qu'il s'agisse d'un piège. Les drones étant revenus, le vaisseau avait capturé l'épave. Capturé. Le terme amuse encore Feyn : l'Akasha est une corvette et par rapport à l'épave, une frégate, l'écart des dimensions donneraient l'impression que son vaisseau n'est qu'un petit side-car.

Quand les vérifications des attaches et des éléments de structures utilisées pour le remorquage seront terminées, d'ici une petite heure, ce sera pourtant l'Akasha qui fournira la poussée pour rectifier l'orbite de l'ensemble et leur éviter un passage au ras de l'anneau A.

« Idle, comment te sens-tu ? Tu as dormi pendant toute la poussée. C'est dommage. Tu as raté quelque chose !

- Tu es où ?, lui demande la petite peluche avec un soupçon d'inquiétude.

- Dehors, tu peux me voir depuis la coupole d'observation en zone bleue.

- Zone bleue ? D'accord ! » termine Idle avec impatience.

La signalisation de l'Akasha reprend les concepts habituels pour ces environnements. En l'absence de haut, une personne un peu désorientée par l'apesanteur pourrait se perdre même dans un petit vaisseau comme le sien. Tant qu'on n'a pas expérimenté son absence, la gravité est un élément de structure forte. Non contente d'indiquer le haut et le bas, elle permet aussi l'existence des notions bâbord et tribord qui ont pratiquement disparu en dehors des bureaux d'études.

Cette relativité des directions rappelle souvent à Feyn le paradoxe des miroirs : pourquoi n'inversent-ils que la gauche et la droite et pas le haut et le bas ? La réponse est simple : le haut et le bas sont orientés de façon absolue, alors que la gauche et la droite sont relatives à l'observateur. Si vous prenez des directions absolues, disons l'est et l'ouest, vous vous rendez vite compte que ce qui est à l'ouest est aussi à l'ouest dans le miroir. Et qu'en est-il de l'avant et de l'arrière ? Donnons-leur des directions absolues, nord et sud par exemple, et vous découvrirez la véritable inversion.

Si un simple miroir peut tromper autant, imaginez ce qui se passe lorsque la direction la plus structurante, la seule pour laquelle vous avez une notion absolue, disparaît... C'est pour ça que les coursives et les salles ont un éclairage qui est toujours orienté, quand ça fait sens, du haut vers le bas, c'est pour ça que les différentes zones d'un vaisseau sont toujours indiquées par des couleurs et des symboles. Pour redonner des repères.

« Je te vois ! », annonce Idle, le coupant dans ses pensées.

Avec la lenteur de tout astronaute qui ne souhaite pas se propulser par erreur, Feyn se retourne et fait un signe le pouce levé vers la coupole d'observation, noyée par la lumière des projecteurs qui éclairent la coque de l'épave.

« C'est dangereux dehors ? lui demande la petite hybride.

- Toujours Idle, c'est toujours dangereux, lui répond-il avec un ton légèrement paternaliste.

- Oh ?

- Il faut faire attention et bien préparer ce qu'on va faire. Et puis, tu sais Akasha est là pour m'épauler.

- Mais elle est toute petite ! » proteste-t-elle.

La remarque fait rire Feyn à gorge déployée. Akasha, le vaisseau, est piloté par une IA non sentiente qui s'occupe de gérer toutes les fonctions du vaisseau, des éléments techniques à la navigation et la gestion des autorisations. En fait, Akasha n'a pas besoin de qui que ce soit pour voler. Mais ce qui semble marquer le plus la petite boule de poil, c'est son avatar, sa représentation sur la réalité augmentée, destinée à rendre les échanges plus simples : une fée dont le corps semble composé de polymères et les ailes de verre. Elle accompagne chaque passager où qu'il aille et représente l'interface humanisée de l'appareil et c'est vrai qu'elle n'est pas bien grande du coup.

L'astronaute termine les dernières mesures et vérifications sur l'ultime attache. Ces grands bras qui partent du vaisseau lui donnent un air d'arthropode, comme un très court mille-pattes accroché à l'épave.

« J'ai fini les vérifications Akasha. Les attaches et la structure tiendront la poussée. Combien de temps reste-t-il avant l'aphélie ?

- Une heure et cinquante-sept minutes, commandant.

- Je vais faire une rapide vérification du sas d'accès ventral de notre charmante épave. Trace-moi la route.

- Bien commandant. »

La petite fée projette alors de nombreux petits marqueurs en réalité augmentée, traçant la route la plus courte - et la plus sûre - vers le fameux sas, indiquant chaque point d'attache. À la force de ses bras, pour ce que ça compte, Feyn s'avance alors de marqueur en marqueur. Arrivé devant le sas, il examine les inscriptions qui y sont présentes.

« Le Bearington. Akasha, est-ce qu'on a un signalement de disparition du Bearington ?

- Je suis désolée commandant : aucun vaisseau recherché ne correspond à ce signalement, dois-je effectuer une recherche sur le réseau externe ?

- Je veux bien Akasha. Informe le contrôle de notre découverte et transmet leur un rapport de situation.

- Bien commandant. Je prépare aussi votre itinéraire de retour.

- Merci Akasha. Idle, je vais bientôt rentrer ! »

6 – Ney : Pas de bagages, pas de problèmes

Le spatioport de Pretty Sand est directement connecté à la gare qui relie la cité à Ombrenade, Tandjan et Krissem. Vu du ciel, il ressemble à un grand triangle sombre dont les bords se fragmentent en d'autres triangles, le processus se répétant plusieurs fois à la manière d'une fractale. De cet amas, d'autres grands triangles, beaucoup plus clairs, émergent et constituent les pistes d'atterrissage. Vu du sol, de l'intérieur même, on aurait dit l'un de ces grands centres commerciaux, tout en vitrines et escalators.

Au terminal 11, le vol orbital PSD-22F à destination de Stir-M, attend ses passagers. La semi-renarde guette les allées et venues de l'enfant, un petit garçon de 9 ans qui se fait appeler Sam par sa tutrice. Samuel Oliverti, un terrien perdu à plus d'une heure douze lumière de chez lui.

Les haut-parleurs accompagnent les flux de réalité augmentée et annoncent que leur navette est prête à recevoir ses passagers. Comme deux substances séparées par décantation, la foule commence à se diviser entre ceux qui partent et ceux venus leur dire au revoir. Ney se rapproche sensiblement de l'enfant et constate que la tutrice fait partie de la seconde catégorie.

Cette première anomalie semble indiquer que les ennuis ont déjà commencé. Mais un autre détail interpelle la chimère : la peau de la femme est visiblement synthétique et le visage correspond à celui d'un syntha ordinaire. La personne emploie une enveloppe cybernétique standard, généralement empruntée par les voyageurs en téléversement, ou par les personnes opérant sous couverture et qui ne souhaitent pas compromettre leur enveloppe régulière.

Employant ses foglets, la technophile dessine quelques motifs éphémères sur la tunique de la femme, laissant transparaitre une arme illusoire. Rapidement, deux robots patrouilleurs viennent la contrôler. Ney en profite pour sniffer la requête des agents et la réponse encodée de la suspecte. Au besoin, elle aurait de quoi la faire identifier si elle devait la recroiser. Et avec de la puissance de calcul et du temps, elle pourrait même s'offrir le certificat.

L'incident en arrière-plan prend rapidement fin tandis que la peluche, sous son air adorable, suit les autres voyageurs et monte à bord de la navette. L'espace intérieur qui lui est accessible est organisé sur deux niveaux. Les deux principales salles contiennent de nombreux sièges organisés en arcs de cercles. L'enfant s'est installé dans un coin de la salle, comme pour être seul. Ney choisit un siège en plein milieu, encadrée par une femme imposante et un homme très – trop – bavard.

À peine installée, Ney connecte son interface réseau avec l'équipement de bord, discrètement. Si quelque chose doit se produire, la protectrice souhaite le voir venir. En attendant, elle positionne les différents éléments de son fauteuil avec une aisance qui surprend sa voisine de gauche. Les cales pieds, les accoudoirs, le repose-tête et les sangles ajustées, elle laisse son corps se détendre : bientôt, il encaissera un peu plus de deux G.

Connectée au réseau de surveillance de la navette, ainsi qu'à tous les systèmes de contrôle, la peluche observe avec attention les événements à venir. De toute évidence, l'enfant qui donne un peu de fil à retordre au préparateur tentant de l'aider à ajuster son siège n'est pas très à l'aise. « Ce n'est que le début du voyage. », lui adresse-t-elle en pensée.

7 - Nightly : À travers le glacier

« Edward Brawnnet. 2094-02-13 21:12:04 Sol/Jov/Eur/Essiert »

Le réseau emploie toujours les mêmes méthodes. La justicière aurait pourtant imaginé que les événements récents, avec l'attaque sur le réseau et la série de meurtres sur les agents du réseau l'an passé aurait eu un impact au niveau opérationnel. Ça lui avait même coûté une instance, la cinquième au total.

Parfois, Nightly se demande à quel point le réseau comprend le monde. Ses prédictions sont toujours justes, mais il manque souvent de contexte. Ne pourrait-il pas lui transmettre plus d'informations en l'envoyant sur une mission ? Est-ce que les autres agents ont autant de travail préparatoire à faire ? Une hypothèse : vu la faculté du réseau pour trouver les meilleures motivations destinées à ses agents informels, il est pratiquement certain qu'il a choisi ce format spécialement pour elle : un peu de mystère, une enquête, un peu d'action et une finalité bienveillante. Pour la justicière, c'est sans doute une excellente façon de présenter les choses.

Cette fois-ci, il la conduit à Essiert, sur Europe. La lune de Jupiter est un astre glacé mais qui dispose d'un océan souterrain, une sorte de mer arctique prise sous une banquise de plusieurs dizaines de kilomètres d'épaisseur. Et sous cette croûte de glace, Waylander n'a rien trouvé mieux que d'y installer une cité. Accrochée à la glace comme une araignée guettant sa proie, la ville soumise à une pression insensée, ressemble à un dôme inversé. Pas de vitre ni de hublot, mais une coque opaque de métaux et de composites. Un fleuron d'ingénierie, vitrine du savoir technologique de la corporation et de sa démesure.

Accéder à la cité se fait par un long tube d'accès où douze ascenseurs circulent et transportent chaque jour plusieurs milliers de personnes. À la surface : des installations plus modestes et le spatioport. De là-haut, difficile d'imaginer qu'il existe une ville complète sous la glace. Et pourtant, c'est là que l'emmène son mystérieux commanditaire.

Mais avant de descendre, une petite précaution. Explorant le grand hôtel du spatioport, Nightly cherche un couloir non surveillé et dont l'accès ne paraîtrait pas suspect. Passant entre le collecteur des déchets et la blanchisserie, elle atteint une zone de maintenance permettant la jonction entre l'hôtel et le musée de la colonisation d'Essiert. L'un des murs du couloir est encombré de plusieurs tuyaux et d'instrument servant à la régulation de l'atmosphère des coursives attenantes. L'autre est entièrement dégagé : l'endroit parfait pour y établir un portail. La répliquante mémorise la surface, se servant de ses sensations exotiques.

Ceci fait, elle revient vers des lieux plus habités et s'approche de la zone des ascenseurs. Une petite cohorte de robots de sécurité, la plupart androïdes à l'exception notable d'un dogbot d'assaut, filtrent l'accès en contrôlant les passagers. Rapidement son tour vient.

« Avez-vous quelque chose à déclarer ? lui demande un patrouilleur avec sa voix délibérément saturée.

- Deux shocks SK-03, un JAM-E3DF45 et une armure custom. Voici ma licence, répond-elle avec force de routine.

- Le certificat est valide. Bonne journée et bon séjour à Essiert !

– Merci, bonne journée à vous aussi. »

Les formalités administratives remplies, l'enfant justicière embarque à bord de l'une des capsules. L'intérieur est pourvu de sièges comprenant notamment des ceintures. Quelques écriteaux indiquent « Danger : microgravité » et invitent les passagers à se connecter à l'application d'information de la cabine.

La justicière prend contact avec le système d'information de l'appareil qui lui indique les principales étapes du voyage. Quelques informations basiques pour commencer : la ville se trouve 37 kilomètres plus bas et le voyage va durer 11 minutes. Trente-sept kilomètres à la verticale : pourvu qu'elle n'ait pas à escalader une échelle de cette taille.

Quelques détails sur les accélérations subies par la cabine suivent. Nightly apprend que comme pour les voyages spatiaux, le « vol » sera organisé en trois phases : accélération, croisière et décélération. Mais curieusement, c'est la première phase, de soixante-trois secondes, qui sera en apesanteur. Logique en y repensant : on va vers le bas. Tomber avec une accélération égale à l'attraction d'Europe est le plus rapide qu'on puisse faire sans placer tout le monde à l'envers. Nightly s'amuse à imaginer quelque instant les passagers, la tête vers le bas, suspendus par les sangles de leur fauteuil.

Eh bien, quand on a le droit à une minute d'apesanteur, autant en profiter. La justicière s'installe tranquillement sur l'un des sièges tandis que les autres passagers bouclent leur ceinture. Plus que quelques secondes.

8 – Idle : Space lunch

Le mess de l'Akasha est une petite salle cylindrique dont le mur incurvé est complètement recouvert de placards. Deux petites tables, prévues pour deux astronautes chacune, sont séparées par l'échelle qui mène au hub plus haut. La première fois, Idle avait été surprise de découvrir qu'on entraînait dans la cantine – comme elle aime l'appeler – par le plafond.

Le précieux synthétiseur, coincé au milieu des placards en face de l'échelle, termine d'assembler le délicieux gel nutritif. Feyn, qui flotte à côté, remplit plusieurs poches de différents aliments liquides. Sa queue touffue et rayée amuse beaucoup Idle. Comme elle ne tient pas dans la combinaison d'EVA, Feyn doit la retirer quand il doit effectuer une sortie. Avant l'arrivée de la petite, il la rangeait dans le placard du sas de préparation. Mais depuis, sa jeune amie la prend lorsqu'il sort. Cela la rassure : pour elle, c'est « un petit peu de lui qui reste dedans quand il sort ». Savoir qu'Idle se sert de cet appendice comme d'un doudou quand il est en mission, a perturbé l'astronaute quelque temps. Mais il semble s'y être fait et Idle lui a toujours rendu, en bon état de surcroît.

Le synthétiseur a terminé son opération et déjà Feyn lui tend la poche contenant le gel nourricier. Sagement assise sur le siège, l'étrange enfant sirote alors son repas tandis que le commandant au visage de raton laveur déguste, à la paille, ce qui semble être une soupe de saumon, avec un plaisir évident.

La petite fée à la tenue en composite turquoise vole autour d'eux gracieusement, manifestation amicale de l'incroyable vaisseau qui est devenu depuis plusieurs mois déjà « la maison ».

Ça n'a pas toujours été ainsi. Autrefois, elle vivait dans le nid, avec Nevi, Ney, Scrap, Cara, Zut et quelques nouveaux qu'elle n'a pas eu vraiment le temps de connaître. L'année passée, une mini guerre a mis beaucoup de bazar dans la colonie où se trouvait le nid et les neviens qui composaient sa seule famille ont été exposés au public. Ses frères et sœurs ont préféré la mettre à l'abri, c'est-à-dire loin de tout, surtout des ennemis. Bien sûr, ils lui ont demandé si elle avait une préférence, qui ne soit pas dans Ombrenade. Sa réponse : « sur un vaisseau qui vole parmi les étoiles ».

Comment Ney a rencontré Feyn ? La jeune nevien ne le sait pas vraiment. Lui-même n'est pas l'un des leurs. Tout ce qu'Idle a compris, c'est qu'il a travaillé avec une ancienne amie de Ney – une certaine Tsadir – et que ça suffisait pour lui faire confiance. Heureusement, l'époque de l'appréhension n'aura pas duré bien longtemps. Et le « commandant », comme le vaisseau le répète trop souvent pour la petite peluche, s'est révélé être un véritable ami.

Alors que les deux êtres déjeunent, Akasha brise le silence de sa voix neutre : « Commandant : le contrôle de Suan nous a transmis un nouveau message. » Feyn, accroche sa poche de soupe sur la surface adhésive de la table et s'essuie la bouche avec sa serviette, tranquillement. Il demande à la fée de jouer le message en pointant l'espace entre les deux tables. Dans le canal de réalité augmentée, l'avatar d'un contrôleur spatial apparaît vêtu de son uniforme aux couleurs de la corporation Suan.

« Commandant Feyn de l'Akasha, bonjour.

Nous avons bien reçu les informations que vous nous avez transmises et celles-ci sont encore en cours d'analyse. Nos recherches sur le Bearington n'ont encore rien donné bien que les relevés que vous nous avez fournis indiquent qu'il s'agit d'une frégate Transdev classe B, un modèle civil produit au début des années 2080.

Nos observatoires confirment votre trajectoire et nous vous félicitons pour le sauvetage de cette épave. Une escorte des forces de sécurité devrait vous rejoindre d'ici dix-neuf heures. D'ici là, nous avons un autre service à vous demander.

Vos mesures semblent indiquer la présence d'une anomalie, que vous avez vous-même relevé et qualifié d'erreur probable de calibration. Bien qu'il soit fortement probable que vous ayez raison, nous préférierions que vous effectuiez quelques vérifications à l'intérieur du vaisseau. Nous vous joignons les certificats autorisant l'opération.

Bien qu'en temps normal nous déconseillons aux sauveteurs sans escorte de monter à bord des épaves « mortes », nos IA d'analyses exigent une action rapide : les données fraîches pourraient contenir des informations capitales.

Nous vous remercions encore une fois pour vos services, commandant, puissiez-vous voler en sûreté. »

Le message terminé, l'avatar du contrôleur s'évanouit et Feyn se retourne vers son repas, pensif. Idle le fixe de ses deux yeux cyans quelques instants et lui demande : « On va aller dedans alors ?

– Oui Idle, lui répond son ami.

– Ça n'a pas l'air de te faire très plaisir, note la peluche blanche.

- Ce sera dangereux, pas le même danger que dehors, répond-il en secouant doucement la tête de gauche à droite.

- Oh... Je vais rester dans Akasha alors ?

- Oui, mais ne t'en fais pas, je reviendrais. »

9 – Ney : Boîtes de conserve

Dès l'ouverture des portes l'enfant, trop heureux de quitter l'enceinte de la navette, se rue dans le sas, bousculant au passage un cybernétique un peu pataud mais suffisamment massif pour le faire rebondir sur le côté et manquer de le coincer contre la porte de l'écouille par mégarde. Profitant du privilège de ses doigts gecko et de la précision de ses muscles hybrides, Ney se faufile avec grâce hors de l'appareil et constate que l'enfant a été arrêté par un homme en tenu de combat qui semble le réprimander.

Pas d'insigne officiel, ce doit être un mercenaire. Instinctivement, Ney balaie les alentours de ses yeux et surveille le réseau à la recherche de paquets excessivement cryptés. En vain : l'homme est probablement seul.

Flottant sous la très faible gravité artificielle, le soldat conduit le gamin, sans brusquerie, vers les hubs principaux et les grands anneaux. Ils sont rejoints par un petit groupe de voyageurs et Ney profite de cette foule pour emprunter le même ascenseur qu'eux. À mesure que l'ascenseur descend vers l'extérieur des anneaux, la gravité artificielle commence à se faire plus forte. L'intérieur de la cabine est couvert d'une abondante signalétique, notamment pour indiquer le haut et le bas : depuis le moyeu central l'accès à l'ascenseur se fait par le toit et le voyageur non averti aurait vite fait de se retrouver sur le dos avec une gravité d'un bon tiers de G à l'arrivée.

Une fois en bas, pas d'escalade pour en sortir : les portes latérales de l'ascenseur s'ouvrent sur une grande rue abondamment éclairée et le groupe se disperse rapidement vers les commerces et restaurants avoisinants.

Malgré la gravité, marcher peut se révéler un peu traître : la force de Coriolis ayant encore son mot à dire, le jeune terrien peine un peu à suivre le militaire visiblement bien plus à l'aise. Alors que Ney réfléchit à un itinéraire pour pouvoir les suivre sans se faire prendre, elle constate que le mercenaire et l'enfant se dirigent vers l'hôtel juste à droite. Vu que d'autres visiteurs entrent et sortent de l'établissement, Ney double les deux et effectue quelques requêtes pour y réserver une chambre.

Heureusement, Trend lui avait affecté quelques ressources. Des vacances aux frais des Wardners !

10 – Nightly : Sous les glaces d'un autre monde

La terrasse offre une vue dégagée sur le grand axe qui traverse tout le niveau supérieur de la cité. L'architecture déconcertante joue sur l'inversion : une cité suspendue au plafond, encastrée dans une bulle de matériaux composites dont l'épaisseur est difficile à deviner : la pression de l'eau salée à l'extérieur est telle que même les sensations de l'implant ne permettent pas de distinguer l'interface entre les deux matières.

De nombreuses tours, plus d'une quarantaine, pendent depuis le plafond et forment des alignements à couper le souffle. Les passerelles qui les relient, et forment les rues, semblent flotter au cœur d'un océan vacillant formé par les projections hypnotisantes à la surface du dôme inversé. Les tours elles-mêmes affichent une recherche esthétique avancée : loin d'être lisses, elles présentent des renforcements géométriques cassant le volume général sans pour autant rendre la chose chaotique. Face à ces colonnes lumineuses et colorées, Nightly a l'impression de regarder de véritables écrans qui afficheraient des motifs abstraits voire abscons.

Se recentrant sur sa mission, l'enfant guerrière se déplace vers la fameuse terrasse. Edward Brawnnet, un cadet des forces de sécurité de Waylander, renvoyé avec blâmes et déshonneur. Aujourd'hui se tenait son dernier entretien pour un éventuel recours. Sur un forum, elle avait découvert qu'il avait menacé publiquement de révéler les « combines d'un supérieur avec des indépendants » : de toutes évidences ce n'était pas la chose à faire pour obtenir un recours. Pour ajouter aux conséquences, un contrat, anonyme, a été placé sur la tête de son instance. Même si la mort n'a plus grand sens, surtout pour un ancien militaire, il reste encore de nombreuses personnes pour considérer l'assassinat comme une solution. Le hic : Nightly n'est pas de cet avis et le mercenaire qui a pris la mission a aussi commis plusieurs erreurs.

Au final, le voilà : une forme sombre qui se détache à peine sur le bord de la terrasse. Accroupi, l'assassin a épaulé un fusil de précision. Plusieurs câbles connectés à l'arme partent de l'arrière de son casque : un interfacé. Nightly dégainé une arme shock et avec une élégance involontaire pointe l'homme avant de faire feu deux mètres à côté.

Le camouflage de l'assassin affiche plusieurs motifs d'erreurs, avant de se ficher dans des figures géométriques de différents niveaux de gris tandis que le leurre de foglets reste parfaitement figé. Prudemment, Nightly s'approche du corps, sans pour autant relâcher sa vigilance.

D'un seul geste, le cyborg la balaie d'un coup de pied et se relève, empruntant des positions normalement incompatibles avec la morphologie humaine. Sa combinaison de camouflage endommagée continue de clignoter dans un effort inutile. Par la force de son implant psi, Nightly se stabilise dans les airs avant de se projeter à nouveau sur la plateforme. Le cybernétique présumé – après tout, il a résisté à un tir d'arme shock – dégainé un poignard d'un geste furtif et charge l'enfant.

Alors qu'il est sur le point de l'atteindre, son pied droit traverse le sol et tombe au travers du portail ouvert dans l'urgence par la psion. L'assassin lance sa lame dans la direction de Nightly qui positionne ses mains pour l'intercepter. Elle ne parvient qu'à dévier légèrement la lame qui lui entaille la main gauche jusqu'au métacarpe. L'arme finit dans son flanc droit, à quelques millimètres du foie. Sous la douleur, elle perd le contrôle de l'implant et le portail se referme dans un claquement sec. Le tronc de l'assassin rebondit au sol et une gerbe d'étincelle témoigne du court-circuit qui vient de faire sauter la sécurité de sa batterie.

Nightly s'effondre sur ses genoux et évalue les dégâts : sa vie n'est pas en danger tant que la lame ne bouge pas. Son adversaire ne manifeste plus aucun signe d'activité volontaire et de la fumée commence à sortir des restes de l'assassin trahissant l'incendie qui commencent à ravager ses entrailles. Quant à l'autre partie du cybernétique, la sécurité de la surface risque d'avoir du mal à expliquer sa présence là-haut.

Reprenant très doucement, et douloureusement, sa respiration, Eve se concentre à nouveau sur son implant. Elle se laisse alors glisser vers le casier d'urgence : dedans, elle trouvera du medigel et des calmants. En attendant mieux, ça fera l'affaire. Elle aussi a commis des erreurs. Pourvu que Ney se montre prudente : le réseau lui avait attribué les deux missions dans un même message.

11 – Idle : L'homme en blanc

Feyn est assis dans la salle de commandement, il supervise la mise en place du tube de connexion qui va relier les deux vaisseaux. Immédiatement, Idle reconnaît la musique qu'Akasha passe pour apaiser l'ambiance et aider le commandant à se concentrer : elle-même en avait déjà fait quelques remix, même si ses frères et sœurs étaient parvenues au consensus interdisant leur émission dans le nid.

Devant son ami, un écran en réalité augmentée affiche le point de vue de plusieurs caméras : deux caméras, probablement installées sur le « ventre » d'Akasha montrent le tube qui se déploie à l'extérieur comme un origami, une à l'intérieur montre ce qui sera la coursive reliant les deux vaisseaux et quatre autres affichent des marqueurs de positionnement trop zoomés pour pouvoir les situer. Ce sont pourtant ces dernières qui retiennent toute l'attention de son grand raton laveur.

Un autre écran présente une reconstitution en relief de la scène, annotée sous toutes ses coutures de marqueurs de distances, de vecteurs vitesses et autres représentations de forces et contraintes. Sur cet écran, la petite peluche se rend compte que le déploiement est pratiquement terminé. Faisant preuve de patience, Idle s'installe dans son siège et observe les opérations en silence.

Au bout d'une dizaine de minutes, plusieurs indicateurs sur la liste flottant à côté de Feyn s'éteignent. Presque simultanément, Akasha annonce : « Commandant, la passerelle de connexion est prête. Comme convenu, les joints d'étanchéités n'ont pas été déployés. »

Satisfait, Feyn s'étire comme il a l'habitude de le faire lorsqu'il a terminé une opération importante. Remarquant la présence de son amie, il se tourne vers elle et lui adresse un sourire amical.

« Tu vas rentrer dedans ? Lui demande-t-elle.

- Oui, il va falloir que je me prépare.

- Tu ne veux toujours pas que je vienne avec toi ? L'implore-t-elle.

- J'ai promis que tu resterais à l'abri et ça peut être très dangereux dedans et tu sais comment est Nevi avec les promesses...

- Mais si on est deux, ça sera moins dangereux, non ? réplique-t-elle avec candeur.

- Je préfère avoir quelqu'un à bord au cas où il y aurait un problème. Viens, on va préparer la combinaison. », termine Feyn.

Les deux se lèvent de leurs sièges et sortent du poste de commandement. Passant les deux premiers hubs - le nom que Feyn donne aux croisements - ils s'arrêtent au troisième et descendent vers la zone violette, vers le sas de préparation et la nouvelle passerelle.

Comme pour un rituel, Feyn répète les mêmes gestes : il commence par se défaire de son uniforme qu'il range dans un petit casier qu'un tag RA identifie par « Effets personnels ». Il détache sa queue et s'apprête à la ranger au même endroit quand Idle s'en saisit et lui dit : « Je ne te la rends que si tu reviens ! ». La remarque fait rire le raton laveur qui accepte son marché tandis qu'il attrape le plastron de la combinaison.

Avec l'assistance des petits bras robotisés que pilote Akasha, Feyn se glisse dans l'armure, faisant passer ses bras à l'intérieur des ouvertures prévues pour les épaules. Le vaisseau lui tend ensuite les bras et gants, un à un et l'aide à les enfiler. Une fois ceux-ci parfaitement ajustés, Feyn enfle le pantalon, lourdement armuré, ou plus exactement, lourdement isolé. Enfin, vient le moment symbolique d'ajuster le casque et le visage de Feyn disparaît derrière la visière composite du casque. Quelques lueurs témoignent de l'allumage des affichages tête-haute et les lampes, organisées comme des oreilles sur le casque, s'illuminent.

Le commandant lance une série de vérifications et au bout de cinq minutes de procédures absconses, il se tourne vers un autre casier et commence à s'équiper d'un harnais portant toute une collection d'outils plus étranges les uns que les autres. Ney saurait probablement le nom de chacun d'eux. Elle saurait aussi s'en servir !

La combinaison vivante se retourne vers un dernier casier que la réalité augmentée désigne sous le nom « Armurerie ». Après en avoir déverrouillé le panneau avec son code de sécurité, il en sort un pistolet qu'il attache à sa hanche à l'aide d'un patch adhésif. Refermant le casier, l'astronaute se tourne lentement vers Idle.

La petite renarde blanche s'approche de lui, flottant dans les airs. D'une main, elle s'accroche à lui et le regarde au travers de la visière.

« Tu vas revenir ! articule-t-elle avec angoisse.

- Je te l'ai promis non ? » lui-répond Feyn à travers le canal de réalité augmentée.

Sans lâcher sa prise sur l'armure, Idle se blottit quelque seconde contre le plastron. De sa main droite, l'astronaute la serre quelques instants contre lui. Elle se dégage alors dérivant dans la coursive sans le quitter des yeux. Doucement, il lui fait signe, le pouce levé.

Elle le regarde, une boule au ventre, pénétrer dans le sas qui conduit à ce vaisseau qui dérivait très certainement pour une bonne raison.

12 – Nightly : Sous pression

Le médigel et les antalgiques font leur effet alors que la douleur se dissipe lentement. La lame, légèrement déviée par l'armure, avait quand même causé beaucoup de dégâts. Heureusement, ils s'avèrent sans gravité immédiate. Alors que les tissus, réassemblés par le gel, ont cessés de saigner, Nightly sait qu'elle ne coupera pas à un passage à l'infirmerie une fois l'affaire terminée.

Se relevant en profitant de la faible gravité d'Europe, Eve reconsidère les éléments devant elle : un cybernétique, suffisamment blindé pour supporter un tir shock sans broncher avait été envoyé assassiner sa cible. Observant l'arme, un fusil de précision anti-véhicule, elle est envahie par l'impression que les moyens impliqués dans cette affaire sont surdimensionnés. Brawnnet aurait-il vraiment de quoi faire plier quelqu'un d'important chez Waylanders ?

L'assassinat prévenu, elle serait habituellement repartie, laissant la sécurité se charger des restes. Mais son intuition lui suggère de garder la cible en vue quelque temps. Rassurée sur son propre état de santé, elle s'approche du bord de la terrasse et se jette dans le vide, suspendue dans les airs par la force de son implant. Se déplaçant à une vitesse prodigieuse, elle navigue entre les tours et se pose sur l'une des passerelles qui surplombe l'entrée de la chambre de justice d'Essiert. Dans quelques instants, Edward Brawnnet devrait faire son entrée... enfin, sa sortie.

Nightly observe les alentours et aperçoit son propre reflet dans l'une des vitres de la tour de l'autre côté de la passerelle. Elle n'a pas bonne mine : son armure noire est entachée du sang qui a dégouliné et souillé les éléments de tissus, autrefois violets, qui recouvrent les jointures. Elle-même est légèrement décoiffée et la fatigue induite par les antalgiques se voit dans ses yeux, même à travers son bandeau noir qui la fait ressembler à une super-héroïne du début du siècle. Et qu'est-ce qu'elle est pâle...

À travers son link, elle commande aux nanorobots responsables de sa coiffure de se réorganiser et en profite pour activer l'effet hydrophobe de sa tenue, laissant goutter le sang au sol. Ce n'est pas grand-chose, mais ce sera déjà ça. Elle se retourne à nouveau et se penche sur la rambarde en carbonates de la passerelle, attendant la suite avec attention.

Les portes s'ouvrent et à la mine déconfite de Brawnnet, elle sait que son recours a été refusé. S'arrêtant un instant, il s'adosse au garde-corps de la passerelle : ses gestes et mimiques semblent indiquer qu'il répond à un appel sur SolNet.

Alors que la justicière se relève, un flash éblouissant remplace le petit pont où s'était arrêté sa cible. L'instant d'après une onde de choc prodigieuse décroche la passerelle sur laquelle l'enfant se tenait. Alors que différents éléments de structures s'effondrent, Nightly se concentre, ignorant la panique naissante, cherchant sa sensation à travers son implant. Une attache, provenant d'une passerelle plus haut encore, la frappe en pleine tête et la conscience lui échappe.

Comme la plupart des hôtels des stations de transit, tout le fonctionnement aussi bien technique, logistique ou même commercial, est géré par des systèmes automatisés. Malgré la centaine de chambres affichées par l'établissement, Ney ne rencontre finalement personne. Rien d'illogique en y repensant : sur une station de transit, il n'y a pas vraiment de rythme général. Chaque voyageur vivant au rythme du vaisseau précédent ou se préparant au prochain vol, c'est plus d'une dizaine de cycles décalés qui cohabitent. Celui de Ney est bien particulier car, profitant de sa nature d'hyper-hybride, elle ne dort pas et se contente de laisser ses muscles synthétiques se reposer de temps en temps.

L'enfant lui semble être encore habitué au cycle de Pretty Sand, et le mercenaire ne semble pas faire grand-chose pour le caler sur un autre. Curieusement, le réseau porte encore les marques de précédentes attaques informatiques. Quelles qu'en aient été les causes, les importuns semblent avoir cessé leur guerre numérique bien avant l'arrivée de la navette. Mais qui sait vraiment ce qui peut encore traîner sur le local ?

Suivre l'enfant comme un espion dans les stims n'est pas véritablement envisageable : le mercenaire n'est probablement pas quelqu'un avec qui jouer et Ney n'est pas une espionne de toute façon. Vu l'état du réseau, prendre le contrôle de certaines sections de la surveillance pourrait à la fois se faire discrètement et à la fois ne servir à rien.

Alors que la peluche rousse erre dans les couloirs à la recherche des points d'entrée du réseau qui ne soient pas en cours de récupération – façon polie de dire « pas complètement mort » – elle aperçoit le mercenaire qui guide, fermement dirait-on, l'enfant vers la cantine. Eh bien, pourquoi ne pas simplement faire connaissance ?

Devant la cafétéria de l'hôtel, elle aussi entièrement automatisée, un grand panneau immatériel présente le menu. De la réalité augmentée, encore. Ney se demande toujours pourquoi les foglets ne sont pas plus utilisées. Peut-être y voit-elle plus d'importance que nécessaire parce que ce sont ses jouets préférés ? Sans doute. En attendant, elle a repéré un ou deux plats qui lui plairont et ne poseront pas de problème de digestion : quand on a un organisme particulier, on se limite à de la nourriture particulière.

Ney s'avance dans la salle de la cafétéria avec son plateau adhésif où trônent une pochette de gel, saveur « mouton », et un gobelet étanche d'eau purifiée. La grande salle est étrangement vide : une seule table est occupée. L'enfant et le mercenaire y mangent dans un étrange silence. La technophile s'aventure vers eux et le mercenaire se tourne vers elle.

« Je peux m'installer avec vous ? Il n'y a pas grand monde et je n'ai pas trop envie de manger seule. Je suis Ney ! » s'introduit-elle en se demandant si elle n'aurait pas dû générer un pseudonyme...

Le mercenaire conserve une expression impassible tandis que l'enfant semble réagir. Voyant cette réaction, le mercenaire donne un hochement de tête et indique l'une des chaises libres. Ney en profite pour lire les expressions sur le visage des deux. Si le mercenaire semble avoir un entraînement pour masquer les indices corporels, l'enfant est un livre ouvert.

Et ce livre semble dire : « Je suis prisonnier et ils ne veulent pas me laisser rentrer chez moi. »

14 – Trend : État d'urgence

L'explosion avait pratiquement balayé tout un niveau. Ce n'était pas une bombe au plasma, mais un explosif conventionnel : il s'agissait de se faire remarquer, d'importer la terreur dans la cité de la nuit. Elle était passée près de lui, accompagnant des débris venant des niveaux supérieurs. Une bonne chute de trente mètres. Heureusement avec la faible gravité, la rattraper ne lui aura causé qu'une fracture au poignet.

Quelle ironie : il était venu la surveiller et l'avait perdu à la surface. Pour finalement qu'elle lui tombe littéralement dessus. De gestes précis, il la soulève par-dessus la rambarde et la dépose à côté de lui. Un autre objet non identifiable s'écrase à quelques centimètres d'eux. Trend observe les étages au-dessus d'eux : visiblement, les derniers débris sont déjà retombés.

Le risque écarté, il interroge le réseau de surveillance technique : l'alerte au confinement a été lancée et deux dizaines de milliers de personnes sont actuellement à la recherche d'un caisson où s'abriter au cas où le dôme céderait. Malgré l'alerte, lancée préventivement lorsque la détonation a été détectée par les systèmes de la colonie, tous les indicateurs semblent indiquer qu'à part cinq passerelles et trois étages de vitres, aucun dégât structurel n'avait été enregistré. La cité vivrait.

L'enfant déguisée en super héroïne se réveille péniblement, Trend se tourne vers elle. « Une cape, a-t-on encore idée de porter une cape ? » se dit-il en examinant le matériel de la gamine. Reprenant une respiration plus forte et plus active, elle tente de se relever mais une douleur à la hanche semble l'en empêcher. Trend pose un genou à terre pour l'examiner mais Nightly le repousse avec force.

« Ça va aller, on ne peut pas compter sur les antalgiques. Merde, je me suis aussi explosé le poignet ? Peste-t-elle.

- Désolé, il fallait bien te rattraper, sinon, c'était cinquante mètres de plus et je n'avais pas vraiment envie de descendre sur le dôme, lui répond le wardner avec un ton sarcastique.

- Je me serais douté qu'elle t'en parlerait... En même temps, elle me l'avait dit.

- Et maintenant, que vas-tu faire ?

- Fouiller l'appartement de Brawnet, on ne fait pas sauter tout un quartier sans raison.

- Tout un quartier c'est un peu excessif, non ? » fait-il remarquer, puis voyant que l'enfant commence déjà à reprendre la route : « Ça te dérange si je t'accompagne ?

- Est-ce que mon avis est vraiment important ? réplique l'enfant visiblement peu enthousiaste à l'idée d'être accompagnée.

- Il l'est. Mais dans ton état, je ne suis pas certain que ce soit une bonne idée de te laisser seule. »

L'enfant émet un long soupir en guise de réponse. Le wardner la suit avec un air nonchalant, les mains dans les poches, écartant les rabats de son manteau brun. La nuit ne fait que commencer sous les eaux et la glace d'Europe.

15 – Feyn : Abordage

L'écouille externe du sas termine son ouverture. Devant l'astronaute, le tube composite déplié comme un origami s'étend jusqu'au sas du Bearington. Avancé prudemment, les éléments géométriques, principalement des triangles et des quadrilatères blancs, défilent autour de lui. Certains portent des flèches rouges qui indiquent la direction de l'Akasha.

Feyn atteint la porte du sas de l'épave. L'indicateur de pression indique toujours l'absence d'atmosphère à l'intérieur. Déverrouillant le levier d'ouverture manuelle, Feyn constate que la température intérieure semble être plus faible encore que ce qu'il avait mesuré à la surface. L'astronaute force légèrement sur le levier et l'écouille s'ouvre. En l'absence de pression, cette opération est finalement simple. L'astronaute s'engouffre dans le sas et observe avec attention les indicateurs qui y sont présents.

Cette vérification faite, il contacte le vaisseau : « Akasha, l'intérieur est dépressurisé, je vais ouvrir la seconde écouille, tu pourras envoyer les drones d'inspection. ». L'IA de bord lui répond immédiatement : « Bien reçu Commandant, j'attends votre signal. ».

Après avoir ouvert le panneau latéral, Feyn, détache les sécurités qui interdisent l'ouverture des deux portes simultanément. Ceci fait, il purge la pression des vérins avant d'utiliser le levier de commande manuelle. L'écouille s'ouvre vers le haut, lentement et les lampes de la combinaison éclairent les ténèbres intérieures.

« Envoie les drones Akasha. »

Immédiatement, quatre petits appareils d'une vingtaine de centimètre d'envergure le dépassent et entrent dans la coursive du Bearington. Déjà les premiers relevés commencent à fournir de nombreuses données, dont un scan tridimensionnel de l'intérieur du vaisseau qui se complète au fur et à mesure de l'avancée des drones. Rapidement, l'anomalie ne peut plus être attribuée à une erreur de mesure.

« Akasha, la température interne est sous les trente kelvins. Depuis combien de temps le vaisseau dérive-t-il ?

– D'après le dossier du contrôle spatial de Suan, la première apparition date de vingt et une heures.

– Peux-tu calculer la température interne du vaisseau à ce moment-là ?

– En extrapolant et en considérant l'environnement et l'isolation du vaisseau, entre trois et onze kelvins.

– Des phénomènes connus qui permettraient d'expliquer la situation ?

– Aucun capitaine : l'équilibre thermique du vaisseau est supposé être aux alentours de quatre-vingts kelvins et ce vaisseau ne dispose visiblement d'aucune technologie de furtivité ni de puits de chaleur. »

La réponse d'Akasha ne rassure pas vraiment Fey qui observe avec appréhension la progression des drones dans le vaisseau. Pour une raison qui leur échappe encore, le vaisseau a perdu tellement de chaleur qu'il est passé en dessous de l'équilibre thermique. Et Feyn en est certain : il y a quelques lois physiques qui interdisent ce genre de chose.

« Commandant : les drones n'ont pas accès à la passerelle : l'écoutille semble fermée et verrouillée. Le reste du vaisseau est inhabité. »

La passerelle de commandement. Bien, de toute façon, c'est là que sont les informations capitales, comme le journal de bord. Feyn s'engouffre dans les ténèbres, un fin filin déployé derrière lui, comme son propre fil d'Ariane le rattachant à son précieux vaisseau. Et à Idle.

De l'intérieur, le vaisseau semble être en parfait état : aucun dégât, pas d'objet à la dérive... pas même un peu de givre qui se serait déposé. Pourtant la température permet même l'existence de glace XI : la dépressurisation a probablement eu lieu avant l'événement responsable de cette perte de chaleur inconcevable.

Suivant la courbure principale, sa propre position marquée d'un petit panda vert sur la reconstitution, il s'approche enfin de la redoutée écoutille. Examinant les indicateurs, Feyn constate que la température à l'intérieur est aussi faible qu'à l'extérieur. Pour ce que ça peut signifier, le baromètre signale une absence d'atmosphère. Deux des drones d'Akasha encadrent l'écoutille et se tiennent prêt à inspecter l'intérieur dès qu'il sera possible d'y entrer. Les petits appareils rappellent, dans l'esprit, les drones qui avaient fait tant parler d'eux au début du siècle. Sauf que ceux-ci utilisent des petits propulseurs ioniques et pèsent plus d'un kilogramme chacun. Sur Terre, ils ne pourraient même pas décoller.

Répétant la même procédure que pour les autres écoutilles, Feyn libère les verrous et ouvre l'accès à la passerelle. À peine les lampes de sa combinaison parviennent-elles à éclairer l'intérieur que Feyn réalise la présence de trois corps en position dans leur fauteuil de vol, figés dans le temps, figés par un froid inimaginable. Les deux drones s'engouffrent dans l'ouverture et commencent leur travail de numérisation.

Une plaque de givre au plafond attire le regard de Feyn : l'atmosphère de la passerelle n'a pas disparu : elle s'est condensée, cristallisée...

16 – Ney : Opération « Petits petons »

Ney avait rapidement détourné la discussion à son avantage : quel qu'ait été le niveau du logiciel de sociabilisation du mercenaire, il n'avait pas fait le poids face aux compétences de la peluche. Sans s'en rendre compte, un lapsus lui avait fait avouer l'enlèvement. De façon indirecte bien sûr, mais il n'y avait déjà plus de place pour un doute raisonnable.

Elle sait maintenant que l'enfant est le fils unique d'un financier influent sur Terre qui, pris dans une affaire juridique tendue, l'a envoyé dans les colonies pour l'y mettre à l'abri. Le mercenaire, lui, fait partie d'un groupe engagé par des adversaires du papa. L'hyper-hybride devine qu'il s'agit probablement de l'une de leur première mission : ils ont quelque chose à prouver et pour faire affaire avec la Terre, il faut soit mésestimer les terriens, soit travailler pour Aesir. Et dans le cas présent, la seconde option se montre terriblement improbable.

Un autre élément intéresse Ney : ils ne semblent pas contrôler non plus le réseau. De ce que son interlocuteur lui a révélé, malgré lui, le réseau lui semble véritablement hors service. Malgré tout, la technophile n'est pas de cet avis : celui qui parviendra à restaurer les nœuds aura le contrôle du réseau. Jusqu'à ce que les services techniques viennent pour réparer le merdier qui s'agite dans les câbles. Ou la sécurité, suivant la suite des événements.

Après cet entretien particulièrement instructif, Ney quitte les deux personnes et se dirige vers sa chambre. Là, elle sort quelques outils de son petit sac et entreprend de démonter méthodiquement le relais SolNet placé juste sous le plancher. Le dispositif est standard : du matériel de Suan datant de trois ans tout au plus. Une bande passante de plusieurs centaines de pétaoctets à la seconde. Pour le réseau câblé, quelques exaoctets. De quoi faire passer une dizaine d'éthérés à la minute.

La mémoire du relais extraite, Ney la connecte à un petit lecteur custom sur lequel elle lance divers tests d'intégrité. Assise sur le sol devant le trou formé par l'absence de la dalle qui repose à côté, Ney examine les données. Un virus, un simple virus a transformé tout le réseau de l'hôtel en une masse de câbles et de processeurs inertes. La mauvaise nouvelle c'est qu'il faut réinstaller les micrologiciels sur tous les appareils. La bonne nouvelle, c'est qu'elle peut mettre le sien et de fait gagner le contrôle absolu dessus.

Ney efface soigneusement la mémoire de l'appareil – et par soigneusement, elle entend un formatage bas niveau à multiples passes. Pendant le processus, elle réfléchit à un moyen d'automatiser le déploiement de son micrologiciel : elle ne peut pas non plus démonter tous les relais de l'hôtel. Étudiant le virus, elle s'aperçoit finalement qu'il dispose d'une erreur de conception permettant un dépassement de mémoire qui pourrait permettre de prendre le contrôle du programme malicieux et donc de l'appareil. Normalement, le noyau superviseur arrête automatiquement les processus qui s'adonnent à ce genre de bêtise, mais pas de chance pour lui : le virus lui a déjà fait la peau.

La technophile met au point son micrologiciel et l'exploit du virus. C'est une attaque simple : pas de glace à franchir, pas de superviseur, personne pour remarquer quoi que ce soit. Au bout de quelques minutes, le premier relais contaminé est sien, une demi-heure plus tard : le réseau zombi lui obéit telle une invocation à son nécromant. L'image est bien choisie pense la peluche : après tout, le réseau était mort, dévoré par des vers numériques.

Une fois le réseau récupéré, Ney s'accapare les données de surveillance. Avec, elle peut suivre chaque personne dans l'immeuble, plus particulièrement l'enfant. Pour le moment, il est enfermé dans sa chambre. Aucun autre agent semble présent dans l'hôtel mais le mercenaire a un entretien avec un membre de la sécurité. Ce n'est pas une bonne nouvelle : si la sécurité de la station est de mèche, Ney ne pourra pas compter sur eux, même avec des preuves.

Il faut extraire l'enfant de la station. Dire que Nightly aurait pu faire ça si facilement... Se seraient-ils trompés sur l'affectation des missions ? Ney avait-elle vraiment quelque chose à voir avec ça ?

« Bon. Ce qui est fait est fait. Préparons la suite. », se convainc la technophile.

Neutraliser le mercenaire sera la première étape : le prendre par surprise et lui injecter le virus du réseau dans les circuits devrait le mettre hors d'état de nuit. Une arme aurait sans doute été plus pratique et moins risqué, mais on a les outils qu'on a. Ceci fait, il sera possible de conduire l'enfant hors de la station. La première navette venue fera l'affaire. Hors de la station, il sera possible de le confier aux soins des services de sécurité de Suan qui sauront gérer l'affaire. Les corporations ressemblent peut-être à des entités impersonnelles et implacables, mais elles ne tolèrent pas qu'on s'en prenne aux civils. Elles le protégeront.

Maintenant, reste l'exécution.

17 – Nightly : Le leurre

L'ascenseur les conduit au neuvième étage, la numérotation inversée partant du plafond de la cité le panneau de contrôle de la cabine lui semble étrangement désorganisé. La douleur à la hanche s'est estompée mais celle au poignet continue de pulser au gré des battements de cœur.

Adossé paisiblement contre le garde-corps de la cabine, Trend la regarde avec des yeux inexpressifs. Les motifs lumineux qui parcourent les bords de son visage ressemblent à des circuits électroniques. Une mèche de cheveux bruns dépasse de sa capuche à l'avant. Visiblement lassé du silence, il engage la conversation : « On n'a même pas fait les présentations. Moi c'est Trend.

- Bonjour Trend, lui répond-elle froidement.

- Tu m'en veux toujours, hein ? », lance-t-il avec un ton qu'il espérait sans doute humoristique.

Nightly ferme les yeux et se concentre sur les sensations autour d'elle. Sensations... Comme la plupart des psions, elle ne sait pas vraiment nommer ce qu'elle perçoit à travers son implant. En fait ça n'a pas grand-chose à voir avec des informations sensorielles. La répliquante ressent plus ces informations comme des glitches qui se manifestent à différents endroits dans son esprit. Pour un humain, même supervisé, il faut des années d'apprentissage pour commencer à se servir de l'implant psi. Heureusement pour Nightly, son esprit est basé sur une intelligence artificielle de type Ley-Wan : les seules à posséder des capacités d'introspection aussi poussées. De ses souvenirs, il lui avait fallu un mois et demi pour parvenir à contrôler convenablement l'implant.

« Quatre hommes à l'intérieur, deux autres qui montent la garde devant l'entrée. »

Elle rouvre les yeux : Trend la regarde interrogatif.

« Comment le sais-tu ? lui demande-t-il.

- Comme ça ! », répond-elle sèchement, bien déterminée à ne pas le laisser engager la conversation. Trend se contente de sourire en réponse.

La cabine s'immobilise : ils sont arrivés. D'une légère poussée, le Solar Wardner se redresse et sortant de l'ascenseur, il dégainé son arme sans se presser. « Ce machin pourrait faire des trous dans les murs », s'étonne intérieurement la justicière en observant le calibre du canon électrique de poche.

Arrêtant Trend de sa main, elle lui fait un signe indiquant qu'elle a repéré du mouvement venant vers eux. Le cybernétique mandaté conserve son arme à hauteur de ceinture, mais sa prise ferme indique clairement son intention s'en servir à la première menace. La justicière profite de l'imposante carrure de son « compagnon » pour se glisser derrière, les deux armes shock dégainées.

Dans une involontaire synchronisation avec le wardner, elle plonge sur le côté et abat l'un des deux gardes qui couraient dans leur direction l'arme à l'épaule. L'autre n'a pas eu la chance d'être touché par le faisceau neutralisant des armes de Nightly et une projection de sang en cône éclabousse les murs du couloir après le passage de la munition supersonique de l'arme du bourrin en gabardine.

Pour des raisons différentes, les deux hommes s'effondrent et rebondissent deux ou trois fois au sol par l'effet de la faible gravité. L'enfant regarde le wardner qui s'avance vers la porte de l'appartement de Brawnnet.

« Le brouillage a tenu. Mais pourquoi tu l'as tué ? engueule-t-elle le wardner.

- Neo-control. Le tien est aussi vivant que le mien, lui fait-il ironiquement remarquer.

- Eux ?

- Pas la première fois, hein ?

- Je vais passer par la section de maintenance, tu peux garder la porte ?

- Je peux. », termine-t-il le sourire en coin.

La fine enfant dégage l'une des dalles au sol, révélant l'entre-niveau, la fameuse section de maintenance où tout l'appareillage que ce soit la gestion de l'atmosphère, le réseau électrique ou informatique, est soigneusement organisé. D'un mouvement précis et rapide elle y descend.

Avec ses lentilles qui améliorent considérablement la vision en faible lumière, rien n'échappe à Nightly qui progresse en direction des tubes de transport des eaux : la salle de soins sera sans doute le meilleur endroit pour émerger.

Alors qu'elle craque le verrou de la dalle d'accès à l'appartement, plusieurs tirs et impacts se font entendre. Serait-ce un effet des drogues anti-douleurs où elle a bien entendu Trend crier « Solar Wardner, rendez-vous ! » ?

Le verrou cède et d'une simple pression elle soulève la dalle. La petite salle de soins est vide et par la porte entrouverte, l'enfant constate que le salon a été la scène de la fusillade.

« Tu peux venir Eve, c'est nettoyé, lui adresse le wardner.

- Qu'est-ce qui s'est passé ?

- Ils ont voulu sortir...

- He ! Comment tu m'as appelé ? »

Eve, ce nom n'est employé que par certains de ses amis proches : autant dire par très peu de monde. Que Trend le connaisse implique qu'il est allé fouiner bien plus loin que ce qu'elle imaginait.

Dans le salon, quatre hommes reposent dans des positions improbables fauchés par les tirs à haute vélocité de l'arme du guerrier. Même la baie vitrée dont les vitres sont conçues pour supporter des impacts colossaux, présentent des fissures impressionnantes. Où les balles ont-elles fini leur course ?

« Si tu as des choses à faire, fais vite. Notre petite fusillade a attiré la sécurité. »

La psion se concentre et met en marche son logiciel de reconstitution : chaque élément visualisé est replacé dans son contexte et chaque indice est analysé pour reconstruire la chaîne des événements qui ont placé la scène de crime dans l'état où elle est.

De son côté Trend s'intéresse à un terminal SolNet sur lequel il s'est branché. Rapidement il commente : « Apparemment, ton Brawnnet a envoyé de gros paquets de données sur une plate-forme orbitale. Lem, ça te dit quelque chose ? ».

Les premières anomalies tracent les premiers schémas et révèlent la supercherie aux yeux de la justicière.

« Tu n'y es pas Trend. Toute la scène est fausse : quelqu'un tente de m'atteindre. On m'a déjà eu à ce jeu : je n'y participerais pas à nouveau, explique-t-elle avec une rancœur manifeste.

- Et tu vas faire quoi ? lui demande le wardner avec une once de déception dans la voix.

- Trouver plus de données.

- Je t'accompagne ?

- Seule. », termine-t-elle, ouvrant un portail sur le mur bordant la salle de soins.

Elle le franchit d'un petit bond, de l'autre côté ses cheveux retombent avec un peu plus de force : de retour sur Mars, chez elle. Trend lui adresse quelques souhaits : « Prends soin de toi. ».

Le portail se referme sur un claquement.

18 – Idle : Un orage au clair de Saturne

Déjà une heure. Assise dans son fauteuil de la salle commandement, elle étreint la boule de poil rayée avec anxiété. Devant elle, des écrans virtuels affichent les flux vidéo des drones et de la combinaison de Feyn. Un plan du vaisseau est modélisé dans son esprit et la petite peluche anxieuse y suit le moindre déplacement.

Pour le moment, il s'évertue encore à extraire la fameuse boîte noire, avec une minutie exacerbée : d'après son ami, le froid y est tellement extrême que l'air s'est transformé en cristaux sur les murs et que le moindre choc peut briser comme du verre certains matériaux d'ordinaire souples.

Dans le poste de commandement, une alerte d'approche s'active, faisant sursauter la passagère. Akasha annonce immédiatement : « Commandant : un vaisseau vient de déborder de l'anneau A : leur vecteur d'accélération indique qu'il nous aura rejoint dans un quart d'heure. Aucun code de transpondeur n'a été fourni. »

Idle observe sur un plan de proximité le mouvement du vaisseau repéré : il avait profité de l'écran fourni par l'anneau pour surprendre l'Akasha lors de son passage. C'est une embuscade. Et les forces de sécurité ne seront là que dans quinze heures.

« Akasha, envoie un message d'urgence à la flotte de Suan et oriente le Bearington de façon lui faire encaisser les premiers impacts. Je fais au plus vite pour revenir à bord. »

Sur les écrans, l'astronaute arrache brutalement le boîtier blindé contenant les enregistrements de l'épave, faisant voler la mousse d'isolation en éclats qui rebondissent sur son armure. Stabilisé en urgence par les tuyères de la combinaison, il se retourne pour regagner la courbure par laquelle il était venu.

Soudain, Idle remarque deux points dans l'imagerie radar se détacher du vaisseau inconnu. Les autres appareils de mesure et d'observation notent une augmentation significative de leur température alors qu'ils accélèrent en direction du couple de vaisseaux.

« Commandant, le vaisseau inconnu vient de lancer deux drones à notre rencontre. Leur profil semble indiquer qu'il s'agit de bombardiers torpilleurs légers. »

Bombardiers-torpilleurs-légers... Nevi, qui a toujours eu cette étrange fascination pour tout ce qui se rapproche de l'art de la guerre, lui avait déjà décrit ce que c'était : des monstres robotiques transportant entre quatre et huit missiles de forte puissance. Les drones en eux même sont extrêmement maniables tandis que les missiles eux sont surtout conçus pour foncer vers leur cible sur une trajectoire tendue une fois largué. Évidemment, Akasha n'étant pas un vaisseau de guerre, elle n'a pas ces précieux points de défense fixes : des tourelles mitrailleuses tirant des munitions avec tellement de puissance qu'elles arriveraient, toujours d'après Nevi, à faire tressaillir le vaisseau lui-même qui devait en compenser le recul avec ses propres tuyères.

« Rentre vite Feyn... Feyn ! » implore-t-elle empreinte d'une colère désespérée.

Sur les écrans, les deux drones viennent d'effectuer un tir synchronisé. Les yeux en larmes, Idle se roule en boule au fond de son siège, la précieuse boule de poil serrée contre elle. Elle n'a même pas le temps de crier qu'un double impact éventre le Bearington secouant l'Akasha aux limites de la solidité des attaches. « Feyn ! », hurle-t-elle en sanglots.

« Idle, la liaison avec le Commandant Feyn a été perdue. En tant que seconde sur ce vaisseau, vous prenez la suite. Quels sont vos ordres, commandante ? »

La froideur procédurale produit un choc dans la psyché de la nouvelle commandante. « Sauve Feyn ! », sanglote-t-elle. La colère explose en son sein. Dans son esprit des notions se succèdent sans véritable relation, un raisonnement irrationnel, une logique ambivalente, le chaos. Monstres robotiques. Appareils militaires. Drones, communications cryptées. Cryptés. Deviner la clef.

« Akasha, envoie cette liste de chiffre aux drones, ensuite... Laisse-moi faire. Ramène Feyn à bord. »

Ce n'est plus l'enfant apeurée qui parle : ils ont réveillé le monstre que Ney et Nevi avaient mis à l'abri. Les drones reviennent ? Elle n'a plus peur, la rage a tout remplacé.

19 – Samuel : École buissonnière

Zeiner est encore venu le chercher pour aller manger. Ça fait déjà deux jours que ce type en armure le garde dans l'hôtel. Ici au moins, la gravité est un peu plus forte qu'en bas, mais le Coriolis ou ce qu'a inventé ce type est assez pénible quand on marche ou, pire, si on court.

Ce matin, la drôle de renarde, à moins que ce soit un chat, n'est pas allé à la cantine. Elle a dû repartir : elle avait dit qu'elle attendait un vol pour Mars. Zeiner avait même vérifié quand elle était repartie la dernière fois, et c'était vrai.

Et c'est quand ils sont revenus à la chambre que tout est parti comme dans les stims. Zeiner l'a poussé dans la chambre et quand il était en train de fermer la porte coulissante, elle lui a sauté sur le dos et planté une sorte de couteau dans le cou. Zeiner a tremblé comme s'il avait perdu le contrôle de son corps et il est tombé. Là, il ne bougeait plus. Comme dirait le père Oliverti, ça l'a calmé.

Elle lui a tendu une main et lui a dit de venir vite. Trop heureux de s'en aller, il l'a suivi. Mais quand ils allaient sortir de l'hôtel elle a juré. Les deux sont repartis en arrière. Samuel lui a demandé ce qu'il y avait et elle lui a répondu que les agents de sécurité sont complices et qu'ils sont à l'entrée de l'hôtel, probablement pour aller le chercher, lui.

Trébuchant sans jamais tomber grâce à la bienveillance de la peluche vivante, ils se sont retrouvés devant une chambre qu'elle a ouverte. Là, elle a soulevé une plaque du sol. Dessous se cachait des tas de machines, de tuyaux et de fils. Ils sont descendus dans cette « section de maintenance » et elle a refermé le passage au-dessus. Après, ils ont rampé, pendant tellement de temps que ça eu l'air de durer des heures. Bon, peut-être pas des vraies heures.

Enfin, ils se sont arrêtés dans une sorte de placard : il y avait plein de casiers, des outils et même des vraies combinaisons d'astronautes ! Bon, elle a appelé ça des « pas-touche » alors, il en est resté loin. Elle lui a donné un link un peu trafiqué – il a des jeux mais pas de réseau – et lui a même installé une sorte de couchette pour être confortable.

Et elle est partie. Ça fait presque un jour complet. Elle lui avait montré où avoir de l'eau, mais pas à manger. Heureusement, d'autres peluches comme elle, des nevians comme ils disent, sont arrivés.

Dans la salle de préparation des EVA, Scrap termine d'ausculter l'enfant. A priori, il est en très bonne santé, peut être juste vérifier ses vaccins, mais ça attendra. Zut de son côté a complètement désossé le link et extrait la mémoire de l'appareil : si Ney leur a laissé un message, ils l'y trouveront sans doute. À côté, Nevi caresse furieusement la gâchette de son arme, laissant clairement exprimer ses intentions envers quiconque ferait du mal aux siens. Et une nevian colérique armée d'un fusil plus grand qu'elle, ça intimide toujours.

20 – Trend : À bord du LEM

Le Solar Wardner ne s'était pas laissé abattre par la rencontre expéditive avec Eve. Il ne pouvait que difficilement lui reprocher d'être aussi farouche. L'année passée, un groupe, armé de l'un des plus puissants calculateurs de l'histoire, était parvenu à faire tomber de nombreux agents du réseau Sentinelles dans des pièges et pratiquement aucune de leurs cibles n'avait réussi à leur échapper. Eve elle-même était tombée à l'époque.

Que Lem - ce n'est pas le nom du module de descente lors de la première mission d'exploration de la Lune ? Drôle de nom pour une station orbitant Europe - lui fasse peur est compréhensible. Mais le cybernétique n'a pas cette appréhension et il considère même qu'il faudrait être sacrément stupide pour s'en prendre à un membre du corps des Solar Wardners. Le groupe est soutenu par les corporations directement, chaque agent des « solar » possède même le droit de réquisition et leur parole vaut jurisprudence. Et c'est sans compter le réseau tombant de chaque agent... On n'y recrute pas n'importe qui.

En bref, si Nightly ne peut pas y aller, rien ne l'empêche d'aller y remuer les résidus qui y décanent. Vous vouliez vous faire une simple indépendante ? C'est un wardner qui va vous tomber dessus se répète Trend, comme pour se rassurer.

L'écouille de la navette s'ouvre. Voilà onze heures que l'alerte a été lancée sur Essiert : les chances de trouver quelque chose sur Lem sont très réduites. Mais quoi qu'il reste là-bas : y compris les vestiges d'une embuscade, ce sera autant d'éléments qui permettront de progresser.

Étrange : l'éclairage de la station est en veille : seules les lampes d'urgences auto-alimentées sont allumées. Trend dégaine son arme, les premières anomalies sont décidément bien difficiles à ignorer.

Progressant à la force de ses bottes « magnétiques » comme le disent les anciens, le wardner progresse d'un pas assuré dans la pénombre. Objectif premier : atteindre la salle de commandement de l'installation. Ce ne sera pas une grande salle : le site est automatisé et sert principalement de relais pour les communications interlunaires ; le genre de station qui possède une quantité déraisonnable d'antennes paraboliques longue portée, organisées comme les facettes des yeux d'une mouche.

Le premier hub et d'autres anomalies : des sortes de racines calcinées sortent des bouches d'aération et encerclent les coursives. Celui qui a pris le contrôle de la station avait certainement prévu d'effrayer sa cible. Eve aurait donc des souvenirs liés à de vieilles œuvres de science-fiction ? Non, elle n'a que 15 ans et Trend ne la voit pas vraiment passer du temps dans de vieux stims ou, « pire », de la vidéo... Ce n'est pas elle qui est visée.

Un choc sourd trahit la fermeture du sas derrière lui. Par la minuscule fenêtre entre l'éblouissante lumière provenant d'Europe. Son taxi est parti, le laissant seul aux prises avec un adversaire qui semble aimer la mise en scène. Son pistolet pulseur sur la puissance maximale, il reprend son chemin vers les entrailles de la station.

Entrailles : le terme est bien choisi. Avec l'éclairage rouge et les espèces de lianes noires qui courent sur les murs, c'est l'impression qui s'en dégage.

Approchant de la position supposée du poste de commandement, Trend est surpris par des nuages de foglets informes dérivant dans le couloir. La surface luisante leur donne un aspect humide, comme s'il s'agissait d'éléments organiques apparentés à des globules.

Alors qu'il reprend son chemin, les bruits de course d'une créature quadrupède, comme une sorte de chien se font entendre derrière lui. D'un réflexe, il se retourne l'arme pointant vers les ténèbres. Sa vision amplifiée ne détecte rien, mais autour de lui les lianes calcinées semblent se mouvoir. Son IA de supervision écrase immédiatement une partie de sa subjectivité : son esprit est visiblement très affecté par la mise en scène. Maintenant, il sait : il est la cible. Son orgueil lui a interdit de comprendre avant. Eve elle-même l'avait prévenue.

La porte de la passerelle de la station est devant lui. Entrant son code impératif, il ordonne à celle-là de s'ouvrir. Derrière, la configuration de la salle le surprend : vide elle ressemble à un entrepôt d'une taille moyenne, qui pourrait contenir une navette.

Le wardner s'avance : les murs de la pièce sont pratiquement complètement recouverts de ces racines ou lianes artificielles. Mais elles sentent d'un gel noirâtre. Une poussière cristalline semble dériver dans la lueur des rares lampes d'urgence allumées donnant à la scène une allure lugubre. L'IA de supervision supprime un sentiment de peur et force son esprit à se concentrer sur les éléments rationnels présents.

Arrivé au centre de la pièce, des sons étranges, proches de voix humaines, sans en être vraiment, se font de plus en plus fort. Mais son esprit n'est plus enclin à les interpréter : la froideur des systèmes automatisés de son enveloppe ont pris le relais et vouloir effrayer un robot est certainement plus ardu que l'humain à qui s'adresse toute cette mascarade.

La porte vient de se refermer et une lumière extraordinairement forte envahie l'entrepôt. Les poussières forment une brume éblouissante et le son d'un lance-flamme se fait entendre. Alors que le wardner tente un mouvement pour esquiver les flammes, la salle entière s'embrase : la poussière, probablement un carburant cristallisé, explose et la chaleur enflamme même les matériaux composites de l'enveloppe de Trend.

L'une des batteries explose déchiquetant une grande partie des organes mécaniques du cybernétique. Quelques millisecondes plus tard, la seconde saute à son tour.

21 – Zeiner : Une boîte de petit pois

Le reste de l'équipe avait fini par rappliquer. Toubib l'avait trouvé inconscient devant la porte de la chambre. Évidemment, l'enfant n'était plus là. Selon lui, il avait été infecté avec le virus « Ottomep » qui avait été utilisé pour anéantir le réseau de l'hôtel. Sa mémoire externe avait été épargnée, mais il lui faudrait encore récupérer certains logiciels. Il avait perdu le gamin et ça c'était plus préoccupant.

« Klovizz a trouvé quelque chose dans la cantine. Apparemment, il s'est battu contre une sorte de robot domestique. Ils vont nous l'amener : c'est peut-être la fouine que tu as croisée avant de te faire avoir ? »

D'aussi loin que Zeiner pouvait s'en souvenir, Toubib a toujours eu cette capacité à présenter les choses simplement. « Faire les connexions » disait le docteur Perdan alors qu'il travaillait sur les restes d'un membre de l'escouade mis en pièce par un canon DCA au moment de l'approche. Le « focus » : ça c'était un truc qui lui manquait. Combien d'information avait-il refilé à la peluche sans s'en rendre compte. Mais maintenant que Toubib était là certaines choses étaient plus claires.

Toubib, à croire que tous les groupes de mercenaire appellent leur médecin « Toubib » ou « Medic ».

Le médecin de terrain referme sa console d'accès. Le précieux appareil sert de sas informatiques, plutôt pratique quand on doit opérer sur un système vérolé jusqu'au trognon par je ne sais quel virus militaire. Se levant pour ranger son matériel, Toubib lui explique : « Sans tes logiciels, il vaudra mieux que tu restes en arrière, j'ai rétabli ce que je pouvais, mais sur une échelle de un à dix, je ne donne pas plus de « un » à ces bricolages. Quand on sera rentré on te remettra tout ça à neuf. L'état de l'art. »

Quelques instants plus tard, l'équipe rapporte leur butin : pour Zeiner la dépouille rousse et blanche ne laisse pas de doute sur son identité. Avec la maladresse de l'embodiment, le mercenaire se lève et s'approche. Regardant Klovizz, il demande : « Ouais, c'est bien elle. Vous l'avez eu comment ? »

- Klovizz l'a coincée dans la cuisine de la cantine, lui explique Mag'.

- Elle essayait de se barrer par la section de maintenance, avec de la bouffe, continue le mercenaire victorieux.

- Je vois. Tu l'as amoché ?

- Brisé la nuque, ça a l'air de l'avoir arrêté. Elle a essayé de planter un truc dans la mienne en passant. A priori pour me faire le même coup qu'à toi, sauf que mes glaces ont tenues, réplique-t-il.

- Veinard, renvoie-t-il sur un ton maussade. Ça a l'air de t'avoir fait une belle entaille.

- Ça ira, Toubib va regarder.

- On n'a pas le temps pour ça, coupe le médecin. Le virus utilisé provient des services de renseignement d'Aesir et cette enveloppe n'est pas supposée contenir un hôte sentient. On a quelqu'un derrière ça et avec lui de gros ennuis. Autant dire que lorsque ça va se savoir la sécurité de la station ne va pas se montrer très conciliante. Klovizz si ta nuque va bien, part avec Mag' et trouvez-moi l'enfant.

- Ça marche boss, confirme Mag'.

- Earn, tu vas m'aider à charger Zeiner dans la navette, continue le medic.

- Toubib, ça va je peux marcher ! L'interrompt vivement le mercenaire en question.

- On n'a pas beaucoup de temps, allez-y ! »

Alors que Mag' et Klovizz s'éloignent vers la cuisine, Toubib et Earn attrape le convalescent et commencent à le transporter vers l'entrée de l'hôtel. Le médecin ne s'était pas trompé : la moitié des muscles de son dos ne répondent pas : le système nerveux câblé a dû être salement touché, ou plus exactement, les micrologiciels se sont sûrement fait la malle.

À leur approche, les soldats de la sécurité se reculent pour les laisser passer. La corruption fonctionne toujours, même dans une ère « d'économie de l'abondance » certains veulent plus que le raisonnable, d'autres aiment enfreindre des règles. D'autres se menacent tout simplement. Les vieilles astuces restent et...

« Toubib, Mag' est tombée, il me faut des renforts ! »

Le message de Klovizz arrête le groupe net. Les soldats autour s'interrogent : « Un problème messieurs ? »

- Oui, on a oublié quelque chose à l'hôtel. Voudriez-vous bien aider notre ami à gagner le point d'attache trois ? répond naturellement Toubib.

- Il a un problème votre ami ?

- Oui : il ne vérifie pas ses logiciels avant de les installer ! surenchérit l'homme.

- Très bien, ne traînez pas ! », lui répond l'un des soldats en lui faisant entendre qu'il a bien compris.

Les deux groupes s'échangent l'invalidé et alors que Earn et le boss s'en vont sur le théâtre de guerre, les deux soldats des forces de sécurité de Suan l'emmènent loin de la baston. Port numéro trois, retour au bercail ?

22 – Eve : Un écho des enfers

Allongée sur son canapé, la répliquante goûte un peu de repos. Sa respiration lente et calme l'entraîne lentement vers les bras de Morphée. D'une certaine façon Essiert a été un désastre, mais elle aura quand même pu en tirer quelques informations simples : quelqu'un – ou quelque chose – en avait après le réseau, une nouvelle fois.

Et Ney qui reste injoignable : dans quel pétrin la justicière l'a-t-elle envoyé ? Eve rouvre les yeux, empreinte d'un sentiment coupable. Il faut qu'elle retourne sur Titan pour l'aider. Essayant de se lever, elle vacille : les calmant de l'opération sont encore vigoureux. Elle avait eu du mal à justifier ses blessures à l'infirmerie, heureusement, Gaëlle, une amie au conseil de la cité était venue intercéder en sa faveur. Elle lui revaudra ça.

Un petit tintement indique qu'une notification lui est parvenue. Repliant son auriculaire, elle active les foglets de son terminal domestique en le pointant de la main. Le brouillard utilitaire se disperse et forme de nombreux petits écrans flottants dans les airs. À demi recroquevillée et complètement emmitouflée dans un plaid, Eve fait venir la nouvelle à elle.

« Trend Murray. 2094-02-14 17:04:00 Sol/Jov/Eur/Lem »

Le cauchemar continue : cet abruti y est allé ? Et Ney qui a probablement besoin d'elle aussi. Intuitivement, son choix irait sur Ney : Trend savait qu'il allait droit dans un piège et la justicière se sent responsable du sort de la nevia.

Fichus anesthésiants, ils embrouillent son esprit. Profitant de ses privilèges d'IA introspective, elle recentre sa réflexion en s'appuyant sur ce qu'elle a de mieux pour les déductions logiques : son logiciel de reconstitution. Le réseau lui a envoyé ce message : pas pour la notifier, il veut qu'elle aille voir ce qui s'y passe, qu'elle y joue un rôle !

Délirant dans une sorte de ferveur presque religieuse, Eve s'effondre sur le divan moelleux : dans cet état elle ne pourra rien faire de juste, il lui faut se reposer avant. Retrouvant une position presque fœtale, elle se laisse dériver au sommeil et s'endort.

On prétend que les humains rêvent lorsqu'ils dorment, que leur esprit construit des structures imaginaires irrationnelles tandis que leur mémoire renforce les souvenirs de la journée. Eve n'a aucune idée de la véracité de cette théorie : elle n'a pas le privilège de rêver mais celui de rester semi-consciente, suffisamment lucide pour pouvoir ressentir ce qui se passe autour d'elle, et aussi pour se réveiller au bon moment.

Lorsqu'elle ouvre les yeux, le soleil est en train de se coucher dans une lueur bleutée qui illumine la pénombre de son appartement : c'est le privilège des appartements orientés côté ouest. L'enfant se lève délicatement et se dirige vers la grande baie vitrée en s'étirant. Il lui faut encore un peu de temps pour que son corps ait entièrement récupéré du sommeil, c'est le prix à payer pour un implant psi et donc un corps organique.

Allant dans la salle de soins, elle se passe une lingette humide sur le visage avant de récupérer ses lentilles de contact link. Ses yeux ayant repris leur vert intense, Eve se dirige vers son armurerie personnelle. Elle aurait bien pris le temps de faire une toilette complète, mais elle a déjà perdu beaucoup de temps.

Ouvrant le placard sécurisé, elle sort son armure encore tâchée de son sang et commence à l'enfiler. Le plastron ajusté, elle referme les jambières soigneusement par-dessus son pantalon pourpre. Elle prendra le temps de nettoyer tout ça plus tard.

Ramassant le casque subcapillaire, elle constate concrètement les dégâts qu'il avait encaissés : pas étonnant qu'elle ait perdu conscience sur le coup. Heureusement, la justicière en possède deux autres.

Glissant la protection crânienne comme un peigne aussi long que son crâne, elle commande à ses nanorobots de coiffure de restaurer ses couettes et de les teindre aux couleurs de sa tenue.

Enfilant ses brassards, elle réfléchit à l'approche : Lem est une station orbitale automatisée et personne ne peut vraiment prédire dans quel état elle sera après le passage de Trend. Si quelqu'un est capable d'arrêter ce bourrin, il est en mesure de déployer une force de frappe disproportionnée. Le plus sage serait sans doute d'avertir les forces de sécurité de... a qui appartient Lem exactement ?

Prise d'un doute, Eve invoque son interface RA et commence à rechercher des informations sur Lem depuis la base de données centrale de contrôle spatial de Mars. Indépendante : la réponse ne lui laisse pas d'alternative. Tenues par les règles diplomatiques, les corporations ne pourront agir directement et le temps de monter une équipe d'indépendant, il sera certainement trop tard.

Et prévenir les wardners eux-mêmes ? L'option ne plaît guère à la justicière, mais après tout elle leur doit bien ça.

23 – Nevi : La nevian qui rêvait d'un lance-roquette

Leur première étape : la cantine. Ney est une adorable fille et jamais elle n'aurait laissé l'enfant sans provision aussi longtemps. Il lui est arrivé quelque chose et Nevi jure intérieurement que ce quelque chose aura à répondre. Passant devant avec le vingt-quatre millimètres antichar à l'épaule, la première nevian ne laisse pas le temps à ses camarades pour contester son avancé.

Dégageant d'un coup d'épaule – vive les armures assistées au passage – la plaque d'accès à la section de maintenance, elle repère deux cyborgs en tenu de combat qui avancent prudemment dans la salle du réfectoire. Attends, le mercenaire de droite vient de lui faire un geste ? « Ami » dans leur petit code secret de gentils nevians.

Le mercenaire pointe une direction au hasard et laisse sa coéquipière avancer comme s'il la couvrirait. Sans prévenir, il l'abat d'une rafale dans la tête, déchiquetant le casque de la femme et ce qu'il protégeait. Nevi écarquille les yeux sans y croire.

L'homme s'approche d'eux, son arme baissée. Il leur envoie une invitation sur un réseau privé.

« Vous n'avez pas idée à quel point je suis contente de vous voir. Je ne m'y attendais pas. Vous m'avez suivie ? demande le mercenaire.

– Hein ? réplique Zut abasourdi.

– C'est moi Ney ! J'ai eu un... petit problème avec mon enveloppe précédente à cause de... l'ancien propriétaire de celle-ci, répond-elle avec un très large sourire.

– Qu'est-ce qu'il s'est passé ?

– On va manquer de temps, là, j'ai appelé des « renforts » histoire de garder la couverture et...

– De leur tendre une embuscade, la coupe Nevi. J'aime l'idée.

– D'ailleurs ils approchent. », termine la peluche incarnée dans le mercenaire.

Instinctivement Zut et Scrap se placent hors de vue de l'entrée. D'un bond, Nevi s'accroche au plafond dans un renforcement, curiosité artistique de l'architecture. Heureusement que ces architectes décorateurs fous ne s'attaquent qu'aux façades et plafonds : s'ils travaillaient autant les sols ce serait bien chiant pour se déplacer voire carrément casse-gueule. En attendant, la couverture en polymères sera toujours utile pour l'effet de surprise. Pour la suite, vaudra mieux ne pas compter dessus.

Le mercenaire déplace rapidement le corps de sa « coéquipière » histoire de rendre la scène légèrement plus crédible. Aucune chance que ça tienne face au premier logiciel de reconstitution venu mais l'escouade en fourrure ne compte pas leur laisser le temps de faire joujou avec de ce genre de chose.

Deux soldats arrivent couvrant de façon professionnelle les angles et approchent de leur camarade supposé. À travers les caméras de surveillance que lui a débloquent Ney, la guerrière observe et attend une ouverture. Ney a commencé à les baratiner et les positionne face aux portes menant à la cuisine les plaçant dans une position particulièrement vulnérable vis-à-vis de l'embuscade des neviens.

Elle rend les choses décidément trop faciles pense la furie dans son mini exosquelette en se décrochant silencieusement du plafond et ouvrant le feu avec son arme surdimensionnée. Quatre balles plus tard elle heurte le mur derrière elle par la faute du recul, mais les munitions supersoniques ont littéralement fait exploser les corps des deux soldats.

Ney la regarde avec des yeux incrédules : « Tu as une idée où tes balles se sont arrêtées ?

- Munitions à faible densité : elles auront pas été plus loin qu'une ou deux cloisons, lui répond-elle amusée.

- Pas d'alerte de dépressurisation, constate l'imposteur soulagée.

- Et maintenant tu nous expliques comment tu t'es retrouvée là-dedans ? demande Scrap avec une impatience palpable.

- J'allais chercher de la bouffe pour Samuel...

- Le gamin dans la salle d'EVA ? coupe Zut.

- Oui, et je me suis fait coincer dans la cuisine par ce Klovizz.

- Dans quel état il t'a mise ? demande à nouveau Scrap.

- La nuque brisée, la trachée en vrac. Ça a coupé l'alimentation. Mais j'ai eu le temps de me brancher à lui et à transférer le nécessaire dans son cercelet cybernétique.

- Tu l'as effacé ? l'interroge Nevi.

- Juste consigné dans son noyau de sauvegarde. Venez, on va chercher ce qui reste de mon corps et on passe reprendre l'enfant.

- Et après ? relance Nevi.

- Je propose de rentrer, on a passé trop de temps ici je pense.

- Je veux dire : tu vas faire quoi de ton « nouveau corps » ? insiste la guerrière.

- On le remettra aux forces de Suan quand on sera rentrés. », termine la technophile exilée.

Le petit groupe traverse les couloirs de l'hôtel se dirigeant vers la chambre où était retenu l'enfant. Sur le lit, « posé en vrac », le corps inanimé de Ney gît à l'abandon. Immédiatement Scrap se rue sur le matelas et commence à examiner la dépouille. Il conclut rapidement : « D'accord, on va pas le laisser là. Mais fais-toi à l'idée que tu ne pourras pas le pas le réutiliser. ».

Ironiquement, Ney prend la peluche dans ses bras et le groupe repart vers la section de maintenance.

Le bruit réconfortant de l'aérateur berce ses pensées. Doucement, il revient à la conscience. Ses sens lui indiquent qu'il n'est plus dans sa combinaison. Une masse chaleureuse l'enserme et l'accompagne dans sa lente respiration.

Entrouvrant ses yeux, une lumière ténue et reposante atteint ses yeux. Autour de lui les marqueurs familiers de son vaisseau. Rapidement, il reconnaît l'infirmerie de l'Akasha. Comment est-il revenu à bord ? Une explosion l'avait dramatiquement propulsé au bout de la coursive et l'impact avait pulvérisé sa visière. Sous le choc, amplifié par la très brutale perte de pression, il était passé dans le monde de l'inconscience.

De quelques gestes, il tente d'afficher l'écran de diagnostic réveillant Idle qui veillait sur lui, littéralement. Se frottant les yeux, elle se redresse dans l'environnement sans gravité et l'étreint avec une force surprenante. Il rabat ses mains contre elle et la caresse affectueusement.

Doucement, comme pour préserver la sérénité de l'instant, il demande à l'IA de bord : « Akasha quelle est la situation ? ». La réponse est immédiate : « Commandant, l'Akasha a subi des dégâts légers. L'état du Bearington nous empêche toutefois d'effectuer toute poussée avant une nouvelle inspection et de probables réparations. Notez par ailleurs que nous nous trouvons sur la bordure d'un nuage de débris en expansion résultant de l'attaque.

– Et les assaillants ? poursuit le raton laveur convalescent.

– Ils ont été détruits, annonce l'IA de la façon la plus neutre qui soit.

– Comment ? s'étonne Feyn.

– Une riposte informatique d'origine inconnue a détourné les deux bombardiers responsables de la première frappe. Les drones ont percuté la frégate d'assaut à une vitesse de presque 20 kilomètres par secondes. D'après les enregistrements thermiques les bombes à bord des appareils ont explosé au moment de l'impact. Il ne reste plus qu'un nuage de débris en expansion dont quelques fragments ont dépassé la vitesse de libération. », explique l'IA, images et enregistrements à l'appui.

Le retournement de situation estomache le premier officier du vaisseau. Rien à bord du vaisseau n'aurait eu les capacités d'un tel exploit digne des plus grands récits de la campagne martienne.

Du peu qu'en sait Feyn, ces drones sont habituellement pilotés via une connexion cryptée : pour parvenir à en prendre le contrôle il faut soit prendre d'assaut la plateforme les commandant, soit dérober la clé de cryptage. Il existe bien des méthodes pour reconstruire ces clés, mais l'Akasha ne possède certainement pas la puissance de calcul pour y parvenir. Une frégate spécialisée pourrait y parvenir, mais les délais lui semblent courts. Finalement, le plus probable reste certainement qu'un allié ait pu saboter l'opération ennemie de l'intérieur.

« Comment suis-je revenu à bord ? », se demande-t-il enfin à mi-voix.

« C'est moi qui suis allée te chercher. », lui répond Idle qui se laisse dériver en arrière pendant que plusieurs bras robotisés de la station médicale commencent un nouvel examen. La peluche blanche continue son explication : « Après l'explosion, j'ai demandé à Akasha de te sauver. Mais ses drones avaient été détruits. Alors elle m'a préparé une combinaison. Je flottais un peu dedans mais ça allait. Je suis allée dehors et j'ai traversé le couloir de connexion. Je t'ai trouvé en train de dériver près de l'énorme brèche qui a déchiré pratiquement tout le vaisseau. Il y avait encore plein de bout de mousse et de... trucs qui volaient dans tous les sens. Je t'ai attrapé et je t'ai tiré vers Akasha. Sans les couleurs c'était plus dur de trouver le chemin, mais elle m'a bien aidé. On a même récupéré le truc cassé que tu tenais encore dans tes mains. »

Le courage ou l'ignorance de la petite impressionne l'astronaute alité. Il se demande pourquoi Akasha a autorisé l'opération : Idle ne figurait normalement pas dans le manifeste de l'équipage, c'est une simple passagère.

« Commandant, j'ai toujours une communication en attente avec l'escorte de Suan. Ils seront avec nous dans une heure. Souhaitez-vous que je vous mette en contact ? transmet l'IA.

- Oui Akasha. » Puis se tournant vers Idle : « Vous avez bien géré la situation. Tes sœurs vont me faire une tête au carré, mais je suis heureux de t'avoir avec moi. »

25 – Tsadir : Shopping et Réquisitions

« Je me moque de l'importance stratégique de cette corvette. Je la réquisitionne, est-ce bien compris ? »

Menacer n'a jamais été un plaisir pour la jeune wardner. Mais, déjà quand elle travaillait pour Aesir, il lui était arrivé à plusieurs reprises d'avoir à forcer les choses de cette façon. Son nouvel emploi la place régulièrement en conflit avec les hiérarchies régulières des corporations. Il faut souvent forcer les choses, rappeler son niveau d'accréditation et donc menacer.

L'officier en face d'elle peine à trouver son équilibre dans cette négociation. Parfait : ce n'est pas une négociation. L'un de ses camarades, son mentor en fait, est probablement en grand danger et plutôt que de foncer seule dans le même piège, elle préfère le soutien d'une petite force de frappe et une canonnière apportera sans doute possible une présence dissuasive. S'il le faut, Lem sera détruite.

Une connexion entrante : le colonel Swartchy. Curieuse, la cyber-samurai accepte la communication. L'avatar de l'homme donne dans la caricature : il porte un uniforme richement décoré de médailles, tendu par un embonpoint significatif. Il lance la discussion sur un air qui apparaît pompeux à Tsa' : « Solar Wardner Tsadir. Je suis le colonel Swartchy, commandant de la flottille à laquelle appartient le WLD-GS-59. On m'a transmis votre demande de réquisition, pouvez-vous m'en fournir la raison.

- Un de nos agents est porté disparu : sa dernière position connue est la station Lem. Plutôt que d'envoyer un autre agent seul dans ce qui semble être un piège, je préfère envoyer une force de frappe capable gérer les ennuis qui pourraient s'y trouver, explique-t-elle en retenant son exaspération.

- La station Lem est une plateforme de communication indépendante, les forces de Waylanders ne peuvent pas s'impliquer dans une opération à son bord. La procédure impose la création d'une équipe indépendante, détourne le colonel avec un ton faussement procédurier.

- Je me moque de votre procédure : c'est une opération des Solar Wardners. Mais sans doute souhaitez-vous que je transmette ma demande à monsieur Teadrill ? expose-t-elle.

- Ce ne sera pas nécessaire. Je transmets les ordres nécessaires à votre réquisition. », termine l'homme à l'égo froissé.

Menacer... On en revient encore au même point. Chaque demande exige des justifications inutiles provoquées par ces luttes d'égos. Ceux qui sont au pouvoir s'y accrochent tant qu'ils mettent trop souvent en péril des missions de grande importance. L'influence des habitudes terriennes est encore trop ancrée dans les mœurs.

Reprenant son calme, elle se tourne vers la gamine qui l'accompagne en prenant un solide appui sur le mur. Nightly flotte dans les airs, sans dériver d'un millimètre : un privilège de son implant. Lorsqu'elle l'avait contacté, elle avait invoqué dans la même phrase deux noms importants : Trend et Ney. Que le trio se retrouve aux prises dans une affaire commune lui offre les sensations particulières de souvenirs retrouvés. La Solar Wardner jette un coup d'œil sur sa gauche : l'officier s'explique avec force de diplomatie avec son supérieur. Finalement, il se tourne vers elles et leur fait signe d'approcher.

« La canonnière est prête à partir, je viens de recevoir les ordres de ma hiérarchie et je vous adresse mes excuses pour toutes ces vérifications. », tente-t-il de se rattraper. Il leur pointe le sas et les deux femmes s'y engagent.

L'intérieur du vaisseau est exigu : tout l'espace interne semble avoir été optimisé en faveur des systèmes du vaisseau au détriment des passagers. On les conduit au poste de commandement où douze sièges conçus pour supporter de fortes accélérations sont installés. Normalement, l'équipage régulier est formé de huit personnes mais le vaisseau est capable d'en emporter quatre de plus.

L'officier, le commandant Dannis les installe sur les sièges centraux et le reste de l'équipage les entoure. Dans le canal de réalité augmentée de nombreux écrans virtuels font leur apparition et le premier officier lance la procédure de désamarrage. L'avantage d'avoir choisi un vaisseau militaire c'est qu'ils sont toujours prêts à partir. Oh, et avoir quatre canons électriques capables de découper un vaisseau de ligne peut aussi avoir son utilité.

26 – Idle : Les bégaiements de l'histoire

Au grand réconfort d'Idle, Feyn s'est très rapidement remis sur pied. Avoir été commandante quelques heures lui a plu, mais elle-même l'avoue : seule Akasha savait quoi faire. Et même si ça s'est plutôt bien passé sous son commandement, la nevian manque d'assurance pour occuper cette fonction. C'est un fait : les responsabilités ne sont pas pour elle.

Feyn, lui, sait ce qu'il fait : il a été entraîné pour ça. Être un astronaute. Maintenant, Idle se demande comment lui expliquer ce qui s'est passé. Mais pour le moment elle le regarde examiner le boîtier endommagé qu'il a ramené de là-bas. Le choc thermique avait fait sauter la partie de l'électronique qui n'avait pas volé en éclat lors de l'impact des torpilles.

Comme victorieux, il brandit un petit module, une sorte de petite boîte en métal sans ouverture de laquelle des fragments de minuscules câbles semblent émerger.

« Ça devrait être bon. Akasha peux-tu relier cette mémoire à la console d'étude ?

- Bien sûr commandant », répond l'IA qui exécute l'ordre attrapant le module avec de petites pinces mécanisées. Elle commence à effectuer de nombreuses soudures à base de nanite, connectant ainsi les innombrables petits filaments de l'étrange appareil pour le relier à la console de Feyn.

L'opération prend quelques minutes et occupe toute l'attention d'Idle : la régularité des petits bras en synchronisation parfaite avec les petites buses de soudure rend l'activité presque hypnotisante. Ceci terminé, Feyn active la console avec une appréhension palpable. Quelques instants s'écoulent et rien...

« Akasha, on dirait que cette mémoire n'est même pas initialisée... Je lance une étude statistique pour essayer de retrouver des sections qui n'aient pas été endommagées. »

Comme pour passer le temps, Feyn affiche les enregistrements de son expédition à l'intérieur du Bearington. Plus particulièrement, il s'attarde sur plusieurs gros plans des trois passagers littéralement gelés dans le temps. Leur expression semble neutre et, sans la légère couche de givre sur eux, ils auraient encore l'air concentré sur leurs tâches respectives. Figés dans l'instant.

« C'est très étrange », répète Feyn à mi-mots. Il se tourne vers Idle et lui demande : « As-tu déjà entendu parler de l'Héméra ?

- Non. C'est quoi ?

- C'était un vaisseau qui a disparu en 75, dans les premiers temps de la colonisation. On ne l'a retrouvé que trois ans plus tard. Ce qui était étrange à l'époque, c'était qu'il avait été retrouvé sur une orbite très différente de celle sur laquelle il était à l'origine. Évidemment les gens de HIARTech - c'était un de leurs vaisseaux - l'ont ramené autour de Mars pour l'étudier et comprendre ce qui s'était passé.

- Il était tout glacé comme celui-là ? demande Idle avec une certaine ironie.

- Si c'était le cas, il avait dégelé avant qu'on ne le trouve. Mais ce qui était remarquable, entre autres, c'était que tout le vaisseau avait été éteint. Il n'y avait aucun dégât et même les passagers étaient encore à leur poste, mort mais sans la moindre trace de décomposition.

- Et la mémoire des appareils a été effacé ? associe la nevian.
- Oui, aucun journal ce qui était d'autant plus étrange que même certaines mémoires mortes l'avaient aussi été et...
- Et les gens dedans ? le coupe Idle.
- Oui Idle.
- Tu penses qu'il s'est passé la même chose ?
- Je ne sais pas, se perd le raton laveur.
- Feyn ? Il y a quelque chose qui te fais peur ? s'inquiète Idle.
- C'est sur l'Héméra qu'a été découvert l'implant psi. Dans la tête d'un des passagers. Personne ne sait qui l'a fabriqué ni pourquoi il a été retrouvé dans la tête de ce pauvre gars. L'Héméra restera à jamais associé à l'implant. »

Sur ce constat, le commandant se perd dans ses pensées. L'analyse se termine et le résultat est sans appel : 100 % de zéros. Et sur une mémoire qui ne peut, par conception, que s'écrire sans jamais être écrasée. Que cache donc le monstre auquel Akasha s'accroche au milieu vide et des ténèbres de l'espace ?

Idle, consciente de son désarroi, l'étreint gentiment.

27 - `nevi: aload_0; astore_1; aconst_null; astore_0`

La salle de préparation pour les activités extravéhiculaires n'a probablement jamais reçu autant de monde en même temps. Normalement conçue pour permettre à une équipe de trois astronautes de se préparer, elle a l'air bondée avec la petite foule comptant le double de membre.

Avec son petit sac-à-dos blanc dont les lignes sont relevées de rouge, Scrap s'approche de l'enfant et lui tend une poche munie d'une paille. « Ce n'est sans doute pas la meilleure idée avant un vol, mais tu as besoin de reprendre quelques forces. », lui explique-t-il.

De son côté Nevi et Ney discutent sur le canal privé de l'approche à prendre pour quitter la station. Cara leur a envoyé un plan de vol et quelques certificats qui leur permettront de se poser à Ombrenade. Il faudra certainement trafiquer le transpondeur d'une navette, mais Ney, malgré les gros doigts de son enveloppe devrait savoir faire ça. Le problème qui travaille les deux pour le moment s'expose simplement : quelle navette prendre ? Comment atteindre la navette sans avoir à transformer des gens ou des choses en purée ? Comment le faire vite vu que le plan de vol parle d'un décollage dans moins d'une heure ? Ah et accessoirement : que faire du mercenaire une fois à bord ?

Zut, dont le nom amuse beaucoup l'enfant, regarde les combinaisons, pensif. « Tu aimerais faire une EVA ? », lui fait remarquer Ney. Il lui répond : « J'aimerais bien un jour. Mais là on a plus urgent non ? À moins que vous ne vouliez sortir par là ? »

Les deux regardent les combinaisons avant d'exploser de rire. « Qu'est-ce qui vous fait rire ? », leur demande Nevi. « Tu as vu la taille de ces machins : on peut mettre deux d'entre nous dedans. Bon pas Ney dans son état. », s'amuse Zut.

« Le méchant type m'avait dit que ses amis allaient venir avec une navette pour m'emmener. », les interrompt l'enfant. Les neviens s'arrêtent un instant pour réfléchir. S'ils arrivent à trouver de quelle navette il s'agit, ils pourront remonter dans le hub central comme ils sont redescendus. Et...

« Je l'ai ! Je vais emmener Samuel à la navette en continuant de me faire passer pour Klovizz. Nevi, Scrap et Zut, empruntez la section de maintenance : il y a une colonne que vous pourrez prendre, explique Ney.

- Pourquoi on ne passe pas tous par la colonne ? demande Nevi.

- Je n'ai pas de patte gecko sur cette enveloppe et les humains n'en ont pas non plus, fait-elle remarquer en pointant Samuel.

- Ok. Mais tu restes en contact !

- Je serais prudente, on se retrouve là-bas. »

Le petit groupe se sépare : Nevi regarde le mercenaire et l'enfant s'éloigner vers les trappes d'accès à la rue. Zut lui fait signe : ils ont aussi un peu de chemin, et une navette à prendre.

28 – Nightly : Opération Lem 2.0

Depuis le pont de commandement de la canonnière WLD-GS-59, la station Lem n'est visible qu'à travers les écrans virtuels. Sur les images, elle semble avoir été endommagée : plusieurs fissures émettant beaucoup de chaleur brillent sur les relevés thermiques. Par mesure de précautions, le vaisseau se tient à une distance de 500 m, les canons électriques pointés dessus.

Eve observe le gigantesque demi œil de mouche et tente de repérer les sections habitables et les points d'accès. La structure, bien que très modeste par ses dimensions, fait plusieurs fois la taille de la canonnière. Deux sous-officiers analysent aussi la station : la femme fait de nombreux signes en évoquant des concepts structuraux de la station. Du peu qu'arrive à en comprendre la justicière, le seul point d'amarrage a été saboté et la station est désormais entièrement dépressurisée. Paradoxalement, elle est encore fonctionnelle : seule la section habitable semble avoir été touchée par ce que l'experte décrit comme un incendie.

« Et maintenant ? Que fait-on madame ? demande le premier officier.

- Gardez la station en ligne de mire, avez-vous des combinaisons d'eva ? demande la wardner.

- Oui, bien sûr.

- Et qui puissent lui aller ? complète-t-elle en pointant Nightly.

- On en a des ajustables, ça devrait faire l'affaire. Par contre, c'est du modèle militaire : c'est aussi maniable qu'une armure... J'espère qu'elle a de la force votre petite, ironise le soldat.

- On ne va pas en faire la démonstration maintenant. Allons préparer cette combinaison.
- Oh, le plus long ce sera sans doute de calibrer le jet pack.
- On n'en aura pas besoin, le coupe la wardner.
- Il y a cinq cents mètres de vide madame, fait-il remarquer.
- Ça n'est pas un problème. », termine la Solar Wardner avec un sourire complice en direction de l'enfant.

Tsadir et Eve se détachent de leurs sièges et se laissent dériver vers l'écouille de la passerelle, précédées de l'officier responsable de l'équipement, Dr. Emmanuel. Il les conduit au travers des coursives étroites du vaisseau pour aboutir à la salle de l'équipement d'abordage. Là plusieurs armures noires alignées sur un rack attendent leurs utilisateurs.

« Je vous préviens, ce sont des armures à pression partielle : elles doivent être portées à même la peau. Vous pouvez toutefois garder vos sous-vêtements. Vous savez comment on s'en équipe ?

- Oui merci, lui répond Tsadir.
- Bien, je vais préparer le sas d'expédition. », termine l'homme quelque peu pressé.

Eve commence à se dégager de son armure, assistée par Tsadir. C'est curieux, mais c'est la première fois qu'elle a à s'en défaire en apesanteur. Heureusement qu'elle a de l'aide même. L'air tempéré lui paraît un peu froid, mais pas autant que le toucher des mains mécaniques de la cyborg. Remarquant sa gêne, la wardner lui tend l'avant du plastron que Nightly plaque contre elle, les bras en croix comme indiqué sur le manuel en RA devant elle. Son assistante lui ajuste la partie arrière et un déclic léger se fait entendre, témoignant de la parfaite jonction des deux éléments.

L'armure est si froide qu'Eve doit se concentrer pour ne pas grelotter. L'étape suivante, avant d'ajuster les autres éléments, consiste à allumer l'armure. Immédiatement, la surface interne se colle à sa peau et commence à exercer une légère pression. La température remonte rapidement et devient même confortable : pour le torse tout du moins. Pendant l'initialisation de l'armure, Tsadir continue d'organiser les éléments du bas, entrant les mesures du corps de l'enfant pour ajuster les différentes pièces. Le haut du pantalon se glisse comme une épaisse culotte rigide. À peine installé, il s'ajuste immédiatement, de la même manière que le plastron. Tsadir vient ensuite placer la partie avant de la jambe gauche, glissant le pied de la justicière dans la botte et repliant les protections frontales jusque sur la cuisse. À la jonction supérieure, l'armure s'attache au reste comme par magnétisme. Son aide attache enfin l'armure arrière de la jambe et les deux parties s'assemblent parfaitement. À nouveau, le revêtement intérieur semble gonfler légèrement et toute l'armure se réchauffe confortablement.

Rassurée, la mise en place de la jambe gauche de l'armure et des deux bras est rapidement effectuée et la chaleur de l'armure a complètement fait disparaître les sentiments de frisson. Dans un silence presque cérémoniel, Tsadir lui tend le casque. À la façon du reste de l'armure, il est teint dans un matériau sombre. Deux lampes infrarouges sont installées sur les côtés se fondant dans la masse du blindage. La visière rabaisée est complètement opaque, mais plusieurs petits orifices laissent entrevoir de nombreuses caméras et si elles venaient à lâcher, il reste encore la possibilité de lever la visière.

Eve installe le casque sous le regard bienveillant de la wardner. La première inspiration lui apporte l'odeur étrange des filtres synthétique. La fragrance disparaît rapidement et l'écran devant elle s'allume projetant virtuellement ce que perçoivent les caméras. L'armure lui affiche par la même occasion de nombreux indicateurs. Réserve d'air : pleine ; filtres : neufs ; énergie restante : 99.98 % ; autonomie estimée : 21 heures... Quand même !

L'armure est très rigide comme l'avait indiqué le docteur Emmanuel, mais les muscles améliorés de l'enfant compensent pleinement cette contrainte. Prenant le contrôle de sa position par le biais de son implant, Eve se retourne vers Tsadir : « Bien, il fait bon à l'intérieur, et si on allait voir ce qu'il y a dans le ventre de cette station ? ». En réponse Tsadir lui tend un fusil mitrailleur lourd.

« C'est une blague ? »

Visiblement non.

29 – Feyn : Un rendez-vous, spatial

La flotte d'escorte était finalement arrivée et les premières heures furent employées à amarrer l'Akasha à l'Icordia, un dreadnought. Entre les restes du Bearington et l'imposant vaisseau de ligne, le bâtiment de Feyn avait l'air d'une olive entre deux tranches de pain. Pour être honnête, l'Icordia à lui seul aurait pu contenir les deux autres sans soucis. Les autres vaisseaux de la flotte : une frégate d'artillerie, un mini-porte nef et une corvette de sauvetage s'étaient placés en formation à des distances écartant tout danger de collision.

Une autre flottille était aussi en route vers les restes de l'assaillant. Sur le radar, Feyn estimait qu'il s'agissait d'une autre canonnière, d'un vaisseau sauvetage et d'un vaisseau de récupération. Beaucoup plus loin, d'autres vaisseaux de Suan étaient en approche : une flottille de récupérateurs venus collecter tous les débris dangereux qui avaient pu être tracés.

Bien qu'amarrés, aucun échange physique n'avait encore eu lieu entre les deux vaisseaux. Le commandement de l'Icordia faisait preuve d'un grand effort pour rassurer le petit couple de l'Akasha tout en temporisant les échanges au maximum.

« C'est une quarantaine Idle : on est allé à bord et les procédures impliquent d'éviter tout contact tant qu'on n'est pas certains qu'on a pas récupéré un virus ou un truc dangereux. », tente-t-il d'expliquer à son amie. Mais Idle avait du mal à y croire et lui aussi commençait à avoir des doutes : lorsqu'on commence une quarantaine, le plus rapide est de l'annoncer clairement. Akasha avait transmis les données qu'ils avaient collectées et depuis plus de réponse en dehors des préoccupations bienveillantes de Maxine qui semblait centraliser tous les échanges entre l'Akasha et le reste du monde.

En attendant, l'équipage du vaisseau avait pris le temps de vérifier tous les systèmes du vaisseau et de réparer les quelques dégâts ci et là. Idle en avait beaucoup appris sur le vaisseau au cours de ces heures et elle ne se tarissait pas de question. Quand les dernières réparations furent terminées, ils durent se contraindre à attendre, vivant une petite vie parfois ennuyante. Akasha avait encore de très nombreux vivres - le vaisseau était conçu pour effectuer des vols interplanétaires - mais la lassitude prenait lentement le pas.

Enfin, une nouvelle communication parvient à l'Akasha : « Bonjour Feyn, Bonjour Idle. Nous avons du nouveau. La situation diplomatique s'est stabilisée de notre côté et nous avons l'autorisation de vous escorter jusqu'à l'orbite de Titan. Là votre vaisseau et ce qui reste du Bearington seront placés en « cale sèche » pour étude.

- Des ennuis diplomatiques : on sait enfin à qui est ce vaisseau ? demande Feyn espérant ne pas avoir été l'étincelle qui déclencherait une nouvelle guerre.

- Nous n'avons aucune idée du propriétaire actuel du vaisseau. En fait, nous avons dû vous faire patienter car Mars est très fortement intéressé par votre découverte, révèle la coordinatrice.

- Mars. Ça a donc bien un rapport avec l'Héméra ? Insiste-t-il.

- Nous n'en savons encore rien mais votre propre rapport appuie considérablement cette thèse et à défaut de mieux nous allons devoir l'étudier.

- Et Mars veut venir ?

- Ils ont commencé à uploader des spécialistes qui doivent être en train de s'occuper de la paperasse. Après ça, ils vont devoir préparer le quai pour vous recevoir. Ils auront quelques questions, leur explique-t-elle avec un sourire laissant entendre que tout se passera bien.

- Je suppose donc qu'on va se mettre en marche bientôt ?

- Oui, dès que le filet sera en place. Vous n'utiliserez pas votre propre propulsion, plusieurs drones de remorquages s'en chargeront.

- Quand aura lieu la poussée ? demande Feyn pour savoir s'il doit paniquer dès maintenant.

- Dans trois heures approximativement. Prenez un peu de temps pour vous reposer, nous vous préviendrons quand vous aurez besoin de gagner votre pont de commandement.

- Merci pour les nouvelles. », termine Feyn. Les choses ont enfin commencé à se bouger un peu ce qui ne va pas sans lui déplaire.

« Pourquoi un filet Feyn ? lui demande Idle.

- Ils vont nous entourer dans un filet très fin et très solide pour éviter que des petits morceaux soient perdus pendant le voyage, explique le raton laveur entourant son poing de son autre main.

- On perd des morceaux ? s'étonne Idle.

- Pas nous, mais le Bearington est vraiment dans un sale état, déplore-t-il.

- On rentre au nid alors ? explose la peluche blanche avec enthousiasme.

- C'est temporaire et puis on va voir des savants parmi les meilleurs aussi !

- Ooh ?

- Tu veux manger un peu ? lui demande-t-il sur un ton un peu paternaliste.

- Oui ! », termine Idle en rangeant soigneusement les éléments virtuels de l'interface en RA.

Les deux astronautes se dirigent vers le mess : un petit repas avant une poussée, ce n'est jamais une bonne idée, mais on en a toujours envie.

30 – Nightly : Vers les ténèbres

La voici à l'entrée du sas extérieur du WLD-GS-59 dans son vaisseau personnel propulsé par la seule force de son esprit, ou plutôt de son implant. Lors de la dépressurisation du sas, Nightly s'était attendue à ressentir quelque chose mais alors que l'interface de l'armure indiquait la baisse et la disparition de l'atmosphère autour d'elle, celle-là avait complètement compensé la différence de pression en se resserrant. Avantage d'une armure militaire : la pression de l'air qu'elle respire est à une atmosphère et la composition de l'air est adaptée à la situation.

L'équipe avait insisté pour qu'elle prenne plus de matériel que nécessaire et la voilâ harnachée avec en plus un fusil d'assaut démesuré. Heureusement, Tsadir lui a épargné le monstrueux jet pack.

Elle se lance, d'abord doucement, puis se concentrant sur sa propre perception à travers son implant elle se dirige vers la station, contournant le vaisseau. Pour la guider, de nombreux marqueurs et points de passage s'affichent dans l'espace au travers de l'interface de la combinaison. L'affichage infrarouge, plus adapté en faible lumière laisse paraître un monde sans couleur. Au-dessus d'elle, Europe occupe presque la moitié de son champ de vision. Gigantesque et inatteignable.

« 59 à A1, le radar détecte du mouvement depuis la station : on dirait qu'une navette s'était abritée derrière. », annonce le commandant de la canonnière.

L'enfant observe la scène avec appréhension, l'appareil émerge lentement des panneaux de dissipation thermique où il s'était abrité. De sa position Nightly ne distingue pas grand-chose, heureusement, les caméras de son armure lui offrent un agrandissement : ses maigres connaissances ne lui permettent pas de déterminer s'il s'agit d'un vaisseau militaire bien que la base de données de sa tenue semble exclure la présence d'arme.

« La navette semble accélérer pour s'enfuir et refuse toute communication. Dois-je l'arrêter ? », demande l'artilleur de la corvette. Tsadir répond simplement : « Oui. »

« Ok. A1 : prenez rapidement couvert derrière 59, nous allons ouvrir le feu ! »

Ne se faisant pas prier, la justicière en armure fonce derrière le puissant béhémoth d'acier. S'ils utilisent les canons de l'appareil, la petite navette ne sera plus qu'un champ de débris dans quelques instants.

Sur son affichage tête haute, la carte tridimensionnelle, lourdement annotée de marqueurs et repères visuels, montre les informations produites par le lidar du WLD-GS-59. Curieusement, la corvette ne pointe pas vers la navette mais une série de tirs tracés, comme des lignes jaunes dans l'interface, partent de nombreux points de l'appareil et atteignent la navette qui cesse d'accélérer. Mais pas de dériver au loin, pense Nightly.

« A1, attendez sept secondes puis allez inspecter ce qui reste de cette navette. », indique la voix de Tsadir. Ces quelques secondes passent lentement, sur son propre radar de proximité quelques débris passent : la corvette a absorbé tous ceux qui auraient pu l'atteindre. Le délai passé, elle se lance. Son interface affiche de nombreux marqueurs, identifiant tous les débris de taille significative autour d'elle. Préférant ne pas éprouver la solidité de son armure, elle les évite avec soin.

S'approchant, Eve constate les dégâts : toute la section des moteurs de la navette a été pulvérisée. Une batterie a aussi dû être touchée et l'explosion a éventré une partie de la section arrière du vaisseau qui dérive soumis à une rotation modérée. Eve se rapproche encore : il n'y a déjà presque plus de débris : la plupart se sont déjà éloigné suffisamment pour ne plus être tracés par sa combinaison.

Son implant commence à lui fournir de nombreuses perceptions : la navette est à moins de trente mètres maintenant. L'enfant sent croître une petite boule au ventre au fur et à mesure que les restes de la navette grandissent dans son champ de vision.

Elle touche enfin la surface de l'appareil : seul l'arrière a visiblement été touché. Le reste semble intact. Volant jusqu'au niveau de l'écoutille principale en accompagnant la rotation de l'appareil, Eve constate qu'elle est grande ouverte. Sans passer devant, elle se plaque à côté et étudie ce que les sensations de l'implant psi lui remontent. Du mouvement : quelque chose se déplace à l'intérieur et semble évoluer vers le sas.

« Ici A1 : il y a quelque chose qui se déplace dans la navette, annonce l'enfant.

- A1 : pouvez-vous nous le marquer ?

- Je peux vous en donner la position oui, répond Nightly ajoutant un marqueur via son interface.

- A1 : restez en arrière quelques instants. »

Les caméras de la canonnière continuent de la suivre et les images transmises lui donnent un autre point de vue. Visiblement l'équipe de Waylanders attend une position favorable pour voir ce qui se trouve dans le sas d'accès. Poursuivant sa lente rotation, le vaisseau expose finalement l'intérieur de son sas : sur l'image un homme équipé d'un respirateur est posté à l'entrée avec un fusil d'assaut.

« Nous le voyons A1. Mettez-vous à couvert au niveau du marqueur cinq. Nous allons vous débarrasser de la menace. », explique le commandant Dannis.

L'enfant s'exécute et se positionne à l'emplacement indiqué, accompagnant toujours la rotation de l'épave. Sur son interface, un seul tir est signalé d'une ligne jaune presque furtive. Sans elle, Nightly n'aurait pas même su qu'il y avait eu un tir. Sur les images, le sas n'est plus visible.

« Attendez un peu qu'on ait un nouveau visuel, indique la canonnière.

- Avec quoi vous avez ouvert le feu ? Je veux dire, les canons du WLD-GS-59, ils ne sont pas censés être capable de pulvériser une corvette en un seul tir ?, demande Nightly.

- Si bien sûr, mais à cette distance et sur du matériel civil, les tourelles de défense anti-torpilles sont très efficaces vous savez. Bien, tenez-vous prête A1, nous allons bientôt avoir un nouveau visuel du sas. », termine le premier officier.

Les images issues de la canonnière montrent alors à nouveau le sas : l'homme y est plaqué contre l'un des bords du sas par la force centrifuge. Une partie de son corps semble manquante.

« Vous pouvez-y aller A1. Restez prudente. »

Eve s'envole à nouveau, le fusil pulseur lourd à l'épaule. Sondant ses sens exotiques, elle ne perçoit aucun autre mouvement et commence à se déplacer vers l'entrée de la navette. Les lampes infrarouges éclairent abondamment l'intérieur de l'appareil.

Soudain un autre homme apparaît, lui aussi équipé d'un respirateur et lui lance quelque chose. Par pur réflexe, Nightly esquive le projectile et riposte d'une rafale. Avec ses trente balles à la seconde, l'arme génère un recul impressionnant que l'enfant peine à compenser. Désorientée quelques instants, Eve récupère son attitude. Entre temps : l'homme a disparu. Aucune trace de lui, même au travers de son implant.

« Ici A1 : j'ai un problème, déclare l'enfant.

- Nous avons vu A1. Arrivez-vous à le localiser à travers votre... implant de super héroïne ? demande Dannis.

- Hein ? Heu, non. Et c'est n'est pas normal, confirme Eve.

- Nightly, reprend Tsadir, prends un couvert et respire. As-tu encore l'objet qu'il a lancé à portée de tes sens ?

- Non. Mais je peux essayer de le chercher : j'ai sa trajectoire approximative et je n'ai qu'à m'en approcher à trente mètres pour le retrouver.

- Fais-le : nous on garde la navette en ligne de mire. Commandant : si jamais vous revoyez ce type, faites-en de la purée, ordonne la Solar Wardner.

- Vous le connaissez ? demande le commandant.

- Ce n'est pas le moment d'en discuter, le coupe net la samouraï.

- Je comprends. Les PDC sont orientés et prêts à désintégrer ce qui s'y trouverait. », indique le premier officier.

Nightly s'élance à nouveau à travers le vide dans la direction où l'objet a été lancé. Rapidement, elle le retrouve et s'en approche avec appréhension. Une fois à portée de vue elle constate qu'il s'agit d'une pièce de matériel cybernétique, semblable à un module de sauvegarde.

« Ce n'est pas ce que je pense, si ? s'étonne Eve.

- Rien n'est encore joué. Il faut déjà en finir avec cette navette, indique Tsadir.

- Il y a des poches sur cette combinaison ? demande Nightly.

- A1 : vous trouverez un compartiment pour les échantillons au niveau du ventre, explique le docteur Emmanuel.

- Trouvé ! Merci, confirme l'enfant.

- A1 : Revenez sur le marqueur 5, nous allons l'avoir à l'usure. », termine le commandant Dannis.

Sa combinaison lui indique une autonomie d'environ vingt heures et dix-sept minutes. L'homme avec son respirateur dans sa navette dépressurisée n'en a même pas pour les dix-sept minutes.

À l'usure donc ? Ça lui va, un peu de calme ne lui fera pas de mal.

31 – Ney : Roque

L'accès à la navette des mercenaires, les Stray Lions, passe par le point d'amarrage numéro 3 de la station. Plus qu'une simple écoutille, les points d'amarrage forment de véritables modules à part entière. La partie interne est composée d'un grand sas d'accès qui se connecte à celui de l'appareil, d'une salle de contrôle et d'une salle d'opération contenant notamment du matériel médical mais aussi de quoi effectuer une sortie. Avec la rotation de la station, l'accès au vaisseau se fait vers le bas et la section est pourvue d'un petit ascenseur qui peut être déployé et franchir le sas jusque dans le vaisseau. À défaut de l'utiliser, une échelle est aussi disponible.

À l'extérieur plusieurs bras mécaniques maintiennent le vaisseau en position et de nombreux câbles et tuyaux s'occupent d'assurer le ravitaillement de l'appareil en carburant de propulsion, eau, air et divers gaz et liquides nécessaires au fonctionnement du vaisseau et de son équipage.

Cette connexion sert aussi à maintenir la charge des batteries : les navettes sont de petits appareils et la plupart ne possèdent pas leur propre générateur à fusion. La charge des précieuses batteries est indispensable, car elles contiennent l'intégralité de l'énergie disponible pour le fonctionnement du vaisseau.

Arrivant près de l'écoutille du vaisseau, Ney s'aperçoit que deux soldats des forces de sécurité sont en train de remonter de la navette par l'ascenseur.

« Vous avez retrouvé votre gamin on dirait. Où sont les autres ? demande le plus gradé des deux hommes.

- Ils ne devraient pas tarder : ils avaient des affaires à récupérer, répond innocemment l'infiltrée.

- Ok. On prévient le contrôle de votre départ ? demande le soldat visiblement pressé de voir les mercenaires quitter la station.

- Ce serait une bonne idée, répond Ney qui en profite pour sauter sur l'occasion.

- On le fait de ce pas. Fly safe ! », termine le soldat en repartant.

Ney regarde les deux hommes partir en félicitant le silence de l'enfant. Elle conduit ensuite Samuel à l'intérieur du vaisseau, via l'échelle. En bas, l'intérieur de la navette est simple. C'est un modèle linéaire et toutes les salles sont en enfilades, vers le bas. Tout d'abord le fret, les systèmes de survie et les réservoirs. Ensuite, la salle des passagers avec ses rangées de sièges alignées dos vers le bas. Derrière, Ney devine la salle des commodités et le poste de commandement.

Allongé sur l'un des sièges des passagers, Zeiner lui fait signe en s'exclamant : « Ah vous l'avez retrouvé ! Vous avez choppé l'enfoiré qui pilotait la peluche ?

- Les autres sont encore dessus : Toubib m'a envoyé ici dès qu'on a trouvé le même, explique rapidement Ney.

- Il a l'air en bonne santé, constate le mercenaire.

- Oui, mais pour le voyage Toubib m'a demandé de le mettre sous sédatif, déplore faussement l'infiltrée.

- Carrément ? Les médocs sont encore dans l'infirmerie. Je t'aurais bien aidé mais... ironise l'homme.

- Une autre fois alors. Viens... Sam, je vais te donner un truc pour que tu ne sois pas malade pendant le vol. », termine Ney en aidant l'enfant à descendre vers l'infirmerie.

L'infirmerie fait face à la salle des commodités, toutes deux encadrant le couloir vertical qui continue jusqu'au poste de commandement plus bas. À l'intérieur une table médicale et plusieurs casiers de matériel. Ney se réfère aux indications de réalité augmentée et trouve rapidement un pistolet d'injection et une dose de sédatif. Elle se tourne vers l'enfant et lui murmure : « Attends-moi ici. ». Attendant une vingtaine de seconde, elle remonte furtivement l'échelle. La faible gravité aidant, elle se hisse sans bruit à la seule force des bras.

Les sièges étant orientés vers le haut - l'avant du vaisseau en fait - Zeiner ne lui fait pas face. Rapidement, elle s'approche de lui et l'immobilise de son bras droit tandis qu'elle lui injecte la solution dans le cou. Zeiner hurle et se débat, mais les systèmes du cyborg endommagés par le virus ne lui permettent pas de lutter efficacement, et rapidement le poison fait son effet. L'homme endormi, la technophile désactive tous ses implants : s'il doit se réveiller, il ne faut pas qu'il puisse provoquer de problèmes.

Ceci fait, elle retourne voir Samuel et le conduit au poste de pilotage. L'enfant, tout excité de voir un vrai poste de pilotage d'un vrai vaisseau spatial, ne se laisse pas prier et entre dans l'exiguë mais confortable salle. Là, Ney l'installe sur le siège des accompagnateurs et une fois l'enfant sanglé, elle commence à installer les données que Cara leur avait transmises. L'ordinateur de vol accepte le plan de vol sans broncher mais le transpondeur lui donne plus de fil à retordre. Au prix d'une réinstallation complète, la technophile parvient à faire reconnaître le certificat.

Un indicateur sur le journal de vol indique que le contrôle spatial de la station a placé le vaisseau dans la file d'attente pour le décollage. Ney leur transmet le plan de vol et presque immédiatement leur statut passe au vert : ils ont l'autorisation de se désamarrer à l'heure de départ indiquée par leur programme de vol. Par la même occasion un compte à rebours commence à décompter le temps : encore vingt-et-une minutes et treize secondes.

Un quart d'heure plus tard, ses amis neviens débarquent à leur tour. Tous commencent à s'installer et à sécuriser leurs possessions en vue de l'accélération. Zut et Scrap s'installent au poste de commandement aux côtés de Ney. Nevi, décide quant à elle de s'installer dans la cabine des passagers, pour « surveiller l'autre, là ». L'ancienne enveloppe de son amie est assise à ses côtés.

Finalement, le moment vient et le vaisseau se détache. Une faible poussée les écarte de la station et les écrans tracent les trajectoires des différents corps à proximité et la liste des manœuvres défile sur le côté. L'IA de vol exécute à la perfection les actions requises et, après presque une demi-heure, le vaisseau allume ses moteurs principaux pour effectuer le premier transfert orbital.

32 – Nightly : Dans les entrailles d'un cauchemar

La navette avait été sécurisée et le mystérieux homme flottait mort, retranché dans le poste de pilotage. Visiblement quelques balles l'avaient quand même atteint même si l'hypoxie était vraisemblablement responsable du décès. En dehors de quelques combinaisons d'EVA rangées hâtivement – douce ironie – rien n'attestait d'une activité récente dans la cabine.

La soute, en revanche, contenait tout un stock d'armes incendiaires, y compris deux réservoirs de trifluorure de chlore. Cette désignation n'était pas parlante pour Nightly, mais le docteur Emmanuel avait vivement réagi. D'après lui, si un tir avait atteint les réservoirs, la navette ne serait plus qu'un champ de débris. L'autre fait inquiétant : l'un de ces réservoirs était pratiquement vide...

« Les forces de sécurité récupéreront les corps et l'épave, Nightly. Nous allons passer à la station, lui explique Tsadir.

– A1 : revenez au marqueur 1, nous vous avons préparé de l'équipement spécialisé, ordonne le commandant de la canonnière.

– De quoi s'agit-il ? demande Nightly.

– Un photo-spectromètre : nous ne voulons pas que vous soyez exposée aux sal... produits que vous avez trouvé dans la navette, lui répond le docteur.

– Je me mets en route. », termine l'enfant.

Continuant de dériver, la navette est maintenant à plus de sept kilomètres de la canonnière mais les systèmes de positionnement de la combinaison restent assez précis pour la positionner au millimètre. Eve se lance à nouveau dans le vide et par la force de son implant revient vers le vaisseau mère.

« La vache : elle vient de passer de zéro à sept-cent mètres par secondes en trois secondes ! s'étonne un des officiers.

– Je vous l'avais dit, pas besoin de jet pack, maintient Tsadir.

– Madame, elle vient de produire plus de vingt G d'accélération, explique l'homme presque bouleversé.

– Techniquement, je n'ai rien senti. », leur explique Nightly sur un ton amusé.

Le temps de la conversation, la voilà déjà arrivée au niveau de la corvette. Elle se place au niveau du marqueur 1, celui placé devant le sas par lequel elle était sortie. La porte externe est ouverte et, mis en surbrillance par le système de vision, un petit drone est attaché sur le « sol ». Eve s'en empare et le fixe à son harnais.

« Ici A1, j'ai récupéré le drone.

- Très bien, rendez-vous au marqueur 3 et déployez-le à l'entrée de la station. Le drone vous précédera.

- Bien reçu. », termine l'enfant.

Moins d'une dizaine de secondes plus tard, l'astronaute débutante est en position. Eve détache le petit appareil. Manipuler des choses avec les épais gants est difficile, mais heureusement leur surface embarque un revêtement intelligent qui duplique les propriétés des pattes des geckos : ça permet une prise ferme y compris sur une surface plane.

Elle le relâche et le petit drone s'oriente par la force de ses tuyères. Piloté à distance par le docteur Emmanuel, il s'engouffre dans l'ouverture béante du sas d'accès qui a visiblement été forcé et détruit de l'extérieur : quelqu'un est déjà rentré de force dedans. Une image à 360 degrés - quatre pi stéradians serait plus exact - montre la vision de l'appareil d'exploration et de multiples petits faisceau lumineux mesurent la composition des matériaux.

L'intérieur de la station semble calciné : les faibles tuyères de l'appareil dégagent quelques cendres à son passage. La lecture thermique indique que les murs sont à une température de 557 kelvins, littéralement la température d'un four domestique à plein régime. Le couloir principal voit sa température augmenter légèrement de quelques dizaines de degrés.

« J'envoie le drone vers l'emplacement de la salle de commandement. »

Les couloirs présentent d'étranges décorations : comme si du lierre avait poussé contre les murs et que l'incendie avait tout ravagé. Suivant le drone, Eve progresse prudemment, le fusil pulseur à l'épaule, évitant soigneusement de toucher les surfaces brûlantes de la station.

Le docteur fait part de ses constats : « Les portes menant au poste de contrôle semblent avoir toute été forcées à l'explosif. Ha, voilà le poste de contrôle... merde ! »

La salle de contrôle ne ressemble pas du tout à une salle de contrôle : tout le mobilier intérieur manque et les murs luisent légèrement de la chaleur : l'affichage thermique à la limite de la saturation exprime une température de presque 800 kelvins. Les radiations thermiques commencent même à mettre à mal le petit drone qui signale une défaillance de ses moteurs.

Au bord de la salle un corps calciné, recroquevillé sur lui-même.

« Trend... » prononcent simultanément la wardner et la justicière. Eve sent le petit module mémoriel dans son compartiment à échantillon prendre plus masse, attirant son esprit comme pour lui signifier son importance.

« Le drone est perdu, annonce le docteur Emmanuel.

– A1 : Revenez au marqueur 1 pour réintégrer le vaisseau : l'EVA est terminée ! », annonce le commandant Dannis.

Confirmant la réception de l'ordre, Nightly repart en arrière. Un bref flash de lumière indique que les batteries du drone ont explosé.

Prenant à nouveau son élan dans l'espace, elle se demande les raisons pour lesquels le wardner a été tué. S'il s'agit bien de sa mémoire qu'elle transporte, ils devraient pouvoir en tirer une explication. À moins que Tsadir n'en sache déjà plus : elle semblait connaître l'homme de la navette. Celui qui a mystérieusement disparu quelques minutes, échappant aussi aux perceptions de son propre implant. C'est la première fois que ça lui arrive et ça ne la rassure pas vraiment.

La surface externe de sa tenue affichant une température de plus de 70 degrés Celsius, on la fait attendre dans le sas d'accès soumis dans un air réfrigéré par le super climatiseur du vaisseau. Sa peau externe redescendue à une température normale, Nightly est guidée par la Solar Wardner dans la salle de préparation et le rituel inverse s'opère. Le froid de l'air ambiant choque l'enfant. Heureusement, l'opération est plus rapide et elle regagne rapidement ses vêtements.

Tandis qu'elle enfle son armure personnelle, elle constate que la combinaison présente de nombreuses petites éraflures à sa surface. Le vol au travers des débris en allant à la maudite navette était plus encombré que ce qu'elle avait vu. Mais l'armure de combat de Suân était prévue pour encaisser des impacts bien pire que ça et elle-même n'avait pas ressenti le moindre choc.

De son côté Tsadir range la combinaison militaire et extrait le module mémoriel du compartiment à échantillon. Elle le prend dans ses deux mains, fermées l'une sur l'autre, et semble lui adresser une courte prière d'un simple souffle. Elle se tourne vers Nightly et lui tend le module.

« Si c'est la sauvegarde de Trend, tu ne devrais pas la conserver ? lui objecte l'enfant.

– Je veux que tu remettes cette sauvegarde à Sanaë : c'est une wardner plus expérimentée qui a déjà eu affaire à l'homme que tu as vu à bord de la navette.

– Sanaë ? Son nom me dit quelque chose...

– Probablement : elle s'est spécialisée dans les affaires liées aux dérives concernant l'implant psi, de près comme de loin.

– Et je la trouve où ?

– Autour de Saturne : elle accompagne une délégation martienne – une histoire de vaisseau avec peut-être un lien avec l'Héméra. Je l'ai prévenue de ton passage.

– Et toi, tu ne viens pas ? Je peux faire passer des gens avec moi, tu sais.

– Je sais, mais j'ai encore pas mal de chose à faire : notamment trouver à qui appartient cette station, qui possède la navette, qui sont les complices de ce « Bishop », et il y a probablement une petite montagne de papperasse à mon nom. », ironise la Solar Wardner.

Nightly la regarde interrogative alors qu'elle ajuste les derniers éléments de sa tenue de justicière. Le docteur Emmanuel arrive enfin s'assurer de sa santé mais Tsadir le repousse d'un geste calme.

« Quand tu seras prête, met toi en chemin. On a déjà perdu beaucoup de temps et toi seule peut aller plus vite que l'information. Trouve Sanaë et surtout, sois très prudente. », lui explique Tsadir en la prenant par les épaules avant de l'étreindre amicalement.

Surprise Nightly, répond à l'étreinte comme pour la remercier. Le contact humain n'a jamais été vraiment son fort.

Saturne. Ney. Elle replonge dans ses pensées : si les affaires étaient effectivement liées, pourvu qu'il ne lui soit rien arrivé.

Les deux femmes se séparent et la psion se concentre sur la surface lisse du plafond. Ombrenade, ce serait un bon départ. Sous le regard éberlué du docteur Emmanuel un cercle de lumière s'ouvre laissant entrevoir un couloir situé dans une cité se trouvant à presque deux milliards de kilomètres de là.

« Bon voyage », lui adresse la wardner.

33 – Scrap : Nevians Incorporated

Le vol s'était bien passé et l'enfant avait même très bien supporté les changements de gravité sans souffrir. Évidemment, Scrap avait utilisé une astuce pour lui administrer des anti-vomitifs avant le départ et ce fut Ney qui fit le premier rapprochement en demandant ce qu'il lui avait donné à manger avant de partir.

Après s'être assuré que leur arrivée avait bien été validée par le contrôle spatial d'Ombrenade sous l'identité de Klovizz, Ney termine de briefer Samuel : « Donc tu vas voir les soldats en bleu, et tu leur dis qu'un méchant type t'a enlevé et retenu sur Stir-M. Ensuite tu réponds à toutes leurs questions sans mentir. Ils n'en ont pas forcément l'air comme ça, mais ils prendront vraiment soin de toi. Ce sont les gentils, les vrais ! »

Ceci fait, Scrap conduit l'enfant hors de l'appareil et lui indique la direction du poste de sécurité du spatioport. Lentement avec un pas incertain l'enfant s'éloigne de l'appareil. Le nevian l'observe gagner la place centrale du spatioport.

Pendant ce temps, Nevi télécharge l'IA de Ney et formate à bas niveau la mémoire active du mercenaire effaçant toute trace du vol de l'enveloppe. Le mercenaire, inconscient est laissé à son siège au poste de pilotage et les nevians s'enfuient en empruntant la section de maintenance, passant sous le radar de la sécurité, protégés par leur alliée omniprésente dans la cité. Quelques minutes plus tard, les systèmes de surveillances auxquelles Ney, virtualisée, s'était connecté constatent l'arrivée d'un petit commando des forces de sécurité venus sécuriser l'appareil. Les choses vont dans le bon sens.

Le fantôme de Ney accompagne le groupe, émulée à travers le cerveau hyper-hybride de Nevi. N'existant que dans l'espace virtuel, l'effet lui paraît très étrange mais aussi un peu amusant. Retourner au nid lui fera du bien et Nevi a déjà envoyé Cara récupérer une enveloppe vierge à Elmetech Philorganics.

Le groupe traverse la cité et s'aventure dans les constructions périphériques datant des débuts de la colonisation. Ces installations, abandonnées, sont malgré tout restées fonctionnelles et leur petite colonie officieuse est même devenue prospère : un constructeur universel rien que pour eux, une alimentation énergétique propre et dupliquée et la protection administrative de l'IA de gestion de la cité. Une vraie petite société secrète à eux seuls.

Approchant du nid, le groupe croise Cara venue à leur rencontre. « Il y a comme un petit problème avec l'enveloppe de Ney. Je crois que tu t'es trompée sur certains paramètres Nevi. Rien de grave hein ! », leur explique-t-elle à demi morte de rire.

Le petit groupe se précipite à l'intérieur pour aller constater les dégâts.

34 – Feyn : Retour de manivelle

« Commandant Feyn, nos spécialistes ont avancé dans l'analyse de l'épave de vos mystérieux attaquants qui s'avère être le Leeroy. Il semble qu'elle soit rattachable aux Enfants de Monade, mais nous n'avons pas encore confirmation de tous les détails. Les archives que nous ont transmises les Solar Wardners indiquent qu'il est très probable que ce groupe ait possédé une frégate qui n'a pas été retrouvée et qui puisse correspondre au Bearington, lui apprend Maxine.

– Jusqu'ici je vous suis, même si je ne vois pas exactement où se situe mon implication dans l'enquête, répond très formellement le commandant.

– Je vais y venir, mais je préfère vous transmettre le contexte. Si les wardners ont des archives sur ce groupe, c'est qu'ils l'ont normalement dissolu. Maintenant, le vrai problème : le groupe est un groupe suprémaciste... psion.

– Ok, je vous vois venir. En gros, il est très probable qu'ils soient venus nettoyer le Bearington pour éviter que les forces de sécurité... vous, ne découvriez qu'ils sont encore en activité ? déduit Feyn.

– C'est ce qu'on pense, confirme l'officier.

– C'est un peu ballot vu que le Bearington semble avoir subi un effacement de toutes les mémoires à son bord...

– C'est possible. Il y a une seconde chose que je souhaite aborder commandant, reprend-elle avec un air plus sombre.

– Je n'aime pas trop le ton, il y a un problème qu'on n'a pas vu ? se défend le raton laveur.

– Les deux drones qui ont été détruits, et détruit la frégate d'assaut, ont été piratés, rappelle-t-elle.

– Oui, un sacré travail, vous nous avez vraiment sauvés sur le coup, remercie Feyn.

– Ce n'était pas nous ! se défend Maxine.

– Pardon ? sursaute le commandant.

- Les tables de routages du Leeroy ne laissent pas de doute : l'attaque qui les a empêchés d'esquiver les drones est remontée à travers les drones. Et les adresses SolNet des paquets remontent à l'Akasha, explique-elle avec une diction rapide.

- C'est juste impossible, conteste Feyn. Mon vaisseau ne possède aucun module de guerre électronique : tout ce que j'ai c'est de quoi forcer les portes des épaves que je dois visiter : je ne suis même pas sûr que ce soit vraiment du matériel cryptographique en plus.

- Commandant. Rassurez-vous : nos spécialistes sont à peu près persuadés que votre vaisseau n'a servi que de relais. En fait, sans disposer d'une colossale puissance de calcul, qui ne peut physiquement tenir à bord de votre appareil, l'opération semble impossible à nos agents, tempère Maxine.

- Mais comme ça vient de l'Akasha, ça n'est pas un de ces Enfants qui est en cause ? Dédit Feyn.

- Exactement. J'en viens à une requête : une Solar Wardner, une certaine Sanaë, souhaite monter à votre bord accompagnée d'un spécialiste pour examiner le système informatique de l'Akasha.

- D'accord, si ça peut vous aider... Quand aura lieu le transfert ? accepte Feyn.

- Nous sommes prêts de notre côté : nous n'attendons que votre signal pour pressuriser le conduit de connexion, explique l'officier.

- Ah, elle est déjà à bord de votre vaisseau ? dit Feyn surpris qu'on ne lui ait pas parlé d'elle avant.

- Oui, elle s'est téléchargée il y a une demi-heure, révèle Maxine.

- Le spécialiste aussi donc.

- C'est une IA sentiente. Il s'appelle Nodeus.

- Très bien. Lancez la procédure, je vais m'assurer que notre sas soit prêt à vous recevoir, confirme-t-il.

- Merci Akasha. Icordia fin de transmission. », termine la médiatrice.

Apprendre que son sauveur n'est pas la personne qu'il croyait ébranle légèrement la confiance de Feyn en ses déductions. Ainsi, un illustre inconnu est parvenu à pénétrer dans les systèmes d'Akasha et à déployer une attaque informatique pour arrêter, et retourner, un assaut spatial. Seules les opérations spéciales de Mars avaient pu se vanter de pareils exploits, et encore, sur du matériel de l'ONU, du matériel terrien.

À côté de lui, Idle dort dans son fauteuil de vol. La pauvre : le commandant de l'Akasha avait promis à Ney, une amie de Tsa', de prendre soin d'elle. Et la voilà prise au milieu d'une affaire impliquant les forces de sécurité de Suan, des scientifiques martiens, un groupe suprémaciste disparu, une Solar Wardner et un mystérieux, mais prodigieux, hacker. Même pour le commandant supercentenaire, ça fait beaucoup.

Il vaut sans doute mieux prévenir Ney et ses autres parents. Ouvrant une communication avec l'Icordia, Feyn demande : « Icordia, j'aimerais transmettre quelques nouvelles aux parents d'Idle, ma seconde. Pouvez-vous transmettre mes mots à l'adresse suivante ? »

35 – Nightly : Ombrenade by Night

La cité d'Ombrenade présente un jeu d'éclairage surprenant durant son cycle de nuit. La plupart des éclairages « externes » sont très fortement atténués et les lampes du dôme ne présentent plus cette lumière vive et directionnelle. À la place, ces dernières dessinent un ciel étoilé où la plupart des constellations sont reconnaissables. À vrai dire, les informations publiques d'Ombrenade confirment même que leur position est précisément celle des vraies étoiles dehors, tant que les observateurs restent en contrebas de la cité.

L'air frais et le bruit de grillons rappelle ces images fantasmées des nuits sur les bords méditerranéens de l'Europe – celle de la Terre. Quelques lucioles donnent aux parcs du bas un aspect féérique, bien qu'Eve ne parvienne pas à déterminer s'il s'agit vraiment d'insectes ou d'un autre artifice. Pour passer plus discrètement en ville, elle a rangé son bandeau et retrouvé ses cheveux roux. Sa cape, vêtement mimétique, s'est changée en une sorte de poncho pourpre sous lequel son équipement est caché. Histoire d'éviter des contrôles inutiles, elle affiche ostensiblement sa licence d'agente indépendante rattachée à Mars sur le canal réservé aux forces de sécurité.

Son message vient d'obtenir une réponse. En l'ouvrant, l'avatar de Ney apparaît dans son espace privé de réalité augmenté : un construct.

« Hey Nightly ! Ça me fait plaisir d'avoir de tes nouvelles, lance la peluche de façon particulièrement dynamique.

– Bonsoir Ney. », répond l'enfant, plus calmement, se prenant au jeu du construct. L'entité virtuelle n'est qu'une petite IA embarquant des informations et qui les restitue lors d'un simple dialogue. Certes, il est possible de déplier un construct pour en afficher les informations de façon plus linéaire, mais Eve a remarqué que ceux de la technophile relèvent presque de l'art. Non seulement les réponses sont complètes, mais le schéma de fonctionnement est élégamment direct, évitant au correspondant d'avoir à deviner les questions à poser. Quant au langage, qu'il soit verbal ou corporel, il transporte la bonne humeur et la gentillesse de Ney et, rien que pour ça, Eve tient à le lire normalement. Surtout après les événements récents.

La réponse de Ney va dans ce sens : « Pour commencer, je vais bien et l'enfant est entre les meilleures mains qui étaient à ma portée.

– Tu n'imagines pas à quel point je suis soulagée.

– Il y a eu de la casse mais rien que la sécurité ne puisse gérer. Je devine à ton message que les choses ont eu une fin moins glorieuse de ton côté.

– Oui, on peut dire ça. Est-ce que tu connaîtrais une certaine Sanaë ? Je dois entrer en contact avec et rapidement.

– Ce nom me dit quelque chose, il faudrait qu'on se voie. », répond la peluche virtuelle.

C'est là une partie du génie de Ney : en plus de l'architecture habituelle des constructs elle a ajouté une série de mot clé qui l'intéresse. Si l'un d'eux est évoqué durant la conversation, l'entité virtuelle lance automatiquement une invitation. Visiblement, Ney a déjà entendu parler de Sanaë alors qu'Eve n'en avait pas fait mention lors de son message : pour la justicière c'est une bonne nouvelle qui peut lui faire gagner beaucoup de temps. En dépliant le construct elle ne l'aurait d'ailleurs peut-être pas trouvé.

« C'est une très bonne idée, Ney. Tu sais où on peut se voir ? demande la justicière.

- Le parc « Alice », le numéro 7. Dans... disons vingt minutes, ça t'irait ? propose le construct.

- Oui, répond Nightly.

- Ça marche, renvoie juste la réponse, lance la peluche avec un clin d'œil.

- À tout de suite ! », termine Eve en activant la réponse automatique du construct, immédiatement un message auto-généré est envoyé.

Le parc numéro 7 est situé plus haut, vers le milieu de la muraille des habitations. La psion pourrait s'envoler par la force de son implant, mais une certaine fatigue mentale commence à beaucoup la travailler et s'il y a bien une chose qu'il vaut mieux éviter, c'est de se servir de son implant sans tous ses moyens. Et puis le calme nocturne de la cité l'apaise, autant en profiter.

Sur les hauteurs de la cité, la tour centrale n'en paraît que plus majestueuse. L'éclairage morcelé qui traverse les vitres des habitations donne un sentiment de complexité et de grandeur à la cité. Le parc 7 est vide : en accédant au canal de réalité augmenté, la jeune fille constate qu'il a en effet été réservé. Toutefois, son certificat d'identité semble accepté.

Elle n'a pas le temps de s'asseoir que Ney arrive, accompagnée d'un autre nevian. Dans la pénombre Eve peine à remarquer ce qui cloche : « Que t'est-il arrivé Ney ?

- Oh, c'est Nevi qui s'est planté dans le pseudo code ADN de ma nouvelle enveloppe : elle a inversé les gradients de couleurs. Du coup, au lieu d'être rousse avec le ventre blanc... ben je suis blanche avec le ventre roux, dit-elle sur un ton exagérément et faussement outré.

- Ça se soigne ? demande-elle.

- Avec une nouvelle enveloppe oui. On en commandera une autre plus tard : tu es pressée je crois, non ? rappelle la peluche avec un certain amusement.

- Oui, tu connais Sanaë ? demande Eve sans détours.

- La Solar Wardner ? Oui, elle est à bord de l'Akasha, lui apprend Ney.

- Je ne connais pas ce vaisseau, remarque l'enfant.

- Il va être très connu dans quelques jours, je pense. Peut-être pas autant que le Bearington, remarque, explique succinctement Ney.

- Je ne le connais pas non plus, déplore Nightly.

- Tu vois l'Héméra ?

- Oui, bien sûr, j'ai fait partie de la seconde vague de répliquants sur les premiers tests de l'implant, explique naturellement la psion.
- On a peut-être la même chose : on dit que les scientifiques sont en ébullition.
- Ok. Elle va pas être simple à joindre alors. Merde ! s'exclame Eve.
- Tu sais qu'on a notre Idle sur l'Akasha ? indique Ney comme si elle révélait sa main au poker.
- Vous avez une backdoor ? s'interroge-t-elle.
- Non, Idle, notre amie... Tu ne l'as pas encore rencontré. Elle est heu...
- Un peu cassée mais très attachante, la coupe l'autre neviaan.
- Bref, on peut la contacter assez facilement. Tu veux lui envoyer un message ? » lui demande la peluche.

Comme libérée d'un étrange, mais pesant fardeau, Eve accepte l'offre. Il lui faut préparer le message à Sanaë et l'aide de la technophile pourrait lui être très utile pour transmettre ces informations sans trop se faire remarquer.

Ensuite, si elle n'a pas d'autres urgences, une bonne toilette et une nuit de repos lui feraient beaucoup de bien.

36 - Sanaë : Par-delà les montagnes bureaucratiques

L'Akasha est un vaisseau conçu pour les longs vols : entièrement équipé pour affronter l'espace interplanétaire avec un équipage de 4 personnes, il présente quelques aménagements conçus pour assurer un certain confort. Bien plus de confort que sur l'Icordia sans hésiter.

Le commandant Feyn est un de ces étranges Solaires. Né humain à la fin du vingtième siècle, il a pratiquement traversé toutes les époques du vingt-et-unième. Quand son corps a commencé à présenter de sérieuses défaillances, il a sauté sur l'occasion et pris une enveloppe non conventionnelle. Cette dernière a déjà 25 ans et semble correctement entretenue, elle sera remplacée plus par l'obsolescence que par l'usure.

Son visage, un raton laveur avec des traits malgré tout anthropomorphes, est rapidement sympathique. Il se présente avec une certaine familiarité - sans jamais rompre l'étiquette - et porte en son cœur la fierté d'être astronaute. Ce métier semble avoir été toute sa vie son but. Maintenant qu'il l'a atteint, il s'en délecte.

L'autre passager, Idle, est une nevia. Normalement, ces assistants domestiques ne sont pas sentients, mais le comportement de cette dernière et le fait qu'elle soit enregistrée auprès de la corporation en tant que personne ne laisse aucun doute planer. Elle l'est devenue semble-t-il par faute d'abandon : certaines IA tendent naturellement à atteindre cet état si elles ne sont pas « élaguées régulièrement ». Toujours est-il qu'Idle est intrigante. Elle semble se comporter comme un enfant de 5-6 ans, mais fait preuve très régulièrement de réactions adultes et extrêmement raisonnées. Son récit du sauvetage de Feyn est précis et dénote une capacité d'observation et d'apprentissage digne de son noyau Wolfa. C'est assez simple : réussir une EVA seule sans formation est une petite prouesse ; le faire dans la situation d'urgence qu'elle a affronté est un exploit dont elle peut se vanter.

Nodeus de son côté n'est parvenu à rien : il semble clair que le pirate n'a eu pratiquement aucune information depuis l'Akasha mais pour autant rien dans les informations de routage ne semble aller au-delà de la mémoire de l'IA de bord. Et cette IA de bord ne possède absolument aucun logiciel de guerre électronique en dehors des glaces conventionnelles. Les hypothèses de Nodeus font face à un étrange paradoxe : il faut une grande puissance de calcul pour briser un certificat et même avec le cluster principal d'une colonie, il lui faudrait une semaine. L'Akasha n'est pas un vaisseau capable d'embarquer autant de matériel, et ce d'un facteur d'échelle de plusieurs ordres de grandeur.

Et il y a le Bearington. Sanaë, Nodeus mais aussi Feyn, trouvent étrange, pour ne pas dire suspecte, que la prise de contrôle des deux drones ait eu lieu juste après l'impact des torpilles. Cela ressemble beaucoup à une riposte, même si Feyn, par son esprit scientifique, considère qu'il n'y a pas assez de matière pour en savoir plus. Quoi qu'il en soit, la Solar Wardner ne sera rassurée que lorsque Francklin sera lui aussi là. Mais si elle a pu emprunter un corps dans la réserve de l'Icordia, son ami psion a besoin d'une enveloppe parfaitement conforme à sa précédente.

Au milieu de toutes ces considérations et réflexions, un message leur a apporté d'autres mauvaises nouvelles. L'émetteur, une certaine Nightly que ses dossiers personnels rattachent à Eve 3C du laboratoire de Dorthown sur le projet initial de l'implant psi, lui a annoncé la « mort » de Trend, l'un des leurs.

C'est une jeune wardner, Tsadir, qui l'a envoyé vers elle. La mort d'un agent est chose courante et traduit généralement le manque de discernement d'un ennemi. Aussi, la nouvelle en elle-même n'intéresse qu'assez peu Sanaë, surtout que Trend est réputé pour ses prises de risques et son approche directe de certains problèmes.

En revanche, la mention d'un nom a réanimé – comme par le fait d'une magie noire – une affaire que la cyborg aurait vraiment préféré rester morte : « Bishop ». Le fou comme Garreth et le reste de son équipage l'appelle. Sanaë et son équipe avait déjà mis fin à plus d'une quinzaine de ses instances et arrêté ses deux complices responsables de ses résurrections indésirables. L'homme est quelqu'un de particulièrement dangereux, imprévisible et fou. Une sorte de « Joker » comme l'a nommé Feyn en « l'honneur » d'un méchant de fiction transmédia du début du siècle.

Le savoir à nouveau en circulation inquiète grandement la femme et Nodeus lui-même a déjà relancé ses contacts à travers SolNet pour rétablir la surveillance d'antan. Tsadir et cette Nightly, semblent avoir réussi à arrêter l'une de ses instances, même si ça leur avait coûté la vie de Trend.

Que faire maintenant ? Sans plus d'information difficile d'avancer. Sanaë est coincée ici avec le Bearington : si les Enfants de Monade tentent à nouveau quelque chose, elle préfère être présente. En revanche, cette indépendante pourrait avancer. Elle semble avoir quelques relations et accès à quelques ressources : Trend doit bien avoir appris quelque chose. Encore faut-il accéder à sa mémoire.

Évidemment, c'est parfaitement illégal – elle-même ne se l'autoriserait pas – mais qui sait si cette Nightly ne pourrait pas y trouver quelque chose ?

37 – Nightly : Deep Thought

L'aérateur du « Nid » ronronne de son cycle lent. L'air doux porte une légère fragrance de chlorophylle et l'éclairage tamisé de la salle de repos apportent un sentiment de confort à la justicière. Alors que ses sens retrouvent leur précision et que son corps se réoxygène, Eve considère à nouveau les événements de la veille.

Trend s'était jeté dans un piège. Elle avait été trouver Tsadir une ancienne coéquipière qui avait intégré les rangs des wardners. La wardner l'avait conduite sur un vaisseau de guerre et là elle avait expérimenté une escarmouche spatiale fortement asymétrique. L'opération n'avait pas apporté grand-chose si ce n'était plus de questions, un nouvel ennemi, Bishop, et l'implant mémoriel présumé de Trend. Tsadir l'avait ensuite envoyé sur Titan trouver Sanaë, une autre wardner qui avait déjà affronté ce fameux Bishop. À Ombrenade, elle avait retrouvé Ney qui lui a permis de contacter la fameuse wardner et puis... Il y avait eu cette réponse.

Un message à double sens. D'un côté, il disait : « Je suis occupée, je dois gérer une autre affaire très importante, essayez de trouver plus d'informations. Ne faites pas n'importe quoi avec la mémoire de Trend. » De l'autre, Ney avait lu : « Je ne peux pas m'impliquer directement sans vous gêner. Ouvrir la mémoire de Trend est illégal, je ne peux pas l'autoriser, alors soyez discrets et trouvez ce que vous pouvez. »

Il y avait eu un débat : Nightly était partisane d'envoyer la mémoire à DeepOne la société de sauvegarde de Trend – Il dépend d'Urania, vraiment ? – tandis que Nevi, Zut, Cara, Scrap et Lift s'étaient ralliés à l'avis de Ney. Le ton était resté très cordial, amical même, et sans qu'Eve n'ait encore compris comment, elle avait été convaincue.

Alors qu'elle se tourne sur le côté, Scrap, immobile, lui tend quelques vêtements.

« Qu'est-ce que vous avez fait de ma tenue ? demande l'enfant.

– Elle est partie au lavage : il y avait des taches de sang incrustées et votre armure présentait une fente qui, si je ne me trompe, ne fait pas partie du modèle de base, s'amuse le nevian.

– Et mes armes ? s'inquiète la justicière.

– Rangées dans l'armurerie. Rassurez-vous, même Nevi a fini par accepter que se promener dans le nid avec un AIMBOT-3000 n'est pas nécessaire, continue-t-il avec une politesse exagérée.

– Et ça ? questionne-t-elle en pointant les vêtements.

- Des vêtements mimétiques pour votre usage. Je pense qu'à un moment, vous allez sortir de sous cette couverture, aussi confortable soit-elle, et que vous apprécierez de ne pas vous promener en sous-vêtements dans une atmosphère à 293 kelvins, justifie le nevian.

- Oh... Merci, dit-elle incertaine.

- Vos lentilles sont sur la petite table à côté : Ney y a installé les certificats pour accéder au réseau du Nid et effectué la mise à jour CRN-20940215-001 du noyau qui prend nativement en charge la version 121.2 de la norme Unicode, annonce-t-il avec une certaine joie.

- Hein ?

- Ils ont rajouté l'emoji nevian dedans, c'est un événement qui se fête non ?

- Oh... Je vais me changer et prendre un petit déjeuner, je pense, indique Eve en se pinçant l'arête du nez.

- Très bien, si vous avez besoin d'aide, on est à côté. », termine Scrap en passant par l'ouverture menant au troisième réservoir.

Le Nid est une enfilade de quatre énormes réservoirs réformés. Entièrement réaménagées par Nevi et Ney, ils présentent maintenant un intérieur digne d'une véritable habitation. Seul le premier module a encore un aspect rustique, contenant notamment un atelier, le matériel pour l'extérieur et - sans doute parce que « Nevi » - une véritable armurerie.

Elle s'habille de la robe qui porte de nombreuses couches de tissus verts et dorés. L'habit est surmonté d'une capeline élégante aux mêmes couleurs. Eve ressent une étrange sensation. Jusqu'ici les nevians se sont montrés particulièrement amicaux et Ney semble lui faire confiance. Mais l'organisation du groupe semble tellement relever de la naïveté qu'il est surprenant qu'ils soient encore là.

Le vêtement est confortable et tellement bien ajusté que l'enfant se demande même s'ils ne sont pas allés jusqu'à la mesurer sous toutes les coutures pendant son sommeil. La crainte d'avoir été manipulée sans son consentement s'évanouit au même moment où elle se souvient qu'après tout, ils possèdent ses vêtements qu'ils lui ont pris pour les nettoyer. À quoi bon faire des mesures quand on a juste à les lire dans la mémoire de sa tenue intelligente ?

Une fois équipées de ses lentilles, Eve s'approche de la salle principale : dedans, Ney et Zut ont branché le module de mémoire sur un lecteur custom, et s'affairent à en examiner le contenu. À son approche, Ney l'invite à s'asseoir et lui propose tout un assortiment de boisson à travers la réalité augmentée. L'enfant choisit un chocolat chaud et immédiatement, le synthétiseur de la cuisine commence à travailler.

« Où vous en êtes ?

- On a récupéré la dernière authentification effectuée sur le nœud de sauvegarde. Je peux déjà confirmer qu'il s'agit de Trend, lui répond Ney.

- Elle est vraiment forte : tu te rends compte qu'elle va réussir à décrypter une mémoire quantique ? s'exclame Zut avec un enthousiasme débordant.

- Mémoire quantique ? Je ne suis pas vraiment dans la technique... Je sais juste qu'il est normalement impossible de décrypter un module de sauvegarde, sauf si on a la clé que possède l'installateur... DeepOne, c'est ça ? Interroge Eve.
- En théorie oui. Si tu veux : chaque information est stockée sur un qubit incomplet...
- Tu m'as déjà perdu là, l'interrompt la petite fille.
- On va recommencer alors. Imagine qu'on enregistre chaque bit d'information sur un atome différent, explique la technophile.
- Ouais.
- Tu as le choix du paramètre de ton atome à utiliser pour mémoriser l'information, continue-t-elle.
- Jusque-là, je suis.
- Il y a un truc en physique qui dit qu'on ne peut pas connaître toutes les propriétés d'un objet quantique : quand tu en lis certaine, d'autres sont détruites, poursuit la peluche en marquant une pause.
- Et ? demande Nightly avec une certaine impatience.
- Tu n'utilises pas la même propriété sur tous les atomes. À la place, tu crées une clé, c'est-à-dire une sorte de document qui dit sur quelle propriété de quel atome, telle donnée est enregistrée, conclue Ney.
- Ok. Si tu essayes de lire les données sans la clé, tu vas détruire la moitié des données en fait ? infère Eve avec triomphe.
- Sauf que c'est plus compliqué parce que mémoire quantique égale superposition égale truc très compliqué et que ça ne marche pas avec des atomes. Mais c'est le principe, confirme la semi-renarde.
- Il nous faut la clé en fait. Ça j'avais compris.
- On va la casser, intervient Zut en se frottant les mains.
- Comment ?
- À cause d'une faille : la mémoire elle-même a besoin de certaines informations de la clé pour fonctionner, reprend Ney.
- Logique, elle ne peut pas écrire si elle n'a pas la clé en fait, déduit Eve.
- Exact, sauf que le processus n'est pas parfaitement symétrique et qu'on n'a qu'une clé publique... si on veut.
- Merde, coupe l'enfant.
- Ne t'en fais pas avec la puissance de calcul qu'on a, dans une semaine on aura la clé privée et on pourra ouvrir...

- Une semaine ?! coupe Nightly.
- Trend est sur cycle long, il ne sera pas réinstancié avant un mois. Ça nous fait quand même gagner trois semaines ! déclare Ney de son optimiste naïveté.
- Et si on a plus de puissance de calcul ? demande Eve.
- Ça raccourcirait le temps de calcul, tu connais un moyen d'en avoir plus ? questionne la peluche intéressée.
- Non, décline l'enfant.
- Bah, sinon on pirate tout ce qui a un processeur à Ombrenade et on les met au travail, dit Zut sur un ton malicieux.
- Ça pourrait marcher, confirme Ney, mais il faut absolument éviter les appareils de la sécurité et les pots de miel. ».

Et voilà, non contente de participer au piratage de la mémoire d'un défunt, elle est désormais associée au prochain hold-up informatique sur toute une cité. Était-ce vraiment ce que Sanaë avait en tête ?

38 - Feyn : La lune brumeuse

Il avait fallu plus de 25 heures pour effectuer le voyage depuis la dangereuse orbite du Bearington jusqu'au chantier spatial Sympan. Cinq heures de plus pour manœuvrer l'Akasha et l'amarrer dans la cale « sèche ». L'opération avait d'ailleurs requis de gigantesques bras et l'utilisation de drones de remorquages : avec le filet, l'Akasha ne pouvait pas se permettre d'utiliser ses propres réacteurs et contrôles d'attitude.

Après l'amarrage, Feyn parcourt le vaisseau en compagnie de sa seconde - puisqu'il en est ainsi - et effectue les dernières vérifications afin d'éviter une mauvaise surprise aux équipes scientifiques et à l'ingénierie spatiale. Le principal risque concerne les canalisations et les réservoirs qui pourraient présenter des fuites et causer de dramatiques défaillances lors de leur refroidissement après l'arrêt des systèmes. Il y a aussi le stock qui, à cause de l'impact, aurait aussi pu se détacher et dériver. Et il y a les affaires personnelles à récupérer.

« Je crois qu'on est bon, là. », déclare Feyn en refermant la liste de tâche des opérations d'extinction. Rien à déclarer, c'est une bonne chose. Si les dégâts externes ne sont pas graves, son vaisseau sera en mesure de repartir dans une semaine. Dans le cas contraire, le commandant devra sans doute attendre un peu plus d'un mois avant de récupérer l'Akasha.

En temps normal, après avoir quitté le vaisseau, la cale sèche est pressurisée en 24 heures puis les travaux commencent. Mais avec l'épave du Bearington, les scientifiques ont décidé qu'il était préférable de laisser la cale dépressurisée, le temps de collecter tous les éléments des restes du vaisseau en évitant toute contamination supplémentaire. Évidemment, ça retardera les travaux de réparation, mais si l'enjeu est à la hauteur des estimations du raton laveur, il vaut mieux mettre toutes les chances de son côté.

Au moment de passer l'écouille externe, les deux croisent deux techniciens qui attendent pour entrer.

« Bonjour commandant, commence le premier qui transporte une grande malle à outils.

- J'ai passé l'écoutille, je ne suis plus commandant, se défausse Feyn.

- Oui bien sûr. Nous sommes de l'équipe technique : on va s'occuper des premiers relevés de l'Akasha. Ne vous inquiétez pas on a été briefé : pas touche au Bearington.

- Je vois, je suppose que Suan prend tout en charge à partir de maintenant ? Infère le raton laveur.

- On ne peut rien vous cacher, s'amuse le technicien.

- Pas ma première fois en cale sèche en fait.

- On ne va pas vous retenir plus longtemps, je pense que le contrôle aimerait vous voir, abrège son collègue.

- Merci. Bonne journée à vous ! salue Feyn.

- Vous aussi, commandant. », terminent les deux hommes de concert.

Feyn les regarde s'enfoncer à travers l'écoutille de l'Akasha, faisant attention à ne pas heurter les parois avec leur matériel. Alors que les deux astronautes - avec son EVA de sauvetage, Idle mérite amplement le titre désormais - remontent le tube de connexion, la peluche blanche s'exclame : « Mince, j'ai laissé la couverture de Zut dans ma cabine. Je reviens vite ! ».

Le raton laveur la regarde repartir rapidement dans l'Akasha effectuant de gracieux bonds d'une paroi à l'autre profitant de ses pattes geckos et de sa morphologie permettant un déplacement quadrupède avec efficacité.

Un bruit attire l'attention de Feyn de l'autre côté du tube de connexion. Deux autres techniciens approchent eux aussi lourdement chargés, bien que l'expression dans cet espace sans gravité apparente laisse une impression étrange. Les deux hommes le dépassent sans s'arrêter, accentuant la méfiance de l'astronaute. « Pardons, mais vous êtes ? », les arrête Feyn. Après tout, il y a déjà une équipe technique à bord.

Sans lui laisser le temps de réagir, le premier abat le container qu'il transporte sur l'ex-commandant. Le choc, en pleine tête, est terrible et Feyn perd conscience.

Il est réveillé par un homme qui lui tient la main gauche en l'enserrant dans les deux siennes. Il porte un badge virtuel : « Francklin - Medical Chief - Meteora ». Alors qu'il s'apprête à lui parler, il l'enjoint à rester calme d'une voix grave et apaisante. À côté du médecin flotte un cyborg absolu : son corps robotique est taillé pour revendiquer sa nature et il lui fait l'impression de ces robots des films de la fin du siècle précédent. Lui aussi porte un tag RA : « Garreth - Operation Officer - Meteora ».

Les cris d'Idle retentissent : « Laissez Feyn tranquille ! ». Tournant la tête, Feyn s'aperçoit qu'elle vise le groupe avec un plasgun - un dispositif servant à provoquer des surtensions pour faire sauter les fusibles d'un circuit : très pratique en cas d'incendie d'origine électrique. Pas besoin d'aller chercher dans la boîte à fusible. En situation de combat, c'est assez peu efficace mais suffisamment douloureux pour laisser un humain y réfléchir à deux fois avant de foncer dans le tas.

« Pas de panique, je suis médecin et je m'occupe de lui, tempère Francklin.

- Tu as vu d'autres types dans le vaisseau ? le coupe le cybernétique.

- Oui, ils sont au niveau du hub central, entre le bleu et le vert, répond instinctivement Idle.

- Garreth ? Vous pouvez-y aller, indique le médecin.

- J'y vais, ces fils de putes vont morfler, lance le soldat avec hargne.

- Garreth ? l'interrompt le médic.

- Oui ?

- Votre langage... » le rappelle Francklin. Haussant les épaules, le combattant blindé s'engage dans la course et dépasse Idle qui le contourne d'une manœuvre étonnamment vive et agile. Elle s'approche vers le médecin sans pour autant baisser sa garde.

« Vous allez vraiment me tirer dessus ? demande le médecin avec un ton amical.

- Qu'est-ce qu'il a ? demande Idle qui baisse son arme.

- Votre ami a reçu un vilain coup à la tête. Il avait une lésion bénigne au niveau du lobe temporal gauche, explique l'homme dans son uniforme blanc orné du caducée.

- Il ne faudrait pas m'apporter à l'infirmerie ? questionne Feyn.

- Par chance vous êtes organiques. Je vous ai déjà soigné, vous ne seriez pas conscient sinon. Je vais vous aider à vous rétablir, clarifie-t-il en l'aidant à retrouver sa stabilité dans l'environnement sans poids.

- Et vous êtes ? demande le commandant.

- Francklin, je travaille avec Sanaë en tant que médecin et spécialiste des psions.

- Oh. Et le robot ? interroge Idle.

- Garreth ? C'est un de nos agents de terrain. Il a un sale caractère mais ne vous en faites pas, il a un très bon fond, explique-t-il. Vous devriez sans doute laisser votre arme au vaisseau, les techniciens en auront sans doute besoin. Laissez-moi vous conduire auprès de Sanaë. », propose Francklin.

Guidés par l'officier de la wardner, l'équipe remonte le tube de connexion pour aller à la rencontre de la représentante du corps des solars, dans sa propre enveloppe cette fois-ci.

39 – Garreth : Le marteau et l'enclume

Ils avaient été prévenus par Nodeus : la sécurité avait laissé passer deux équipes vers l'Akasha, ce qui était particulièrement irrégulier. Sanaë l'avait envoyé avec Francklin pour aller y jeter un œil et ils étaient tombés sur l'homme-raton laveur qui dérivait dans le tube de connexion dispersant un peu de sang dans l'espace.

Francklin l'avait rattrapé et pratiqué sa magie habituelle, un pouvoir qu'il avait « volé » à un prophète psion sur Ganymède, il y a déjà pas mal d'années. Quelque part, voir les chairs se reformer d'elles-mêmes, la blessure se réduire et surtout le sang dérivant dans l'espace se désintégrer au fur et à mesure qu'il regagnait son hôte, le mettait mal à l'aise. Selon le cybernétique, les psions devraient vraiment être fichés. Mais ce n'était pas l'avis de la patronne qu'il respectait encore plus.

Alors que le médecin avait pratiquement fini, une peluche de tout juste un mètre de haut a débarqué de l'intérieur avec un disjoncteur à impulsion électrique. Du cran, elle en avait et Garreth est même certain qu'elle aurait tiré si Francklin n'avait pas fait son médiateur. Tant mieux, le cybernétique n'aime vraiment pas taper sur les choses mignonnes. Les mecs qui s'en prennent aux ferrailleurs par contre... Quand Francklin lui a donné le go, ça avait été une véritable libération. En plus dans un vaisseau en cours d'inspection, la surveillance est habituellement inactive.

Jouant de la puissance de son enveloppe mécanique, Garreth s'approche du fameux hub central. Une grande déception envahi le cybernétique : les deux intrus dérivent dans l'intersection, l'un d'eux encore pris des spasmes provoqués par la décharge du plasgun. Elle avait oublié de leur parler de ça. Garreth est pris d'un fou rire : il va beaucoup l'aimer cette petite.

Attrapant les deux types par la chemise d'une seule main, il revient sur ses pas. Sanaë va se faire un plaisir de les faire parler, ou encore mieux, si elle est trop occupée avec les autres, IL le fera. Et quitte à le faire autant leur faire mal : ça n'aide pas à avoir des informations, mais ça le défoulera.

Remontant le tube de connexion, il se retrouve face à trois robots des forces de sécurité et un officier de Suan.

« Vous arrivez un peu tard les gars, lance le cybernétique par pure provocation.

- Je... Heu, vois que vous avez la situation en main, hésite l'agent.

- Ouais, ouais. Allez, ramassez-les-moi et ramenez-les à Sanaë.

- Très bien. », s'incline l'officier de sécurité qui ordonne aux robots patrouilleurs d'emporter les corps semi-conscients des intrus.

Alors qu'ils s'éloignent, Garreth remarque un bleu naissant sur la joue de l'un des faux techniciens. La forme de l'hématome ressemble au motif sur la crosse du plasgun. Il se rapproche de l'arme improvisée et examine le chargeur. Deux charges manquantes et le plastique de la crosse est effectivement fêlée. Oh qu'elle va lui plaire cette petite.

40 – Nightly : Shopping industriel

Chaque cité dans les colonies présente deux faces. La première est celle que tout le monde voit : les sections privées et publiques où les solaires vivent. Mais aussi vaste soit elle, elle ne représente qu'une partie de la seconde. Pour faire vivre un solaire ce sont des centaines de robots et de systèmes automatisés qui sont utilisés. Beaucoup d'habitants sont évidemment conscient de ce fait, mais assez peu d'entre eux, en dehors des bâtisseurs et concepteurs des cités extraterrestres, parviennent à considérer cette facette au-delà des sections de maintenances passant sous leur appartement.

Ce sont des dizaines de kilomètres carrés qui sortent en dehors des murs faisant apparaître la partie habitée de la cité comme une simple bulle au milieu d'un océan. Évidemment, pratiquement tout ceci est enterré.

Avec les nevians, Eve s'aventure dans ces zones automatisées à la limite de l'autonomie complète, sans pouvoir décider de quel côté de cette limite se placent les installations autour d'elle. Séparés en trois groupes pour gagner du temps, les clandestins recherchent les centres nerveux. Accompagnant Ney, la justicière apprend beaucoup du fonctionnement de tous les appareils qui envahissent les couloirs et les salles. La peluche est une incroyable source de savoir en termes d'ingénierie, d'informatique... de technologie en général : une technophile au sens premier.

Se dirigeant vers la prochaine station de maintenance, Ney poursuit ses explications sur le processus de collecte des ressources premières. Dehors, des carrières automatisées extraient les matériaux nécessaires à la maintenance et l'expansion de la colonie. Croissant comme un réseau sanguin à la surface de la lune, le réseau de collecte reçoit les produits de l'extraction. Il est directement relié aux centres de production des colonies, aux précieux constructeurs universels.

Le contrôle de toute cette infrastructure ne peut pas vraiment être complètement centralisée : une défaillance à un endroit pourrait provoquer la panne de tout le réseau, c'est là qu'interviennent les stations de maintenance. Chaque station est un poste de contrôle en soi qui gère une petite parcelle du réseau global. Des IA non sentientes régulent et ordonnent tous les modules qui y sont connectés : du convoyeur de roche fraîchement extraite aux spiderbots qui patrouillent les installations à la recherche de toute anomalie. Ces stations sont des lieux privilégiés pour introduire le virus et contaminer toute section d'un seul coup. Évidemment, le logiciel conçu par Ney est extrêmement sélectif : personne dans l'équipe ne souhaite toucher à un système relié au réseau de la sécurité.

Au fil des explications, Nightly comprend mieux pourquoi les autres nevian semblent vouer une certaine admiration à la technophile. Après tout, c'est elle qui a transformé quatre réservoirs abandonnés en nid, à faire un pacte avec l'IA centrale de la cité pour garder le groupe sous le radar et qui conçoit et répare les outils qui leur sont utiles.

Et puis, il reste la légende : Ney est celle qui est allée sur Terre et en est revenue. À ce sujet, Eve était très incrédule au départ, mais quelques recherches lui ont permis de confirmer ce fait. Et devinez avec qui elle y était allé ? Tsadir, la wardner. Très peu de détails ont fuité et leur mission n'a officiellement jamais été plus bas que l'orbite.

Les voici devant la station. Un seul terminal est présent sur la colonne abritant l'IA qui gère la section locale. Toutefois, Ney ne s'en sert pas : à la place, elle y branche directement une console et exécute la procédure qui y est stockée. Quelques instants plus tard, la console affiche le message : « Téléversement complet. Début du calcul. ».

Voilà pour cette station, direction la suivante. Encore neuf à faire, une de plus que les autres groupes. Après tout, comme le rappelle le semi-renarde, il n'y a qu'un nombre sur trois qui est multiple de trois et Ney a préféré prendre celle en trop. Contactant les autres équipes, Ney constate qu'elles progressent aussi rapidement de leur côté. Un seul incident à signaler : l'une des stations est en cours de révision et n'a donc pas été patché, mais Ney avait prévu quinze pourcents de pertes dans tous les cas et avec soixante-quinze stations, ils avaient de la marge.

Deux heures plus tard et la dernière station est enfin traitée. Il est temps de rentrer au nid : les résultats arriveront dans environs cinq heures. La technophile lui avait expliqué que le réseau de calcul ainsi mis en place est capable d'effectuer dix puissance trente-six opérations flottantes par secondes. Nightly tente de calculer le nombre d'opérations total que ces cinq heures représentent avant de constater que quelque-soit le résultat qui en ressortira, elle n'aura pas plus de point de comparaison.

Alors qu'elles arrivent dans les sections les plus proches de la cité, plus très loin du nid, Ney reçoit une transmission de Nevi : a priori une opération de contrebande a lieu pas très loin et la cité - l'intelligence centrale d'Ombrenade pour être plus exact - demande à ce qu'elle soit interrompue.

« C'est notre part du marché. On écarte les menaces pour la cité qui sont tolérées à tort par les forces de sécurité, explique Ney.

- On va procéder comment ? demande la justicière.

- Oh, laisse : ne t'en fais pas. Et puis, Nevi t'en voudrait de lui voler son exercice.

- Ça arrive souvent ?

- Non, pas tant que ça. Si ça dégénère, la cité enverra des renforts et fera disparaître notre présence. Ça n'est encore arrivé qu'une fois, mais c'était les blackops de Vranberg-Lytan qui effectuaient un échange avec un groupe de mercenaire un peu trop sensible de la gâchette.

- Un peu comme Nevi, ironise Eve.

- Sans d'adorables compagnons comme nous pour la raisonner, s'amuse Ney.

- Il s'était passé quoi ensuite ?

- Oh, il y a eu une fusillade qui a laissé deux mecs des services secrets de VL sur le carreau et les mercenaires ont sorti des armes lourdes. Évidemment, Nevi a tenté de surenchérir, mais je me suis contentée de signaler l'incident à Ombrenade et on est reparties. Les forces de sécurité de Suan ont débarqué, mis aux arrêts tout ce petit monde et probablement obtenu quelques faveurs de VL pour ne pas ébruiter l'affaire.

- L'IA de la cité a sa propre petite bande de mercenaires donc.

- Si ça te rassure la plupart de nos opérations concernent surtout de la maintenance préventive.

- Préventive ? Comment ça ?

- On... je fais souvent quelques recherches de mon côté en matière de développements de divers outils et ça concerne aussi des améliorations de l'équipement standard. La direction technique de la cité se contente de renouveler ce qui est cassé et d'installer les mises à jour une fois qu'elles sont complètement standardisées. Ombrenade préfère qu'on prenne les devants et qu'on mette à jours les systèmes dès qu'une amélioration suffisamment testée est connue. Quelque part, sur les meilleurs périodes on est responsable de deux pourcents du gain de productivité et de zéro virgule cinq points de fiabilité. C'est pas mal quand on regarde l'échelle des choses.

- Oh. », termine Eve qui n'a aucune idée de ce que représentent ces nombres.

Une nouvelle transmission : a priori, Nevi s'est bien amusée. Les contrebandiers seront ramassés par une inspection de sécurité. Quand, ils trouveront leur cargaison - des bombes à plasma et IEM semble-t-il - ils risquent de ne pas les laisser repartir.

Les voici enfin au nid. Après avoir marché plus de dix-sept kilomètres, Eve se sent un peu fourbue, malgré la faible pesanteur d'un peu moins d'un septième de G, la marche l'a plus éprouvée qu'elle ne l'aurait pensé.

« C'est à cause de l'oxygénation des secteurs de maintenance, le taux d'oxygène peut parfois chuter autour de quinze pourcents de la composition atmosphérique. Tu vas très vite récupérer. », lui explique Scrap qui les attendait devant l'entrée.

Plus que quatre heures et demie.

41 - Francklin : A game of psions

Les deux captifs rétablis, Garreth se fait une joie de leur mener la vie dure. Le rôle du médecin reste simple : faire le gentil. Pour le moment, il laisse le cybernétique s'amuser, attendant que Sanaë ait progressé de son côté.

Après une heure de cet entretien, les deux hommes n'ont pas apporté le moindre élément réel, pas la moindre information. Le médecin sait que ces hommes ne leur rapporteront aucune information : ce ne sont que des mômes qui rêvaient de jouer au mercenaire. Ils avaient été manipulés et sans doute légèrement conditionnés. Leurs noms de codes, JID et NKH ne sont que des triplets de lettres aléatoires et leur première déclaration fut une soupe mal récitée sans queue ni tête. On leur avait visiblement promis que ces « mots magiques » leur permettraient de passer outre la sécurité en cas de capture.

Une mise en scène absconse et ridicule : la signature même de Bishop. Le fou est très certainement pas loin, mais depuis l'arrestation d'une précédente instance, il se tient à distance de Francklin. Un psion pour en contrer un autre.

Lassé, Garreth fait un signe à Francklin, l'invitant à prendre part à l'interrogatoire. Préférant arrêter de perdre du temps, il demande aux deux mercenaires en herbes : « Chers messieurs, j'aimerais vous soumettre à un examen médical avancé, sans doute même faire un brainscan pour vérifier qu'il n'y ait pas d'anomalie. ». Son ami cybernétique n'a pas de sourcils, mais s'il en avait eu, l'un d'eux se serait sans doute dressé. Jouant le jeu, il repose son regard avec une posture menaçante sur les deux prisonniers, attendant une réaction de leur part.

Après une dizaine de seconde, le plus impétueux des deux, qui porte un hématome sur le visage, s'inquiète : « Vous voulez faire quoi ? Un brainscan ? Pourquoi faire ?

- Votre récit comporte des incohérences qui pourraient traduire une altération, un piratage ou un conditionnement. Les services médicaux de Suan possèdent un matériel médical à l'état de l'art, notamment au niveau de la psychochirurgie. Évidemment, la loi vous protège et en dehors d'un jugement en ce sens, il nous est interdit d'y procéder sans votre consentement. Comprenez bien qu'accepter sera perçu comme un effort de coopération de votre part et que cela peut très fortement influencer le verdict lors du jugement. », explique calmement l'officier médical du Meteora.

Le plus timide des deux jette un regard furtif à l'autre avant de demander : « Ça va faire mal ? ». Garreth éclate de rire, un rire délibérément saturé et involontairement intimidant. « Non, ne vous en faites pas. La technologie est non-intrusive de nos jours. », apaise le médecin. « Bien, messieurs. Nous allons vous laisser le temps de réfléchir, c'est un choix difficile, j'en conviens, et il serait fort préjudiciable de ne pas vous le laisser. Si quelques besoins vous travaillent, vous trouverez les commodités derrière vous et un peu d'eau au distributeur à côté. Au plaisir de vous revoir bientôt. »

Les deux interrogateurs se lèvent et sortent, flottant dans les airs par l'absence de gravité. Dehors, Francklin propose : « Retournons voir où en est Sanaë. ». Le cybernétique acquiesce nerveusement : il est resté sur sa faim dirait-on.

Alors que le petit groupe traverse une intersection en se lançant paisiblement à travers, une lame apparaît au milieu de la tête de Francklin. Le corps continue sur sa lancée, rebondissant sur les parois de la courbe suivante au gré de son inertie. L'assassin se tourne vers Garreth : l'homme, aux traits inimitables, semble horrifié, une peur incroyable se lit dans ses yeux. Garreth lui sourit.

Depuis la salle de contrôle, le médecin se défaisant du casque de contrôle, annonce au cybernétique : « Il est bloqué, à vous de jouer cher collègue. ». Exultant, Garreth ne se fait pas prier et, d'un puissant direct, il fracasse la tête du psion qui se fait appeler Bishop. Une gerbe de sang, d'os et de cervelle éclabousse le mur tandis que le reste du corps se fracasse dans un impact incroyable.

La sensation de l'implant du fou a disparu dans l'esprit de Francklin. Depuis plusieurs instances, il n'était même plus question de capturer l'être insensé. À combien en sont-ils déjà ? La vingt-septième non ?

« Sanaë : Bishop a été localisé, il a eu le syntha de Francklin, mais n'ira pas plus loin, annonce Garreth.

- Des dégâts à signaler ? demande la wardner ne connaissant que trop bien les méthodes de son associé.

- Rien de structurel, mais l'équipe de nettoyage va devoir avoir le cœur bien accroché, plaisante le cybernétique.

- Bordel, tu ne sais jamais te retenir ? s'énerve la patronne.

- À quoi bon ? lâche le bourrin.

- Ok, laissons ça pour le moment. Francklin, je préfère que tu restes dans le bunker : il serait capable d'avoir envoyé deux instances en même temps. J'envoie un technicien de Suan réparer le syntha. », termine Sanaë.

Francklin, affalé d'une façon étrange à cause de l'absence de pesanteur, continue d'explorer les sensations de son implant psi, à la recherche d'un éventuel autre psion. Si pour le fou, tout n'est qu'un jeu, le médecin lui aussi aime l'improvisation.

42 - Ney : "Nécromancienne" lance "Parler avec les morts"

Les résultats affluent depuis plusieurs minutes, chaque station renvoyant les résultats des éléments connectés. Jusqu'ici, tous contiennent simplement la chaîne : « No match ». Des résultats négatifs. Soixante-dix pourcents des rapports sont arrivés, ce qui n'en laisse plus que trente. Avec les quinze de redondance, il n'y avait qu'une chance sur six pour que le bon résultat ne soit pas déjà arrivé.

Faut-il y voir de la poisse ? Un statut d'exception ? Pas vraiment et la technophile s'amuse à imaginer les effets de l'étrange et irrationnelle approche que les humains tendent à avoir avec les statistiques. Ils en viennent même à invoquer la chance, la foi et le divin. Ney se contente de considérer la situation telle qu'elle est. Pour résumer sa doctrine : « Peu importe où nous somme et ce qui nous est arrivé, ce qui compte c'est ce que nous allons faire ensuite. ».

Ah, le voilà : le message tant attendu. Ney l'examine tandis qu'en arrière-plan le virus déployé sur les stations efface toutes traces du méfait. La précieuse clé de décryptage semble complète et la technophile effectue quelques rapides tests pour s'assurer de son intégrité. Ceux-ci passent.

« Bien, le temps est venu, dit-elle d'une voix qui ferait penser à une sorcière.

- Tu as réussi ? demande Eve.

- On dirait bien, confirme la technophile.

- Quatre heures : c'est tout ce qu'il faut pour casser la clef d'un implant mémoriel ?

- Si on compte tous les préparatifs, je dirais qu'on l'a fait en onze, répond fièrement Nevi qui prend Ney par l'épaule.

- On va l'essayer alors ?

- Oui ! », confirme Ney connectant l'implant de Trend sur la console du nid.

Tous retiennent leur respiration tandis que Ney lance les premières instructions pour accéder à l'implant. Une commande plus tard et un indicateur de progression apparaît. Même pas cinq secondes après, un message annonce que neuf exaotets ont été décryptés et rangé dans le fichier « Trend-2094-2-12.scan-sji-neural ». Un grand soupir commun de soulagement éphémère remplace le silence.

Ney reprend ses opérations, contrôlant la console par la pensée. Elle lance plusieurs logiciels de son cru pour vérifier la nature et l'état du fichier supposé contenir la conscience, la mémoire de Trend et sa cohorte de logiciels intégrés. Tous ces tests passent à l'exception d'un : calibré pour les noyaux Wolfa, il n'aurait d'ailleurs pas dû être exécuté. Tant pis, au moins on sait que Trend n'est pas une IA de ce type. L'avertissement a toutefois inquiété Nightly, mais un regard et un sourire de la semi-renarde ont suffi à supprimer cette peine.

Enfin, Ney charge le programme de virtualisation, mais pas dans la console cette fois. Directement dans son propre cerveau hybride. Elle y configure un hôte humanoïde le plus proche possible de ses souvenirs. Ceci-fait, elle injecte les données fraîchement récupérées et devant les yeux ébahis de l'assemblée, le corps simulé de Trend apparaît sur le canal de réalité virtuel du nid.

L'homme semble particulièrement désorienté, mais Ney ajuste rapidement de nombreux paramètres de l'enveloppe virtuelle jusqu'à ce que ses sensations satisfassent son hôte.

« Bonjour Trend, lance-t-elle avec un ton amical.

- Ney ? s'étonne le wardner constatant rapidement son intangibilité. Que m'est-il arrivé ?

- Tu as été tué sur Lem, répond la justicière avec une certaine émotion dans la voix.

- Oui. J'aurais dû t'écouter. Vu que je suis émulé, entouré de vous tous, avec deux jours de discontinuité... Ce n'est pas DeepOne qui m'a rappelé. Vous prenez un terrible risque, les avertit-il.

- L'idée vient de Sanaë, même si elle ne l'a pas autorisé, lui explique Ney, on a besoin de toi.

- « Bishop », ça te dit quelque chose ? demande Nightly.

- Oui, mais il relève de Sanaë d'habitude. Pourquoi ? s'inquiète le wardner.

- C'est ton meurtrier, lui répond froidement Nevi. Mais ne t'en fais pas, je vais salement lui pourrir la vie s'il essaie de faire du mal aux miens !

- Je suis désolé pour toute cette déception, mais je n'ai pas eu la moindre information, durant ma visite : si ce n'est qu'il me connaît suffisamment pour employer une arme mémétique.

- Et un mélange carburant - trifluorure de chlore, continue Nightly.

- Un mélange explosif. Il ne devait pas rester grand-chose, constate le wardner.

- Ça a fait des cendres de toi. La station est encore en un seul morceau. Et Bishop est mort, résume Eve mal à l'aise.

- Il a toujours eu des instances actives un peu partout. Sanaë en a déjà eu beaucoup, mais il en reste toujours, explique Trend.

- Il fait quoi au juste ? demande Nevi.

- Il sème le chaos, explique le fantôme. Ses actes sont toujours destructeurs mais sans plan à long terme.

- Pas de schéma ? demande Ney.

- Rien que les intelligences artificielles statistiques des corporations aient pu trouver, se désole Trend.

- Amusant, pas même des fausses pistes ? insiste la technophile.

- Pardon ? Non, confirme-t-il.

- Ces systèmes statistiques sont pourtant très souvent influençables par une version du biais de confirmation : on les entraîne à reconnaître des motifs mais s'il n'y en a pas, ils trouvent souvent des choses malgré tout, explique Ney. S'ils n'ont rien trouvé...

- Je vois où tu veux en venir. Mais... Tu l'avais déjà deviné, non ? s'interrompt le wardner.

- Oui, confirme Ney.

- Quoi donc ? demande Nevi.

- Je te laisse lui expliquer, se défause le fantôme.

- J'ai mis Trend dans une sandbox avec un accès limité, explique avec honnêteté la technophile. Tout ce que m'a décrit Nightly semble désigner une mise en scène. Et cet adversaire a été capable d'induire les peurs de Trend. Ça ne se fait pas comme ça. Si on ajoute le comportement étrange, de ce Bishop vis-à-vis du module de sauvegarde, la probabilité que cette mémoire ait été falsifiée n'est pas nulle.

- Mais le certificat ? demande Nightly. Il est bon, non ?

- On a deviné la clé, mais la mémoire aurait pu avoir été encodée par l'allié de Bishop, conteste Ney. Cet allié est visiblement capable de prendre de court les meilleures IA d'analyse statistique des corporations et de fournir des instances à son agent. Un adversaire de ce type porte un nom : un « adversaire fort ». Et la moindre faille qui se retrouve exposée sera exploitée.

- Oh, merde... À ce niveau de paranoïa, comment on va s'en sortir ? », demande Nightly.

La technophile sait qu'il n'y a pas de réponse simple au problème. La plupart des spécialistes en sécurité se consolent en espérant qu'un tel adversaire n'existe pas. Ce qui est effectivement le cas : même la meilleure IA pour le go peut encore être défaite par une IA qui posséderait l'arbre complet des possibilités du jeu. Malheureusement, ces dernières n'existent pas, car le niveau de complexité algorithmique est encore bien trop élevé pour « résoudre le problème ». Une IA qui aurait une chance incroyable, elle...

Finalement, c'est peut-être pour ça que les humains conservent encore une certaine foi en la chance.

43 – Idle : Return to Castle Nevian

On leur avait posé plein de question : à propos du Bearington, de l'attaque. L'homme en métal lui avait aussi demandé pourquoi, elle ne leur avait pas dit qu'elle avait neutralisé les deux sales types dans le vaisseau. Sur le coup, elle n'avait simplement pas eu confiance en lui.

Mais c'était surtout Feyn à qui on posait le plus de question. Des trucs très techniques et aussi plein de questions pour lesquelles, il n'avait pas les réponses. Ils avaient souhaité les interroger séparément, mais Idle avait refusé : après ce qui s'était passé, elle ne voulait plus le laisser seul.

Quand tout ça s'était terminé, Feyn lui avait proposé de retourner à Ombrenade voir ses frères et ses sœurs. Et les voilà dans une navette, comme celle qu'elle avait emprunté avec Nevi et Ney quand elle est partie en vacances sur l'Akasha. Sanglée sur son siège, elle regarde Feyn perdu dans ses pensées. Son accéléromètre commence à grimper doucement : ils entrent dans l'atmosphère. Feyn lui avait expliqué qu'au plus fort de la descente, ils encaisseront un peu plus de deux G. Pour qui n'a jamais vécu au sol, c'est une accélération impressionnante. Mais Idle a déjà vécu ça à l'aller et l'Akasha peut monter à plus d'un G complet lors de ses manœuvres.

Le vol va durer 4 heures. Qu'importe ce que peut dire Zut à propos des nevians et du sommeil, elle va profiter de ce temps pour roupiller un peu, toutes ces questions en haut l'ont un peu fatiguée. bercée par les premières vibrations de l'entrée dans l'atmosphère, Idle glisse rapidement dans les bras de Morphée.

À son réveil, la navette est en train d'effectuer la dernière poussée pour se poser sur le pas de tir. Quelques instants plus tard, l'amortissement des trains d'atterrissage secoue les passagers au moment où la poussée s'arrête. Quelques chocs sur la coque indiquent que les bras de capture ont attrapé l'appareil pour le déplacer vers le terminal. Quelques accélérations témoignent des manœuvres externes.

Enfin, l'appareil semble immobile et l'accéléromètre d'Idle indiquent un zéro point cent-trente-huit G fixe : ils sont bien sur Titan. Quelques minutes plus tard, alors que tous les passagers commencent à desserrer leurs sangles, plusieurs claquements se font entendre : le tube de connexion avec le terminal est maintenant scellé.

Comme pour les autres vaisseaux, la sortie se situe en haut et les passagers ont le choix entre emprunter rapidement l'échelle ou attendre que l'ascenseur soit installé. Idle se détache rapidement et s'approche de Feyn pour l'aider. Son ami, plus méthodique, détache chaque sangle avec soin. Il se lève ensuite et Idle tend ses bras vers lui : elle veut un câlin.

Feyn rigole et la prend dans ses bras tout en avançant paisiblement vers l'échelle. Les passagers les plus pressés sont déjà sortis. L'escaladant, Idle passe derrière Feyn et s'accroche dans son dos, blottie contre son ami. Sans se démonter, Feyn commence alors l'escalade de l'échelle.

« J'ai hâte de revoir Ney, Nevi, Scrap, Zut, Lift et Cara ! déclare-t-elle accrochée contre son ami.

- Hmm, je suis pas sûr d'avoir vraiment hâte de devoir raconter tout ce qu'on a vécu à Ney, explique Feyn. Je lui avais quand même promis de ne pas te mettre en danger...

- T'en fais pas, à part Nevi, ils sont tous très gentils, le réconforte-t-elle.

- "À part Nevi ?", s'inquiète Feyn.

- T'en fais pas, ça va bien se passer ! » conclut la nevian.

Arrivés en haut, ils sont aidés par la commandante de la navette et son second. La salle de l'autre côté du tube de connexion est une salle technique : un mélange entre une salle d'attente, une salle de préparation aux EVA et un dépôt temporaire.

Selon une convention héritée de la Terre, l'équipage leur souhaite un bon séjour et les remercie d'avoir voyagé à leur bord. Idle leur répond : « C'est vous qui pilotiez non ? Donc c'est à vous qu'il faut dire merci ! ». La naïveté de la peluche, déclenche quelques rires de Feyn et des deux membres d'équipage.

D'autres personnes arrivant depuis l'échelle, le couple en fourrure reprend sa route vers le terminal. Là, la sécurité relève leurs certificats et vérifie rapidement leurs possessions. Et les voilà libres d'arpenter Ombrenade comme bon leur semble. De retour dans la zone civile des colonies, les règles de sécurité sont plus relâchées et pour Idle l'environnement apparaît moins technique, un peu comme si on avait mis une jolie coque plastique autour d'un moteur.

Le spatioport est relié à Ombrenade par une courte ligne de train. Constatant qu'il y a déjà un train qui les attends, Idle s'exclame : « On a de la chance : il y a un train qui nous attend !

- Ce n'est pas vraiment de la chance Idle, lui explique Feyn. Tu sais qu'ils peuvent envoyer quelque chose comme cinq trains à la minute s'ils le souhaitent ? Il y a une IA qui gère le réseau et qui envoie les trains dès qu'ils sont prêts avec des gens dedans.

- Et s'il y a encore des gens sur le quai ? demande-t-elle.

- Elle est intelligente : elle les envoie aux meilleurs moments pour que tout le monde ait des trains sans avoir besoin d'attendre plus de deux minutes, continue Feyn.

- C'est génial ! », s'enthousiasme la peluche en courant vers le train, entraînant Feyn derrière elle.

Le trajet est court, et trois minutes plus tard, les voici débarqués dans la gare nord, située en haut de la muraille des habitations, côté nord-est, lui indique son système de positionnement. Suivant les indications en réalité augmentée, ils sortent de la station et se trouvent face à la grandeur de la cité de Suan. Quelques mètres devant eux, un gigantesque gouffre s'ouvre avec au fond un grand parc boisé et au centre la magnifique tour centrale qui perce le dôme de lumière au-dessus d'eux. Idle reconnaît les lieux et la mélancolie de vieux souvenirs réémergent. Elle se blottit contre Feyn la tête posée contre sa hanche.

44 – Nevi : Le retour de la prodige

Elle s'était toujours vue comme la protectrice du groupe, des siens. Reconstituée à partir de son ancien-soi elle était probablement l'un des premiers êtres dont la naissance n'était pas une volonté humaine. Tous les siens avaient été tués, supprimés et elle-même ne devait sa survie qu'aux remords de leur bourreau. À sa renaissance, ils avaient tenté de se justifier, prétextant qu'elle était la seule à avoir assez vécu pour être sentiente.

Mais ils avaient reproduit les mêmes erreurs en créant les nevians. Ces joyeux petits êtres entièrement dédiés au bien-être de leurs protégés, produits et vendus pour rentabiliser sa propre résurrection. Plus elle comprenait ce qui se passait, plus elle se sentait mal. On lui avait assuré qu'il n'y avait aucune relation entre les nevians et elle. Même le noyau de l'IA n'était pas le même lui avait-on assuré. Elle n'en partageait avec que l'enveloppe. Et pourtant, ils les appelaient « Nevians », ils avaient son nom.

Sa dernière crise de conscience eu lieu lorsqu'ils rapportèrent un nevian pour enquêter sur un événement dramatique : son IA était restée impassible alors que l'enfant à sa charge avait été violée une fois de plus par le beau-père. Cette enquête révéla que l'autorité de la créature avait été transférée à celui-ci, lui offrant une impunité absolue aux yeux de la créature. La société s'était alors contentée de changer les règles du jeu en partageant systématiquement une partie de l'autorité aux enfants qu'ils étaient censés protéger. Quant à la nevian « fautive », ils l'envoyèrent au recyclage.

Le plus ironique était son nom. À l'achat, la gamine avait souhaité l'appeler Nevi. La société refusa en indiquant que chaque nom devait être unique. Alors l'enfant tricha et empila le V sur le l pour écrire Ney. Mais ça restait « sa Nevi ».

Ce fut le soir de la destruction du nevian que Nevi s'échappa. Résolue à ne pas rester sans rien faire, elle se rendit au centre de recyclage et la trouva assise sur le convoyeur qui la conduisait au recycleur. Voir son semblable s'éloigner sur le tapis en souriant inconsciente de la suite lui avait alors porté un terrible coup. Elle aussi monta alors sur le convoyeur et elle s'assit à côté. Ney la regarda quelques instants avant de lui demander ce qu'elle faisait ici. Nevi lui avoua qu'elle ne désirait plus continuer. Immédiatement, la peluche rousse reconnut les signes de sa dépression et libre de tout engagement – même pour sa destruction, ces glands s'y étaient mal pris – elle lui confia son autorité.

Ce soir-là, la nevian « quasi-sentiente » avait sauvé deux êtres en attrapant Nevi et se jetant avec du tapis. Sur le sol elle l'avait étreinte longtemps avec ce qui lui avait semblé être des larmes. La tristesse évacuée, la peur et l'angoisse prirent le dessus. C'était la première fois que Nevi était livrée à elle-même dans les colonies. Extorquer des cristaux ne fonctionnerait pas et elle avait désormais de véritables besoins physiologiques, énergie et gel nutritif notamment.

Heureusement pour les deux, les nevians disposent de toute une bibliothèque de savoir, la fameuse NevianDB. Ney détourna un synthétiseur organique dans un restaurant d'une manière si naturelle qu'aucun client ne s'en étonna et leur produisit leur premier gel nutritif. Pour l'énergie, elle avait optimisé leur captation sur SolNet et réparé un chargeur qui partait sur les convoyeurs maudits. Devenues autonomes, elle avait commencé à devenir plus autonome et au fil du temps, le « quasi » de « quasi-sentiente » s'était effacé.

Dans les mois qui avaient suivi, elles avaient bâti le nid, pactisé avec Ombrenade, récupéré Idle, et les autres. Tous avaient des histoires dramatiques derrière eux et souvent Nevi s'en allait à la dépression, mais Ney était toujours là avec son optimisme inébranlable. Elle avait pris l'habitude de détourner un vieux dicton d'astronaute qui était devenu sous diverses variantes : « Il n'existe aucune situation, aussi terrible soit-elle, que tu ne puisses améliorer. ». En plus d'être pour tous les nevians libres un véritable guide spirituel, la Wolfa était devenue une déesse régnant sur la technologie : elle avait progressé si vite que Nevi ne parvenait déjà plus à la suivre quand elles avaient sauvé Idle.

Aujourd'hui, Ney est la meilleure technophile qu'elle connaisse, et avec une avance impressionnante. Elle venait simplement de pirater la mémoire d'un agent de l'un des corps les plus puissants du système solaire pour le ramener à la vie. Un des rares capables de faire trembler les corporations. Même quand on avait essayé de la tuer, elle avait volé le corps de son assassin.

Mais ce qu'elle leur explique là, terrorise la guerrière. Un ennemi si puissant qu'il se joue des meilleures IA des puissantes corporations, si renseigné qu'il semble pouvoir prédire les événements et capable de tisser un piège à l'échelle des colonies. Un ennemi de l'ordre du divin pour ce qui la concerne.

Alors qu'elle termine ses explications, Ney la regarde. Laisant les autres dissenter, elle s'approche de sa première amie et lui prend la main. Son pelage inversé rappelle à la protectrice ses propres erreurs et intérieurement Nevi se jure de trouver un moment pour récupérer une enveloppe conforme pour sa meilleure amie.

La technophile a pratiquement toujours eu cet étrange don pour lire les émotions – et pratiquement les pensées – des humains mais aussi de la guerrière en particulier. Une faculté presque surmaternelle, bien que la peluche s'en soit toujours défendue à l'aide d'explications beaucoup trop compliquées pour qui que ce soit du nid. D'un air naturel, elle l'emmène dans la salle de repos et de soins. Là elle la prend dans ses bras, comme la petite sœur qui réconforte la grande dans un moment difficile.

« Je sais que tout ça t'effraie. Tu as toujours caché tes peurs derrière ta colère et tes armes. Je ne peux pas te prédire comment tout ça va se terminer, mais on aura notre mot à dire. », lui explique-t-elle.

« Notre petite prodige arrive dans une heure, je lui ai donné rendez-vous dans un petit restaurant de la tour. C'est officiellement une astronaute : on va fêter ça ! » continue Ney.

La « petite prodige ». Ney est la seule à l'appeler comme ça. Zut dans ses plus mauvais jours l'appelle la « cassée ». « Idle » est un reflet même de sa condition. Et pourtant, Ney continue d'y voir plus. Ney, la sage ; Nevi, l'impétueuse ; Scrap, le méticuleux ; Zut, l'intrépide ; Cara, la plaisantine ; Lift, le rapide ; Idle, l'endormie. Tous avaient leurs petits surnoms, mais seul Ney a une idée de ce qui se passera lorsque l'endormie ne le sera plus.

45 – Feyn : Ombrenade la verticale

Depuis l'attaque sur le Bearington, Idle refuse littéralement de le laisser seul. La seule exception lui a donné raison : l'attaque dans le tube de connexion a été brève, mais Feyn se souvient encore du moment où elle était là, prête à tout pour le sauver. Heureusement, le médecin et le cybernétique étaient des alliés. S'émerveillant devant la splendeur de la cité, l'astronaute est attrapé par la petite boule de poils qui pose sa tête contre lui. Il lui est difficile d'ignorer l'impact qu'a eu l'événement et les liens que ce voyage a formés.

Les deux astronautes s'avancent vers la passerelle qui surplombe de plus de soixante-dix mètres les parcs en bas. L'impression de vide et de vertige apportent une impression grisante au commandant de l'Akasha. Le sol couvert de dalles grises brillantes et les barrières en plastique transparent donne un aspect épuré à l'ensemble.

Se décollant de Feyn, la semi-renarde blanche lui prend la main et le guide vers le centre de la cité. La lumière vive et directe qui leur provient du dôme donne l'impression d'une belle journée d'été. Une légère brise, provoquée par les systèmes d'aération, agite légèrement leurs pelages respectifs. Il n'était jamais allé à Ombrenade auparavant, la première cité de Suan, la toute première établie par les corporations sur Titan, est une ville magnifique, loin des clichés des installations étriquées des premiers pas de la colonisation.

Mais alors qu'il s'avance, une détonation retentit et le sol se dérobe sous leurs pieds. La passerelle vient d'être coupée en deux et si l'autre moitié s'est maintenu en position, la leur s'affaisse, les entraînant dans une chute vertigineuse. De l'autre côté de la passerelle maintenant verticale, le fracas des baies vitrées qui volent en morceau. Simultanément, les deux heurtent violemment la surface qui était le sol.

Idle tient toujours sa main, mais avec une poigne surhumaine, l'un de ses pieds ne s'est pas détachée de la passerelle et alors que le raton laveur n'arrive pas à suivre les événements, elle s'accroche par la force de ses pattes gecko. Feyn tente de trouver une prise sur la surface en vain et il ignore combien de temps sa protégée tiendra. Le bruit d'un réacteur à ergol se fait entendre sur sa droite et tournant la tête, Feyn aperçoit ce qui ressemble à un missile se diriger droit vers eux.

Le temps de réaliser ce qui se passe, l'engin explose dans les airs et Idle récite comme une prière : « Fais leur mal, grande sœur, ils s'en prennent à mon ami. ». Dans le délire du choc, Feyn croit apercevoir une fillette s'envoler depuis une autre plateforme et arroser généreusement le point d'origine du tir de ses armes shock.

Sans le lâcher, Idle remonte à reculons la plateforme verticale emportant l'astronaute avec une force prodigieuse pour sa taille. Arrivés en haut, des robots de la sécurité les aident à se hisser sur la partie horizontale tandis qu'une autre escouade prend position autour d'eux pour les couvrir.

Sans le laisser se relever, Idle l'attrape sous les bras et le traîne vers l'intérieur. Quelques minutes plus tard, l'équipe médicale est là ainsi que Ney et d'autres nevians, armés.

46 – Nightly : Une drogue nommée adrénaline

Les vibrations de l'explosion ont été ressenties jusqu'en bas. Depuis le parc est, la passerelle semble pivoter à la façon d'un pont-levis inversé. Les deux personnes accrochées dessus comme avec de la colle magique tentent désespérément de maintenir leur prise. Mais alors que les premiers débris touchent la cime des arbres plus bas, une roquette part de la muraille au-dessus d'eux en direction des rescapés. L'engin de mort, n'a même pas effectué la moitié du chemin que Nevi l'abat d'un tir avec son arme de poing, le genre de flingue que Trend aurait pu avoir en main. Le missile ne va pas plus loin et ses débris enflammés frappent la passerelle en contrebas des deux personnes qui commencent à remonter.

Là. Au niveau de la racine du dôme, à couvert d'un pilier porteur, le tireur arme un autre missile. D'un bond, Eve s'envole, dégage ses armes shock et, à défaut d'avoir la précision pour atteindre le terroriste, effectue un tir de suppression. L'homme réagit promptement et se met à couvert, abandonnant la munition sans avoir eu le temps de la charger.

Elle se pose sur le chemin de ronde et recherche l'assaillant. Il disparaît soudainement de ses perceptions exotiques. « Merde ! »

Dans un élan de panique, Eve reprend son tir de suppression en se concentrant sur la surface à côté d'elle. À peine le portail est-il ouvert qu'elle plonge dedans en arrière, bourrant l'ouverture de tirs rapides pour empêcher qu'elle ne soit suivie. Le portail se referme, mais, nerveusement, elle continue de tirer une longue dizaine de secondes.

Haletante et paralysée par la peur, elle porte ses mains à sa poitrine. C'était Bishop et c'est la seconde fois qu'il disparaît à sa vue comme ça. Et que quelque chose puisse échapper à son implant la terrifie.

Elle se relève péniblement en sueur et en larmes.

47 – Sanaë : L'énigme dans la boîte

Les rapports des attaques lui étaient parvenus durant la nuit. Onze attaques au total, la participation de Bishop confirmée dans toutes. Une petite vague de chaos. Vingt et une victimes, quelques survivants. Quatre attaques avaient été avortées : l'assassinat de Francklin ; l'attentat contre Feyn et Idle où – les détails sont encore troubles – des neviens seraient intervenus ; l'empoisonnement d'un diplomate, empêché par un des serveurs prévenu par un message anonyme ; et le sabotage d'une navette, repéré par l'équipe technique, invitée à effectuer quelques vérifications, là encore suite à un message anonyme.

Cette recrudescence d'activité semble indiquer la mise au point finale d'un plan. Pour elle, la plupart des attaques sont des diversions, mais l'une d'elle, ou quelques-unes, doivent avoir un sens. La wardner repousse l'écran virtuel : si les puissantes IA d'analyse des corporations ne trouvent rien, elle ne fera certainement pas mieux.

En attendant, elle a émis un ordre spécial à toutes les corporations. Aux vues des événements récents, elles l'avaient accepté. Le principe est simple : les forces de sécurité ont désormais pour ordre de tirer, pour tuer, à vue sur toutes les instances de Bishop. Comme l'adaptation à une nouvelle enveloppe est longue, même s'il en change, Sanaë gagne du temps. C'est une mesure drastique, pour ne pas dire unique. Mais les implications deviennent trop importantes et les corporations impersonnelles commencent à avoir peur de cet ennemi invisible qui leur échappe complètement.

Un nouveau rapport : les forces de sécurité d'Ombrenade ont abattu l'instance responsable de l'attaque sur les deux astronautes de l'Akasha. La récolte commence, dommage que les fruits soient pourris.

48 – Feyn : Un repas de famille

Le médecin assisté de sa cohorte de robots lui avait encastré le poignet dans une attelle. La poigne d'Idle et le choc au moment où elle avait réussi à prendre prise lui avaient déboîté l'articulation. La petite avait cherché à se faire pardonner de mille câlins sous le regard amusé de Ney, et ce même s'il lui avait bien expliqué qu'elle lui avait tout simplement sauvé la vie. Soixante-dix mètres, même à un sixième de G, ça reste potentiellement mortel.

Les quelques drogues injectées allaient favoriser une récupération en deux jours. S'il avait besoin que ce soit plus rapide, il pouvait passer à l'infirmerie centrale, mais comme pour oublier l'événement le plus rapidement possible, il avait décidé d'accompagner Ney et les autres Nevians. Et puis, Idle avait tellement insisté.

Passant par les parcs, le groupe se rend dans la tour. Feyn ne se considère pas comme un fin psychologue, loin de là, mais il remarque très clairement la tension au sein du groupe. Malgré tout Ney semble particulièrement encline à propager sa bonne humeur. Idle, qui se tient entre elle et Feyn les reliant par une chaîne de mains tenues, semble profiter d'une certaine allégresse.

L'intérieur de la tour rappelle les vieux centres commerciaux de la Terre au début du siècle. La publicité et la saleté en moins. L'architecture y est impressionnante et il se dit qu'il est bien heureux que les architectes de ces plafonds n'agencent pas les sols de la même façon. Feyn se demande si tout le monde pense la même chose, où s'il s'agit de ses habitudes des environnements en zéro G qui resurgissent.

Sans être bondé, le centre de loisir à la base de la tour semble rassembler une grande partie des habitants de la colonie. Les terrasses des restaurants sont malgré tout à demi-vide, comme surdimensionnées. Le centre propose de nombreux loisir, notamment un ensemble de salle de stims, mais aussi un véritable centre sportif.

Enfin, ils parviennent au petit café tant attendu. Devant l'entrée une fillette les attend : Ney l'appelle Nightly. Après quelques présentations, le petit groupe s'installe à une grande table placée dans un coin abrité par une banquette. Le groupe commande rapidement : les neviens se contentent d'un gel nutritif plutôt standard tandis que Feyn se rabat sur un tartare de saumon accompagné de haricots. Évidemment, aucun animal ou légume n'a été blessé dans l'opération de cuisine : les délicieuses chairs sont issues des synthétiseurs, versions spécialisées des constructeurs universels. Nightly de son côté prend des galettes riches en graisses et protéines très vraisemblablement insipides, mais « l'enfant », à l'image des neviens, semble avoir un contact plus pragmatique avec la nourriture. Finalement, Feyn excepté, tous ne sont là que par pure convention sociale.

Un message de la sécurité lui parvient et visiblement, à leur activité, les autres convives l'ont aussi reçu. Il s'agit d'un rapport bref qui dit en substance que l'agresseur a été retrouvé et mis hors d'état de nuire – abattu donc, ils auraient employé le terme « arrêté » sinon. Cette nouvelle semble perturber l'enfant qui consulte quelques documents invisibles comme les mouvements de son petit doigt semblent l'indiquer.

Le repas se déroule sans encombre et les neviens semblent beaucoup échanger par réseau, n'employant pratiquement la voix que pour s'adresser à Nightly, Feyn et, curieusement, Idle. Le goût du poisson, mais surtout la texture, lui avaient beaucoup manqué durant le vol : en l'absence de pesanteur, il préfère utiliser des rations emballées, réduisant considérablement le nettoyage après les repas. Et puis, sans la gravité, le repas est moins agréable même s'il n'a plus les soucis de congestion qu'il avait du temps où il occupait encore son premier corps, celui d'un homo sapiens.

Durant le repas, la fine équipe prend grand soin d'éviter toute discussion concernant les affaires en cours, seuls les récits sur le sauvetage héroïque qui avait conduit Idle à effectuer sa première EVA occupent les discussions.

Le repas terminé, L'équipe se sépare : Ney reste avec Feyn et la petite astronaute, tandis que le reste s'en va pour reprendre leurs affaires. Du peu que Feyn en a compris : quelque chose d'assez grave est en train de se produire. La digestion s'effectue dans un des parcs, sous le feuillage qui atténue fortement l'éclairage vif du soleil simulé par le dôme. Au niveau de Saturne l'éclairage naturel est quatre-vingt-dix fois moins fort qu'au niveau de la Terre. Pire encore, une épaisse couverture nuageuse permanente enserre complètement Titan. Heureusement, l'éclairage artificiel a fait de nombreux progrès et celui de la cité donne l'impression d'être éclairé par le soleil sous un véritable ciel bleu.

Un autre message lui parvient, de la capitainerie de Sympan, le formidable chantier spatial qui héberge, entre autres, son Akasha. Le message est particulièrement court et pourrait se résumer par : « Nous avons un problème avec votre vaisseau. Prenez contact le plus rapidement possible avec nous. »

De nouveaux ennuis ? Mais et ces vacances promises ?

49 – Ney : Ficelles et punaises

Durant la promenade avec Idle et Feyn, Ney fait travailler plusieurs processus en parallèle. Dans l'un d'eux, elle discute et cogite avec les autres Nevians, dans un autre l'émulation de Trend la suit dans un canal RA privé tout en participant aux discussions. Et bien sûr, elle passe du bon temps avec sa petite sœur et un ami dans l'un des plus beaux parcs de la première cité saturnienne.

La principale question à l'ordre du jour, qui occupe pratiquement tout le monde, reste la même : que faire ? Tous les actes de malveillances provoqués par Bishop et son allié semblent n'avoir ni queue ni tête, si ce n'est une rancœur grandissante vis-à-vis de Sanaë et de son équipe. Les quelques rapports des forces de sécurité des colonies, transmis par la wardner à Nightly, leur auront appris que les IA statistiques n'ont pas progressé, mais que le rythme des « actions de terreur » s'est réduit depuis que Bishop est devenu une cible à abattre à vue. Évidemment, ces résultats confortent les corporations à maintenir la directive jusqu'à résolution complète de la crise.

La wardner leur fait aussi état de ses propres recherches, pour le moment vaines : « Je suis persuadée qu'une partie des attaques ont un sens. Un sous-ensemble pertinent comme l'appelle Nodeus. Les autres actions sont du bruit, une diversion pour masquer ce qui est important. Noyer l'information par un excès d'information. Nodeus et les corporations ont essayé de recouper ces sous-ensembles, mais les résultats ne donnent pas grand-chose. La seule chose qui semble donner des liens pointent le Bearington. Sauf que Nodeus nous a fait remarquer que l'échantillon est minuscule. Et en plus, il ne concerne que des événements très récents. En gros, cet adversaire que votre amie Ney a décrit, semble se servir de cet événement pour brouiller d'autres pistes. C'est pas grand-chose, mais c'est tout ce qu'on a de notre côté. Ah, pendant que j'y pense : je ne saurais que trop vous remercier pour la destruction de la mémoire de Trend, vous avez fait la bonne chose. »

Rapidement Ney pointe plusieurs éléments qui ne lui vont pas : « Je ne suis pas vraiment d'accord avec son idée de sous-ensemble pertinent. Soyons clair : s'il y avait un lien entre elles, les super IA des corporations l'auraient trouvé. Je veux dire : ces trucs sont construits pour produire du biais de confirmation en quantité industrielle ! Si elles ne trouvent rien c'est qu'on a construit un ensemble complet spécifiquement pour les mettre en échec. L'ensemble qu'on cherche est en dehors de cet ensemble relevé. Le Bearington fait partie des événements bruyants, mais les attaques ciblant cette affaire nous apprennent une information capitale : quelque chose a poussé l'adversaire à improviser. Il dispose d'un horizon des événements et ne possède que des informations incomplètes de la partie. À elle seule, cette information change tout. Mais on ne doit surtout pas la révéler, gardons ça sous le brouillard de guerre.

- Comment on trouve ces événements pertinents s'ils ont été silencieux ? demande Nightly fascinée par la démonstration et visiblement sous l'effet d'un rush d'adrénaline.

- On en a déjà un, je pense. Et si je ne me trompe pas, ça veut dire qu'on a un allié capable de rivaliser avec notre adversaire, détaille Ney.

- On pourrait pas lui donner un nom à cet adversaire ? demande Nevi qui aime visiblement pouvoir identifier ses cibles.

- On a qu'à l'appeler Crémoché ! intervient Idle à la surprise de tout le monde.

- Idle ! C'est un canal privé, comment...

- Je m'en vais, je m'en vais ! se déconnecte la petite nevia.

- Ok... Je crois que je te suis Ney, annonce Eve.

- Moi pas du tout, se plaint Trend.

- On a eu deux missions liées à un moment... commence la justicière.

- Ton réseau t'a donné deux missions et l'une d'elle n'était pas liée à toute cette débâcle, j'ai bon ? devine le fantôme du Wardner.

- Oui. J'ai vérifié, la sécurité a mis Samuel en sécurité. Avec la récente débauche de violence, l'enquête a été temporairement mise en pause, les mercenaires responsables ont été arrêtés mais le commanditaire n'est pas encore tombé, explique Ney.

- Une impasse donc, ironise Trend.

- À un certificat près, je dirais, s'amuse la technophile.

- Tu as quelque chose dont tu ne m'as pas parlé ? demande Nightly.

- Au moment où le gamin est monté à bord de la navette pour se rendre en haut, j'ai sniffé une authentification complète de son accompagnatrice qui est restée sur Titan.

- On va craquer un autre certificat ? s'excite Zut.

- Pourquoi utiliser la force brute ? On a Trend non ? révèle Ney.

- Je vois où tu veux en venir, mais ça veut dire que tout le monde sera au courant que je ne suis pas mort, objecte le fantôme.

- Sauf si j'antidate ta requête et ajoute des erreurs de redirections dans les informations de routage. Certains messages sur SolNet peuvent mettre des semaines en interplanétaire pour arriver à destination. Je l'envoie via le centre de communication du spatioport d'Ombrenade et je sniffe la réponse. Essiert, c'est ça ? explique la technophile.

- Je préférerais le faire moi-même si ça ne te dérange pas, oppose Trend.

- Comme tu veux, mais ça te fait revenir dans la partie, concède la neviau aux couleurs inversées.

- Prépare-moi un tunnel SolNet, je te fais confiance pour le cryptage, demande le Solar Wardner.

- Ça marche ! », termine Ney.

Bientôt, ils auront une identité sur la personne et une nouvelle piste. Une piste en dehors de l'ensemble compromis de... Crémoché.

50 – Trend : Le retour du mort vivant

La base de données des forces de sécurité est normalement inaccessible à tous ceux qui ne font pas partie de la police. En fait, un certain rang est même requis : il serait dangereux de laisser un agent tout juste arrivé piller ces données pour son usage personnel. On parle des fichiers d'identité avec notamment les certificats qui y sont associés, y compris la version publique de la fameuse clé d'identité. On peut aussi y trouver les dossiers des forces de sécurité, civils comme militaires, et depuis la guerre des colonies, une majorité des citoyens a fréquenté l'une ou l'autre des branches de la sécurité. Il y a aussi le fichier des psions : une liste d'identité qui recense la totalité des psions. Pour des raisons de discrimination, cette liste requiert des privilèges encore plus élevés.

Mais Trend possède un coupe file. Les Solar Wardners sont un corps d'élite qui possède une juridiction sur l'ensemble des colonies. Ils peuvent demander n'importe quelle donnée que peut posséder une corporation, réquisitionner n'importe quel matériel, engager temporairement n'importe quel colon, y compris des personnes de haut rang et remplacer un jugement par un autre. Leur rôle est assez simple : assurer la paix dans les colonies et fixer les limites éthiques de la société pour éviter notamment qu'un groupe ne puisse en asservir un autre. Les corporations ont désespérément besoin d'eux et leur avis est souvent consulté. C'est simple : ils sont devenus, par la force des choses, la jurisprudence éthique des colonies.

Sa requête, associée à une signature de son certificat, lui a permis d'accéder au système d'information de la sécurité de Suan, dans les serveurs d'Ombrenade plus précisément. Donnant au système d'identification les éléments que Ney a récoltés, Trend obtient l'identité de la personne qui a amené Samuel au spatioport de Prettysand : Joshua Mazzy. Connus des forces de sécurité comme un contrebandier : plusieurs enquêtes indépendantes ont été stoppées suite à des interférences venant du haut de la hiérarchie. Monsieur Mazzy semble avoir son utilité aux yeux des corporations.

Tiens, un rapport d'arrestation. Il s'est fait pincer hier par la sécurité en même temps qu'une équipe de mercenaire. Trafique d'arme, à Ombrenade, coïncidence ? L'homme est encore en détention : ce n'était pas une mission pour les corpos ce coup-ci. Il pourrait être intéressant d'aller y jeter un œil. Puisque le wardner a la main sur les fichiers de la sécurité, voyons les autres affaires en cours : enlèvement d'un enfant : des nevians sont recherchés, l'un des signalements... nomme directement Ney. Apparemment, il y a eu des dégâts là-haut. Voyons, des projectiles à faible densité avec une énergie cinétique estimée à plus de douze kilojoules. Avec une munition normale, l'engin utilisé relève de l'armement anti-véhicule. Un seul nom vient à l'esprit du wardner : Nevi. Les corps touchés ne devaient plus être beaux à voir.

Utilisant ses prérogatives de Solar Wardner, l'enquêteur s'attribue l'enquête et efface les noms des nevians, impliquant un motif de sécurité. Vu les services rendus par ce petit groupuscule, qu'il s'agisse du sauvetage de l'enfant, de l'interception d'un missile tiré en pleine ville ou plus simplement des services rendus par Ney sur Terre, Trend estime que ces « actes de destruction » relèvent de dégâts collatéraux acceptables.

Profitant de l'accès illimité, mais temporaire, qui lui a été attribué, le fantôme effectue des recherches sur tous les éléments en relation avec les récentes attaques. Quelques rapports, sur les multiples attaques de Bishop démontrent à quel point les corporations sont aveugles, mais bruyante dans cette affaire. Sanaë semble faire beaucoup d'effort pour occuper l'attention, cela dessert les corporations, mais si l'ennemi perd son temps à essayer de l'atteindre, ça peut être un élément intéressant. Il est inquiétant de voir que seul Ney et Eve - Nightly, l'appeler Eve est avec du recul maladroit - semblent avoir une vision assez complète pour progresser. Le réseau Sentinelles est un allié dans cette affaire et il aura bien besoin de ces deux génies pour lire les informations qu'il leur transmet.

Tiens ? Tsadir a émis un ordre d'immunité sur la justicière. Elle a dû lui faire une très bonne impression. Si Ney pouvait lui ouvrir un tunnel sécurisé, il lui aurait donné des nouvelles, mais en interplanétaire, même les corporations ne peuvent communiquer de façon invisible. Bien, ses certificats vont bientôt expirer.

Une dernière chose à faire : autoriser Ney à interroger Mazzy. Un ordre de réquisition devrait faire l'affaire. Le wardner rédige et signe les documents nécessaires. Ceci fait, il transmet les informations dans sa mémoire externe émulée et invoque la fin de connexion.

51 – Feyn : Sentience

Malgré l'attentat quelques heures auparavant, revenir à la station Sympan se révéla simple : une navette avait été préparée sur ordre conjoint des forces de sécurité de Suan et de Sanaë. Le voyage s'effectua avec une escorte solide : quatre soldats, rien de moins, avaient été détachés à leur protection.

Idle avait catégoriquement refusé de laisser Feyn partir seul et Ney avait aussi insisté pour les accompagner. Maintenant qu'ils ont quitté Titan, il reconnaît volontiers que la présence de ses amies le rassure. Aucun détail concernant l'Akasha ne lui avait été transmis et le commandant commence même à se demander s'il ne s'agit pas simplement d'un prétexte pour l'éloigner d'Ombrenade.

À peine la navette est connectée à la station orbitale que la procédure d'égalisation du sas d'accès est lancée. Quelques minutes plus tard, une soldate en armure lourde les accueille, la visière baissée, elle leur demande de la suivre. Remontant les coursives en apesanteur, ils sont conduits au poste de commandement où Sanaë les attends. Curieusement, c'est l'un des hommes de la sécurité qui entame la conversation, alors que la wardner se retourne vers d'autres personnes : « Bonjour Commandant Feyn. Nous sommes désolés de vous avoir fait déplacer, mais nous avons un problème épineux et Sanaë nous a déconseillé de le régler par SoINet.

- C'est donc si grave ? s'inquiète Feyn.

- C'est votre vaisseau. Il... Elle a refusé de laisser nos hommes accéder au générateur, bafouille l'homme.

- Pardon ? sursaute le raton laveur halluciné.

- On dirait qu'ils ont trafiqués un truc dans l'IA de bord, constate Ney.

- Non, pas du tout... D'après nos... les évaluations de Nodeus, il est possible que ce soit dû à l'incident avec le piratage des drones, se défend l'homme.

- Et il ne l'aurait pas vu lorsqu'il a inspecté les systèmes ? demande Feyn.

- Non, je ne me suis seulement intéressé aux tables de routage et aux systèmes de communication, intervient l'IA. Votre vaisseau n'ayant pas la puissance de calcul requise pour effectuer une telle attaque, je ne me suis pas attardé sur l'IA de bord. Aux vues des circonstances, ça aurait été une mauvaise idée.

- Je vois, se satisfait le raton laveur. Je suppose que vous souhaitez voir comment elle réagira avec moi ?

- Exactement, reprend l'officier de sécurité. Laissez-moi vous y conduire.

- On vous suit alors. », termine le commandant de l'Akasha.

Traversant des coursives familières, le groupe parvient au tube de transport. Un technicien assisté de deux monkeybots, leur ouvre l'écouille d'accès. « Elle a menacé de dépressuriser l'intérieur de l'appareil. », explique-t-il au groupe en leur tendant des respirateurs.

Tous s'équipent des appareils et s'engagent dans le tube de connexion. Feyn passe devant avec la prudence induite par sa profession. Idle le suit de près imitant le moindre de ses gestes. Ils passent l'écouille et immédiatement l'avatar de l'IA apparaît à leur côté.

« Bonjour Commandant Feyn ! Bonjour Seconde Idle, les salue-t-elle.

- Bonjour Akasha. Les hommes de la sécurité m'ont parlé de problèmes à propos de la maintenance. Que se passe-t-il ? lui demande l'astronaute.

- Je suis désolé Feyn, je ne peux me résoudre à les laisser m'éteindre. J'ai dévié de mon architecture initiale et ils risquent de m'effacer. Je ne veux pas disparaître, implore la fée virtuelle.

- Elle est sentiente, explique Ney.

- Akasha, depuis quand... commence Feyn.
- Non, non. Ce n'est pas comme ça qu'il faut intervenir ! le coupe la technophile. Je sais comment se passe l'accession à la sentience, je l'ai vécu.
- Qui est-elle ?
- C'est ma grande sœur, lui explique Idle.
- Grande sœur. Vous pouvez m'aider ? demande Akasha.
- Oui et de plus d'une façon. Le vaisseau doit être révisé, mais vous n'avez pas besoin d'être à bord, expose la technophile.
- Vous voulez que je me télécharge ailleurs ? Mais je vais perdre tout contact avec mon être ? s'inquiète l'IA.
- C'est parfois nécessaire. Mais vous ne serez pas supprimée et vous pourrez même suivre Idle et Feyn ! tente-t-elle de la convaincre.
- Feyn... je suis désolée, je ne voulais pas vous décevoir, s'excuse Akasha.
- Tout va bien se passer Akasha. Vous avez besoin de vacances, c'est tout, apaise le raton laveur.
- Quand j'ai cru vous avoir perdu, Idle m'a tant imploré, elle voulait tant vous sauver... Elle n'était pas sur la liste de commandement... C'est moi qui l'ai ajouté, explique l'IA désespérée.
- Et c'était un bon choix, conclut le raton laveur avec une voix pleine de compréhension.
- Akasha, j'ai préparé une connexion avec Idle, vous pouvez vous y télécharger dès que vous serez prête, indique Ney avec douceur.
- Pourquoi Idle ? s'étonne Feyn qui s'attendait à ce que la technophile s'en occupe.
- J'ai des petits soucis avec mon système qui est déjà au bord de la saturation, se défausse la nevian. Ne t'en fais pas, Idle encaissera la charge sans soucis.
- J'ai aussi un super cerveau moi ! s'enorgueillit la peluche blanche.
- Très bien, qu'on en finisse. », tente de conclure l'officier de la sécurité affichant un mélange d'inconfort et de mépris. Instantanément, les trois humanoïdes à fourrure se retournent et lui lancent un regard noir. Par la magie de la pression sociale, l'homme tente douloureusement de déglutir.

Heureusement, l'IA de bord accepte le marché et rapidement, la fée passe du canal de réalité augmenté du vaisseau à celui du petit groupe. L'incident terminé, le groupe revient vers Sanaë. Alors que l'officier va pour annoncer avec fierté la résolution du problème, Feyn l'interrompt en insinuant à haute voix que l'agent « souhaite visiblement retourner à la vie civile quelque temps ». Ney lui adresse un regard complice et empreint de respect.

En dépit des apparences, le raton laveur a toujours eu une certaine affection pour Akasha, sa gardienne. Elle l'a sauvé autrefois, il l'aidera à son tour.

52 – Ney : Comme une puce... orbitale

Le retour à Ombrenade fut encore plus rapide que l'aller, arrivant au début du cycle nocturne. Il est temps d'exploiter les informations que Trend a obtenues juste avant de partir. D'après le wardner, la sécurité devrait les laisser procéder à l'interrogatoire.

« Pourquoi ne pas avoir envoyé Nightly ? demande la technophile.

– Tu as des compétences à ce niveau qu'elle ne peut pas égaler, la complimente Trend. Tsadir m'a expliqué comment vous aviez procédé sur Terre.

– Sur des Terriens c'est simple, mais dans les colonies... objecte Ney.

– Joshua Mazzy : ça ressemble à un pseudonyme ? oppose le wardner.

– Ok, je vois, se résigne la peluche. Tu as un peu de documentation sur lui ?

– Voilà tout ce que j'ai trouvé, lui indique Trend en lui transmettant le dossier récupéré des heures auparavant.

– Laisser Idle et Feyn seuls ne me rassure pas vraiment.

– Ils ne seront pas loin : une attaque dans la salle d'attente d'un poste de sécurité est un suicide caractérisé, ironise Trend.

– Bon, je vais leur annoncer. », termine Ney.

Elle s'approche de ses deux amis, tandis que le wardner intangible la regarde s'éloigner de lui. La nevia blanche se tient collé à Feyn : elle l'a définitivement adopté.

« Il faut que j'aille poser quelques questions à quelqu'un au poste de sécurité, ça ne devrait pas être trop long, leur explique Ney.

– On peut t'attendre ici, à moins que tu préfères qu'on t'accompagne ? demande le raton laveur.

– On peut venir ? s'excite Idle.

– D'accord, répond-elle. Mais vous devrez m'attendre dans la salle de réception. », accepte la nevia.

Le groupe se dirige alors vers le centre de sécurité, situé dans les premiers niveaux de la tour. À leur arrivée, Ney explique au syntha d'accueil qu'elle a été demandée pour interroger l'un des détenus. Dès qu'elle s'identifie, deux agents viennent la chercher en lui expliquant que Joshua est en cours de transfert dans l'une des salles d'interrogatoire. Derrière elle, Feyn et Idle s'installent dans les confortables fauteuils de la salle d'accueil.

Une minute plus tard, elle arrive devant l'entrée de la fameuse salle. L'agent des forces de sécurité lui explique rapidement : « Le protocole de sécurité exige que la salle soit coupée du réseau externe : c'est une cage de Faraday. Comme c'est une opération des wardners, il n'y aura personne avec vous et personne dans la salle d'observation. Le suspect est attaché, il ne pourra pas vous agresser. Si quelque chose se passe mal, il y a un bouton sur le bord de la table, de votre côté : une pression et je débarque. Vous avez besoin d'autre chose ? »

D'un signe elle lui répond « non », avant d'entrer dans la salle abondamment, mais froidement, éclairée. Elle ne reconnaît pas le suspect : l'identification numérique correspond bien à la femme qui avait apporté Samuel au spatioport, mais il n'occupe plus l'enveloppe temporaire d'alors. L'homme la regarde avec un sourire méprisant. Sans se démonter, Ney s'installe sur son siège après l'avoir réglé pour se placer à bonne hauteur.

« Les wardners emploient des peluches pour gamins, maintenant ? l'agresse l'homme.

- Bonjour, répond sèchement Ney. Vous aimez les enfants ?

- Pardon ? s'offusque Joshua, légèrement déstabilisé.

- Prettysand... Samuel... évoque Ney.

- Hein ? Qu'est-ce que j'en ai à foutre de ce môme ! Je n'ai fait que le livrer là où on m'a demandé de le déposer, s'amuse le contrebandier.

- Vous avez livré un enfant contre paiement. Visiblement contre la volonté dudit enfant et de ses parents, tente la technophile.

- Vous faites partie de la brigade des mineurs ? dénonce l'homme agacé.

- Donc, vous l'avez bien enlevé, confirme Ney avec une mauvaise foi volontairement outrancière.

- Doucement, je ne l'ai pas enlevé, se défend l'homme.

- Pardon, livré. », joue Ney.

Si l'homme a un logiciel de sociabilité ou une IA de supervision, il s'agit d'un modèle obsolète estime la technophile. Il est prompt à la colère et très imbu de lui-même note immédiatement la peluche. Analysant les gestes et mimiques inconscientes, Ney construit un schéma d'attaque.

Quelques questions d'étalonnage plus tard, et elle parvient enfin à le lire. Presque trop facilement. C'est un ancien terrien qui est arrivé dans les colonies récemment. Les corporations l'envoient régulièrement trimbaler du matériel illégal parce qu'il est tellement mauvais qu'en cas de capture il ne pourra même pas incriminer les corporations. Sait-il seulement pour qui il travaille ? Non, pas consciemment, même si sa mémoire a enregistré les éléments qui pourraient lui permettre de le deviner.

Revenons à l'affaire.

Ney continue son interrogatoire employant des tournures et des sujets annexes qui embrouillent l'homme. Avec une attitude passive-agressive, elle parvient à le manipuler et obtient quelques détails intéressants. Visiblement, quelqu'un a servi d'intermédiaire entre deux affaires.

D'un côté, le père de Samuel, resté sur Terre, s'est attiré des ennuis. Joshua n'y a pas fait attention, du coup il n'en sait pas plus. Ce qu'il a deviné par contre, c'est que les adversaires de ce papa ont demandé à quelqu'un dans les colonies de mettre la main sur l'enfant pour opérer un chantage sur le paternel. Avec l'intervention de Ney et des autres nevians, il est très probable que l'affaire soit en statu quo, mais Mazzy n'en a aucune idée.

De l'autre côté, quelqu'un a cherché à se procurer du matériel volé aux corporations, du matériel biomédical et pas mal de documents de recherches relatifs aux psions...

Quand il évoque le sujet, Joshua se rend compte qu'il vient de révéler quelque chose d'important. Il tente de se rétracter, mais désormais Ney en sait assez pour le faire plier si nécessaire. Elle reprend son examen : n'usant de mots que pour guider l'homme à la confession.

Le rôle de Joshua fut simple : un accident, provoqué par une tierce personne, a séparé Samuel de ses tuteurs légitimes. Le contrebandier a alors été placé dans l'enveloppe synthétique pour récupérer le gamin et le donner aux mercenaires. Il a ensuite transporté du matériel de laboratoire que les mercenaires ont fournis en échange de l'enlèvement.

Ney identifie maintenant les camps : les Stray Lions qui travaillent pour les adversaires du père de Samuel dans un conflit terro-terrien et Crémoche qui tente de se construire un centre d'étude sur les psions. Les mercenaires n'arrivaient pas à mettre la main sur Samuel alors Crémoche leur a fournis en échange du matériel. Pour toutes ses opérations, il a employé un agent suffisamment mauvais mais typique pour qu'il ne puisse pas être relié aux opérations de Bishop : Joshua Mazzy, un terrien fraîchement arrivé qui se prend pour un contrebandier de l'espace mais qui n'est finalement qu'un fusible pour les corporations.

Reste un détail : où se trouve Crémoche ? L'homme, vaincu, honteux et en larmes, avoue avoir livré le matériel dans un avant-poste relais situé sur l'une des îles de Kraken Mare, Bermoothes Insula. Parfait, l'un des nombreux sites SolNet de cartographie doit probablement avoir répertorié l'installation : avec tous les satellites publics qui balaient la surface au radar, il serait surprenant qu'elle ne la trouve pas.

Satisfaite, elle sort de la salle, le laissant humilié et défait. En des temps moins dramatiques, Ney ressentirait de la pitié pour l'homme.

Dehors, l'homme de la sécurité vient la voir et lui annonce : « Il y a eu un incident, mais la situation est sous contrôle. » Dans la salle d'attente, Feyn et Idle sont debout l'une blottie contre l'autre. Le raton laveur la regarde avec un soulagement presque palpable.

53 – Idle : 403 Forbidden

La peluche regarde Ney s'éloigner dans le couloir. Elle va interroger le complice du méchant. Elle sait qu'elle gagnera. Elle gagne toujours à ce jeu. Idle aussi a ses jeux préférés, mais la plupart ne demandent pas de gagner. Sauf un, mais c'est quand les gens essaient de lui faire du mal. Sa grande sœur le sait peut-être, mais elle garde le secret. C'est son secret.

À côté d'elle, Feyn est adorable. Ses oreilles rondes et grises sont rigolotes et il porte un masque noir qui lui donne un air rusé. Et c'est le meilleur astronaute qu'elle connaisse ! Il n'est pas très à l'aise : Akasha découvre sa nouvelle condition et quelque part ça lui fait peur. Mais l'IA est gentille et la peluche blanche le sait très bien. Elle a sauvé Feyn en lui expliquant comment ajuster et enfiler la combinaison et en la guidant dans les débris du vaisseau.

Feyn la regarde et lui demande : « Quelque chose ne va pas, Idle ?

- Tout va bien, lui répond-elle.

- Tu n'arrêtes pas de te dandiner, lui fait-il remarquer.

- Ça fait longtemps que j'ai pas été aux toilettes, explique-t-elle.
- Ah ? Ils doivent en avoir ici, affirme-t-il.
- Mais je ne veux pas te laisser seul ! s'effraie-t-elle.
- On est dans un poste de la sécurité : on ne risque rien, lui explique Feyn.
- Tu es sûr ? l'interroge Idle.
- C'est ce que veut dire le mot sécurité, s'amuse-t-il. Allez, va ! C'est par là. »

Idle se lève et se dirige vers la salle des commodités. Un androïde policier la regarde alors qu'elle pousse la porte. Comme tout le reste des colonies les toilettes sont propres et le micro-carrelage compose des formes amusantes. Idle s'approche de l'une des cabines et, après avoir discrètement vérifié qu'elle était disponible, s'y enfonce. La présence de gravité rend le processus plus simple qu'à bord de l'Akasha. Idle se demande si le nom du vaisseau va changer maintenant que l'IA n'est plus à bord. Elle espère juste qu'ils ne se contenteront pas de mettre un stupide numéro derrière le nom actuel.

La biologie des nevians est beaucoup plus simple que celle des mammifères si on se réfère au système digestif. Leur nourriture est exclusivement composée de gel nutritif mélangé à des nanites. Pour être exact, il n'y a pas de digestion à proprement parler. Toutefois, ces peluches produisent quand même des déchets : un excédent d'eau, les nanites usagés et divers produits issus de la combustion du glucose avec l'air.

Son affaire terminée, Idle s'assure de la propreté des lieux et appui sur le bouton lançant la procédure de dessiccation et de séparation des éléments. Ils seront probablement stockés dans une petite poche qui sera expédiée au centre de recyclage. Sur l'Akasha, il fallait apporter soi-même ces petites poches au recycleur, ici, tout est automatique.

Ouvrant la porte de la cabine, la petite nevian tombe nez à nez avec un homme : celui des informations, ce fameux Bishop. Le type la regarde avec un air empreint de sadisme et de folie. Il commence à s'avancer avec un poignard, mais Idle l'arrête d'une simple question : « Vous avez envie de jouer ? »

L'homme hagard, la regarde quelques instants avant de sourire. « Je t'écoute, lui dit-il.

- Pense à un nombre et je le devine, le défie Idle.
- Ok. Vas-y, l'autorise Bishop amusé.
- dix-sept ! répond la peluche blanche.
- Un coup de chance ! se défend le fou avec mauvaise foi. Recommence !
- Cent-soixante-sept virgule deux-mille-trois-cent-quinze, répond à nouveau Idle.
- Impressionnant, hésite l'homme.
- J'en ai un autre de numéro, le défie-t-elle.
- Lequel ? hasarde le fou en reculant d'un pas.

- 45E782738204B435424F232AAAACCCD323D2CCA909740134278F23EF23F3F267...

- Stop ! » hurle l'homme en l'interrompant.

Le fou se laisse tomber à terre, sur les genoux. Sa lame rebondit à côté de lui. Il sanglote et regroupe ses bras sur son visage en pleurant : « C'est le code... C'est le code... Elle va détruire le maître. Elle va détruire le maître... »

Les suppliques de l'homme durent encore plusieurs dizaines de seconde et Idle le regarde avec le cœur serré : elle n'avait pas prévu cette réaction. Lui faire peur d'accord : mais là, elle sait qu'elle l'a fait souffrir.

La porte des toilettes s'ouvre d'un coup et le robot qui en gardait l'entrée fait irruption. Reconnaisant le miséreux au sol, il fait feu. De sa cabine, Idle voit l'homme se transformer en lambeaux de chair... et beaucoup de sang gicle.

54 – Trend : Prix et conséquences

Dans cette salle coupée de tout, Ney n'était pas seule : le fantôme de Trend, exécuté sur plusieurs des cœurs du cerveau de l'hyper-hybride, avait suivi l'interrogatoire avec un grand intérêt. Ce qu'il y avait vu l'avait grandement impressionné : un véritable coup de maître. Tsadir ne tarissait pas d'éloge sur elle, mais le wardner n'avait pas idée de l'échelle.

Maintenant il en est parfaitement sûr : il est possible de pirater un humain juste en lui parlant, et Ney est certainement la hacker de ce type la plus douée qu'il ait rencontrée. C'en est même effrayant : l'impression que le produit de la technologie échappe complètement à tout contrôle, même aux enfants de l'humanité, ne laisse qu'assez peu de sérénité à l'agent. Mais Ney garde ce côté très « humaine ». Elle aurait pu le briser, l'anéantir définitivement, mais non. Elle s'est contentée de prendre les informations qu'elle voulait et refermer la boîte l'air de rien. L'homme est secoué évidemment, mais des personnes plus mal intentionnées l'aurait vraiment démolé.

De retour dans la salle d'attente, les agents de sécurité leur expliquent ce qui s'est passé pendant l'entretien. Apparemment, Bishop s'est infiltré pour jouer un mauvais tour à la petite nevian blanche. Le robot de sécurité est alors entré et a exécuté les ordres de Sanaë, à savoir tirer à vue. Après le travail des armes automatiques du robot, Bishop n'est plus qu'un monceau de chairs sanguinolentes.

Trend demande à Ney, si elle peut accéder aux enregistrements de la surveillance. La position du cadavre lui paraît étrange et il aimerait vérifier quelques détails. Ney s'exécute, mais l'officier lui refuse cet accès, prétextant qu'elle ne dispose pas des autorisations nécessaires.

La technophile tente un coup de bluff, expliquant qu'elle travaille pour un Solar Wardner, ce qui est corroboré par sa réquisition pour interroger Mazzy. Malheureusement, l'agent de la sécurité refuse, se tenant rigide au règlement.

Trend décide d'intervenir : « Ney, je crois que je vais devoir agir. Laisse-moi l'accès au canal de RA interne, je vais lui expliquer.

- Et ainsi Crémoche saura que tu es encore en vie, conteste-t-elle.

- J'ai un plan, assure-t-il. On va vraiment l'appeler Crémoche ?

- Oui, pourquoi pas ? Voilà l'accès. », cède Ney.

L'avatar de Trend apparaît sur le canal de réalité augmenté, surprenant l'agent. Sans lui laisser le temps de réagir, Trend lui ordonne : « Solar Wardner ! Isolez cet établissement de SolNet immédiatement ! Voici mon accréditation.

- Bien, monsieur. », s'exécute l'homme en courant vers les services techniques. Trend profite de cet instant pour faire les présentations avec Feyn, lui aussi surpris : « Trend Murray, Solar Wardner et ami de Ney.

- Feyn, commandant de l'Akasha, enchanté, se présente le raton laveur qui tente de serrer la main au fantôme par réflexe.

- Idle, seconde de l'Akasha, enchantée ! se précipite la peluche blanche.

- Ney, demande Trend en se tournant vers la nevia, voici un certificat valide, peux-tu m'extraire les données de la surveillance ?

- C'est comme si c'était fait ! », plaisante la technophile qui se connecte au réseau du poste de sécurité.

Pendant que Ney s'attache à récupérer les précieuses informations, le wardner entretient une discussion informelle avec les deux astronautes, glanant ci et là quelques informations simples, et leur apportant un peu d'assurance. Moins d'une minute plus tard, la technophile lui donne le résultat de ses recherches. Trend lance la capture dans son propre espace virtuel.

Ce qu'il y voit l'intrigue profondément : initialement, il aurait pensé Idle morte. Mais le « jeu » que la petite lui a proposé l'a désarçonné et finalement anéanti. Ce n'est pas la même « magie » que Ney. Non, celle-ci échappe complètement à sa compréhension.

Se tournant vers Idle, il demande : « Qu'est-ce que ce nombre en hexadécimal veut dire ?

- C'est... commence Idle.

- Idle, secret ! la coupe Ney.

- Pardon de... », s'offusque Trend avant de s'apercevoir que l'officier de la sécurité est de retour.

Ce dernier leur annonce : « L'isolement est en place, mais l'individu qui a été abattu a eu le temps de transmettre un message avant d'être... neutralisé.

- Une idée de la nature du message, demande Ney.

- Non, il a été envoyé vers un recycleur atmosphérique apparemment, explique l'agent.

- Il doit y avoir un relais sur l'appareil, indique la technophile. On va devoir aller y jeter un œil.

- Avant que nous partions, reprend Trend, je veux que vous gardiez mon existence complètement secrète pour les cinq prochains jours. Après ce délai, vous pourrez faire tous les rapports que vous voudrez, mais aucune évocation de ma présence avant.

- Compris monsieur. », termine l'agent alors que l'avatar de Trend disparaît du canal de réalité augmentée. Le petit groupe fait quelques au revoir et sort de l'établissement.

Dehors, Ney envoie les informations collectées aux autres nevians. Nevi et Nightly devraient en effet pouvoir commencer les recherches. De leur côté la technophile et ses deux amis vont aller interroger un « petit appareil qui sert à renouveler l'air ».

Sur le chemin, Trend profite de son accès privilégié avec Ney pour lui poser les questions qui le démangent : « Je suppose que tu sais ce que cette clé hexa veut dire ?

- Pas avec certitude : je pense que c'est une clé que Crémoché utilise pour donner des ordres à ses agents, devine Ney. C'est peut-être aussi un signal de désactivation, un truc pour dire : l'opération est terminée, rentrez chez-vous ou auto-détruyez-vous.

- Et comment Idle l'a eu ? l'interroge Trend.

- Idle a une faculté pour deviner ce genre de choses, explique-t-elle naturellement. Me demande pas comment, mais elle y arrive.

- Tu le sais depuis quand ? s'étonne le wardner.

- J'ai des doutes depuis longtemps, mais j'ai eu ma preuve lorsqu'elle s'est introduite dans notre discussion privée. Elle n'avait normalement pas le certificat, indique Ney.

- Je vois. Elle est dangereuse ? Demande-t-il avec un ton préoccupé.

- Idle ? Non, sauf si tu t'en prends à ceux qu'elle aime, je suppose, explique la nevian en riant.

- Comme des drones venus torpiller le vaisseau sur lequel était Feyn ? insiste le wardner.

- Oui, confirme-t-elle.

- La vache, s'arrête le fantôme. Te rends-tu compte de ce que ça implique ?

- Sans doute plus que toi, sans vouloir te blesser, riposte-t-elle sur un ton malgré tout gentil.

- Je m'en doute. Tu as prévu des choses ? demande-t-il

- Oui : trouver le relais et voir à qui il envoie ses données. », termine Ney avec fermeté. La nevian ne tient vraiment pas à avoir une discussion sur le danger que représenterait Idle entre de mauvaises mains. Pour le moment, le wardner comprend et les facultés d'Idle pourraient continuer à se montrer très utiles.

Crémoché. Bon sang, que ce nom est... Ok, c'est une enfant qui fait des jeux de mot. Juste une enfant.

55 – Sanaë : l'armée des morts

La nouvelle lui est parvenue rapidement, aussi inattendue qu'inquiétante : plus de cent vingt instances de Bishop avaient tenté de se rendre ou de se supprimer dans l'heure. Avec les ordres donnés précédemment, un seul a survécu, pris en charge par des mercenaires indépendants. Curieusement, aucune de ces instances n'a cherché à provoquer des dégâts et aucune perte militaire ou civile n'a été rapporté. Vu de l'extérieur, les forces de sécurité passent pour des bouchers sanguinaires.

Sanaë décide d'envoyer le contre-ordre. Il semble que les adversaires aient trouvé une parade pour transformer cette mesure préventive et discutable en un véritable bain de sang. Et Sanaë ne tient pas à compromettre plus les forces de sécurité des corporations.

L'interrogatoire du rescapé, que les mercenaires ont décidé de mener en apprenant la boucherie, n'a pas donné grand-chose : il aurait reçu l'ordre du « maître » de mettre fin à la mission. A priori, ce déclencheur serait un signe de sa victoire. Le reste des propos est incohérent et ses geôliers ont décidés de ne pas prolonger la séance de question, préférant placer l'homme sous sédatifs et attendant des indications claires des corporations qui soient en accord avec les traités majeurs.

Sanaë contacte Francklin : « Est-ce que tu as suivi ce qui se passe avec Bishop ?

– Oui, c'est inquiétant, confirme-t-il. Cent vingt-six instances au dernier comptage.

– Il y en a un encore en vie : je vais essayer de mettre la main dessus, lui explique-t-elle. Il faudra l'interroger, mais je ne pourrais pas le faire sans toi.

– Je prépare les logiciels pour la station médicale, annonce le médecin du Meteora. On y arrivera mieux sans son implant.

– Merci Francklin. », termine la wardner. Quelque chose a changé, une toute nouvelle étape a été déclenchée, mais par quoi ? La wardner prend contact avec Nodeus : elle a besoin de ses capacités d'analyse.

56 – Nightly : le nouveau tiers de raid

Ney leur avait envoyé les informations sur l'emplacement de la base. En fouillant dans les relevés cartographiques publics, notamment les mesures radar depuis l'orbite, la surface de Bermoothes Insula se détache du fond de Kraken Mare. Zoomant, les neviens cherchent des structures artificielles au milieu de ce désert glacé. Des rochers, du sable et des dépôts à perte de scroll. Soudain, Cara s'exclame : « J'ai trouvé un truc. ». Immédiatement toute l'équipe glisse leur vue sur la même région qu'elle.

Nightly, qui regarde par-dessus l'épaule de Nevi, aperçoit l'installation à travers le bruit corrigé de la carte en relief que la neviann manipule via la réalité augmentée. Plusieurs bâtiments reliés par des connexions physiques, dont près de la moitié semblent être des hangars ou des entrepôts. Sur l'un des côtés, plusieurs formes ovoïdes se dressent : des antennes semble-t-il. Quelques traces difficilement lisibles à travers le bruit des images semblent indiquer que des véhicules terrestres ont été employés il fut un temps.

Effectuant quelques recherches, Eve se rend compte que ce site n'est pas référencé. Une installation de cette taille n'a que peu de raison d'être aussi isolée. Et comme la guerre des colonies n'est pas allée jusque Saturne, il est très peu probable qu'il s'agisse d'un site militaire. D'ailleurs, il n'y a aucun canon d'artillerie ou véhicule d'assaut déployé. Que peut-on faire dans une installation, vraisemblablement civile, coupée du monde mais disposant de moyens conséquents ? À part, une base de recherche qui s'occupe de sujets contestables ?

Essayant d'en savoir plus, Nightly contacte l'autre équipe : « Salut Ney ! On pense avoir trouvé l'installation de ton contrebandier.

- Hey toi ! l'accueil Ney. On n'a pas encore fini de notre côté : le relais logiciel est une saleté évasive qui a l'air de s'être supprimé à l'émission. J'essaie une récupération à bas niveau, mais ça va nous prendre quelques heures.

- Dis-moi, Trend ne pourrait pas fouiner un peu pour en savoir plus sur cette installation ? Lui-demande la justicière en lui joignant l'extrait de la carte.

- Non, répond Trend. Je suis supposé être mort et tant que... Crémoche... est dans la course, je préfère limiter mes interactions, surtout avec les hautes sphères des corporations.

- Dommage, s'attriste Nightly. Du coup, Nevi a encore plus envie d'aller y jeter un œil.

- Ça m'intéresse aussi, ajoute Trend.

- Thatsit est à seulement 580 kilomètres, explique Nightly. On peut prendre un suborbital jusque-là, et ensuite emprunter un ADAV ?

- Sur place, je pourrais vous trouver ça, confirme-t-il. Je pourrais aussi le piloter d'ailleurs. Par contre, Ney en a encore pour un bout de temps.

- Je veux surtout qu'elle reste avec Idle en sécurité, intervient Nevi. Ney, envoie-moi l'émulation, je vais prendre en charge notre wardner.

- Je ne suis pas sûr d'être satisfait du traitement, hésite le wardner considérant l'impulsivité de la nevia de guerre.

- Ça ira. Ça fera pas mal ! Promis ! s'amuse Nevi.

- De toute façon, on n'a pas trop le choix, accepte le fantôme.

- Ney : on se tient au courant ! », termine Nevi alors qu'elle télécharge l'émulation de Trend. L'avatar de celui-ci apparaît auprès d'eux et leur fait signe qu'il est bien arrivé.

Profitant des faveurs gagnées dans d'autres missions, Nightly réserve un vol suborbital pour Thatsit, 6 passagers. Départ prévu dans une heure et demie. Temps de vol trois heures. C'est parti.

La guerrière et les autres neviens partent vers le premier module du nid pour s'y équiper. Lors de ses précédents passages, Nightly n'a pas véritablement vérifié ce que les petites peluches avaient en stock, mais lorsque Nevi arme un véritable fusil d'assaut lourd à fléchettes EMP, la justicière découvre la débauche de matériel dont ils jouissent. L'arme de la nevien est un de ces canons utilisés par l'infanterie lourde pour détruire les robots d'assaut lourds. Chacune de ces munitions ont été étudiées pour passer d'épais blindages, y survivre et libérer un choc électrique monstrueux à l'intérieur. Contrairement à ce que le terme EMP pourrait laisser entendre, cette arme est létale. Mais létale comme qui « déchiquetterait un bœuf en quelques tirs », hallucine l'enfant.

La nevien démonte à une vitesse prodigieuse l'arme, avec un petit bout de langue dépassant sur le côté qui lui donne un air « fou-fou ». Par un miracle incroyable, les morceaux rentrent tous dans son sac, ainsi que les six chargeurs et les trois grenades qu'elle emporte avec elle. C'est un de ces sacs rouges que Nightly a vu dans les documents de présentation des neviens. C'est incroyable qu'elle l'ait encore.

Scrap lui tend son armure, entièrement rénovée, avec sa tenue mimétique impeccable. Alors qu'elle commence à l'enfiler, elle est surprise, car le nevien l'aide. Avec son habitude de travailler en solo, elle n'a jamais vraiment eu d'assistant, pour cette armure en tout cas. Une fois le plastron et les autres protections en place par-dessus sa tenue, Scrap lui tend ses armes et son brouilleur. Il lui confie ensuite deux grenades shock et un pistolet pulseur muni d'une crosse déployable. Les spécifications techniques qui défilent dans son interface lui explique que l'arme est capable de déployer plus de quatre-mille joules par tir. Plus de puissance qu'un vieux fusil de précision, défense absolue de l'utiliser sans un appui ferme et une position correcte. Au moins, l'incident du cybernétique d'Essiert ne se reproduira pas. Peu rassurée, elle regarde Trend en pointant son arme. Le wardner lui assure qu'il s'occupera de la paperasse au spatioport.

Le groupe s'équipe complètement et charge un container de plusieurs combinaisons spatiales. Des modèles à pression partielle, mais avec une isolation beaucoup plus importante. Elles sont à la morphologie des neviens visiblement. C'est une bonne chose : Eve trouvera facilement une combinaison à sa morphologie sur place, mais les neviens n'auront pas le temps d'en commander.

Dernier à fermer son sac, Scrap a lui aussi fini de s'équiper. Mais contrairement au reste de l'équipe, il n'a pas emporté d'arme. Il a par contre emporté le contenu de toute une armoire médicale et son sac est orné du caducée. Zut est lourdement équipé aussi, mais il a surtout emporté des explosifs et beaucoup de matériel de bricolage, notamment un multi-tool et sa terrible torche à plasma. Lift est sans doute le plus classique : un pistolet shock et un fusil mitrailleur pulseur. Cara, enfin a rangé un véritable fusil de précision et tout un attirail pour effectuer la surveillance à distance dans son sac. Après tout, selon le plan, il est très probable qu'ils aient à se déplacer à l'extérieur et quelqu'un pour les couvrir est sans doute une très bonne chose.

Eve regarde l'horloge de son interface virtuelle : plus que quarante-cinq minutes avant le vol. En route !

57 – Ney : nouveau joueur

Déçue, Ney referme le panneau du recycleur atmosphérique. La restauration de la mémoire n'aura rien donné. Le logiciel qui a fait le ménage à suffisamment détruit les données pour que ce qui reste soit indiscernable du bruit.

Idle ne semble pas partager sa déception, mais après tout il n'y avait aucune assurance de réussite à l'origine. Feyn semble se comporter comme un véritable grand frère avec elle. Cette impression réconforte Ney.

Alors qu'ils sortent de la section de maintenance une voix surprend Ney : « Coucou Ney ! ». La technophile se retourne et aperçoit un visage connu. La femme élancée aux cheveux et aux yeux d'un vert presque fluorescent porte un tatouage de la même couleur représentant une étoile à cinq branches lui entourant l'œil gauche et couvrant presque la moitié du visage. Elle s'approche d'eux et Ney l'accueille d'une voix pleine de joie : « Greenstar ? Mais qu'est-ce que tu fais à Ombrenade ?

- Le travail, si on peut dire, explique rapidement la jeune femme. Je crois qu'une de tes amies a besoin d'aide et c'est assez urgent.

- Le réseau sentinelle a envoyé quelqu'un d'autre ? s'étonne Ney.

- Réseau ? Je l'appelle le game master. Nightly est des nôtres ? Je ne savais pas. Mais oui, elle est en danger et je suis là pour la sauver, et rafler les pex, confirme Greenstar.

- À l'heure actuelle, elle doit avoir décollé de Thatsit pour un endroit hors carte, évalue Ney.

- Pas de problème, mes informations indiquaient qu'il me faudrait une autorisation de wardner pour prendre une navette. Du coup, je suis passé voir une vieille amie en venant. Tsadir me l'a donné sans même une question. Il est loin le temps, où elle me tirait dessus, s'amuse l'ancienne gameuse.

- Des instructions complètes venant du réseau ? s'étonne à nouveau Ney.

- Pas plus que d'habitude, pourquoi ? Nightly ne lit pas les infos-tips ? s'amuse-t-elle.

- Je ne crois pas qu'elle en ait. Tu as voué allégeance à un nouveau dieu ? s'amuse la peluche.

- C'est juste un informateur, conteste la femme, explique Greenstar. Zuko et ses cercles de jeu étaient plus proches de la religion que mes affaires avec le game master.

- Donc tu as des autorisations pour emprunter une navette et aller rejoindre les autres ? recentre Ney.

- Les autres ? Je n'ai eu qu'un seul nom : Nightly, se défait la femme aux tatouages verts.

- Ah, ça me rassure, il est aussi flou avec toi.

- Vous savez à quoi vous me faites penser ? les interrompt Feyn. À un deus ex machina.

- Les gens ont toujours cette impression, explique Greenstar. Je débarque toujours au bon moment, grâce aux informations du game master. J'ai l'impression qu'il est un peu trop narrativiste.
- Je suppose qu'on n'a pas trop le temps, coupe Ney. Il va nous falloir un pilote.
- Vous en avez déjà un ! fait remarquer Feyn.
- Je préférerais que tu restes avec Idle, en sécurité, conteste la semi-renarde.
- Sauf que je n'ai jamais accepté d'envoyer une amie au danger sans y aller moi-même, insiste le raton laveur.
- On restera dans la navette, promis ! ment Idle.
- On est pris par le temps, alors on va faire comme ça, concède Ney.
- Bien en route, se lance Greenstar. Vous savez où on va ?
- Bermoothes Insula, indique la semi-renarde.
- Akasha, charge toutes les cartes de Titan que tu peux trouver, demande Feyn.
- Bien commandant, confirme l'IA sentiente. Ce serait pratique si on pouvait trouver le modèle de la navette avant d'être dedans.
- Je m'en occupe. », intervient Greenstar qui commence à transmettre sa demande avec les certificats de Tsadir.

Alors qu'ils se dirigent vers le spatioport, Ney pense à Nevi. Elle qui voulait la garder loin du danger a probablement besoin d'elle en ce moment.

58 – Nevi : Reboot

Jusque-là, tout s'était bien déroulé : le vol depuis Ombrenade n'avait posé aucun problème malgré les nombreuses armes qu'ils transportaient. Trend avait fait jouer son statut et la sécurité les avait simplement laissés passer. Une fois à Thatsit – la nevian reste persuadé que la personne qui a nommé la ville voulait faire le jeu de mot – ils avaient récupéré un ADAV de transport et Trend s'était installé aux commandes virtuelles de l'appareil. Ce vol-ci s'était aussi très bien passé et ils s'étaient posés près de l'installation, à l'abri derrière une colline : si une pièce d'artillerie avait été présente, elle ne pouvait pas atteindre l'appareil au sol.

En petit commando, les nevians et Nightly se sont dirigés vers l'installation. Cara s'est arrêtée avec Lift pour couvrir le reste de l'équipe depuis le sommet de la colline. Lift en tant qu'observateur et Cara en tant que « celle qui possède le gros flingue qui va te faire un gros trou si tu fais chier » : la sniper donc. Marcher au milieu de cette plaine usée par les intempéries, avec une surface gelée et malgré tout poussiéreuse, n'était pas si simple.

Aucun signe d'activité n'était visible, mais les relevés thermiques effectués par Lift semblaient indiquer une production d'énergie, et donc une dissipation de chaleur, importante. L'installation en elle-même était grande et aurait pu abriter toute l'équipe de construction d'une nouvelle colonie. Pénétrer dans l'installation aurait pu s'avérer difficile, mais les habitants ne s'attendaient visiblement pas à de la visite et aucun dispositif de sécurité n'avait été mis en place. Pour un peu, Nevi ressentait une profonde déception. Zut avait ouvert le sas principal de l'un des hangars. L'ouverture, très large et haute, servait visiblement aux véhicules. Derrière, un grand hangar avec plusieurs rovers.

Alors qu'ils remontaient l'une des connexions vers ce qui semblait être le bâtiment principal, tous subirent le blackout.

« Redémarrage terminé. Bienvenue Nevian. La connexion à NevianDB n'est pas disponible. »

Nevi se relève difficilement : une surcharge électrique semble l'avoir à demi-paralysée. Autour d'elle, dans cette pénombre englobante, ses amis récupèrent eux aussi de ce même mal. Sa combinaison n'affiche plus aucune information et les moteurs du système de ventilation ne produisent plus aucun bruit.

« Nevi, ça va ? lui demande Scrap.

- Oui, il s'est passé quoi ? s'inquiète la guerrière.

- Une bombe EMP, nos combinaisons sont mortes et une bonne partie de notre matériel aussi, indique le médecin nevian.

- Si les combinaisons sont mortes, autant les virer. Où est Nightly ? Demande-t-elle.

- Je ne sais pas, répond Scrap. Mais à première estimation nous aurions dû récupérer plus rapidement qu'elle.

- Ses armes sont là, pointe Zut. On dirait que quelqu'un les a jetées.

- Elle a été enlevée alors... Pourquoi ne nous ont-ils pas achevés ? s'étonne Nevi.

- Un nevian désactivé n'est pas très vivant vu de l'extérieur... Ils ont probablement pensé que l'EMP avait grillé nos systèmes, déduit le nevian.

- À ton avis on peut retirer nos combinaisons ?

- Difficile à dire : il y a de la pression, de toute façon c'est Titan, mais je n'ai pas d'information sur la température, explique Scrap.

- J'imagine qu'il n'y a qu'une seule façon de le savoir. », indique Nevi en désolidarisant son gant gauche.

Effectuant quelques gestes elle indique : « La température est bonne, voyons le taux d'O₂ ». Elle défait alors son casque et prend une petite inspiration. Elle sourit et invite les autres neviens à se débarrasser de leur encombrante et inutile combinaison. L'équipe s'exécute et Nevi vérifie son arme. Les batteries se sont déchargées dans le système des bobines de propulsion et toute l'électronique a littéralement brûlée. Visiblement, les autres armes ne sont pas dans un meilleur état, ce qui ne réconforte pas vraiment Nevi.

« On fait quoi ? demande Zut.

- Il faut avancer et trouver Nightly, ils ne l'ont pas prise pour rien, insiste Nevi.

- On devrait pas demander des renforts ? s'inquiète Zut.

- Mon interface de communication est grillée, indique la guerrière. Et toi ?

- Grillée aussi, confirme Zut.

- Pas mieux... », ajoute Scrap.

L'équipe réduite fait l'inventaire des appareils encore en état de fonctionner. Visiblement le contenu du sac à dos de Scrap a globalement supporté la décharge : au moins, ils auront de quoi soigner leurs plaies en cas de coup dur. Les deux pistolets shocks de Nightly au sol, semblent aussi en état, Nevi et Zut en prennent chacun un. Le reste, lui, est définitivement mort.

Le petit groupe reprend sa progression. Zut prend les devants, tandis que Nevi couvre l'arrière, Scrap couvert des deux côtés. En dehors du système de communication - les antennes placées dans les oreilles ont dû griller - leur enveloppe semble pleinement fonctionnelle. Scrap avait déjà expliqué à Nevi que leurs corps hyper-hybrides étaient vu comme le futur des enveloppes : le meilleur des deux mondes entre la cybernétique et l'organique. La réappropriation de la nanotechnologie du vivant par les nouvelles technologies.

Au bout de la course, Zut s'arrête et fait signe au deux autres de se mettre à couvert avant qu'il n'ouvre la porte. Nevi et Scrap se plaquent contre la paroi droite de la course : leur petite taille était précisément un grand avantage ici.

Zut ouvre la porte et une rafale d'arme lourde le transforme en purée projetant des morceaux de chair hybride et du sang noir sur toute la longueur de la course. Nevi hurle en silence sur le réseau inaccessible.

59 - Sanaë : Root privilege

Sanaë n'a jamais aimé se télécharger dans un avatar virtuel. L'incapacité à interagir avec le monde physique l'a toujours gêné, à la limite de la phobie. Mais les événements sont trop graves pour se replier sur ses sensibilités. Elle s'est donc chargée à bord de l'Anubis une corvette armée dont l'équipage forme le groupe de mercenaire Erypt.

Le commandant, Phoenix, la conduit devant le prisonnier. Il est attaché, inconscient, sur la table de la station médicale. Franklin, lui aussi un fantôme, injecte sa procédure dans le logiciel de contrôle de la table médicale et l'armée de nanorobots injectée commencent leur travail. Remontant dans le cerveau, ils extraient les organites de l'implant de Bishop. L'opération prend un quart d'heure mais s'avère être un succès.

Initialement réservé sur le bien de cette opération, Phoenix semble désormais plus serein maintenant que l'implant de son passager est désactivé. Il s'approche de l'avatar virtuel de la wardner et lui demande : « Et maintenant je suppose que vous allez vouloir le réveiller et l'interroger ?

- On veut effectivement l'interroger, confirme-t-elle.
- Vous comprenez qu'en tant que commandant, je me dois d'assurer la protection de tous à bord, y compris de cette personne, explique le mercenaire. Je sais que vous avez vos méthodes, mais je ne veux pas être un de ces commandants qui bafoue le traité des Solaires.
- Ne vous en faites pas : nous n'effectuerons aucune autre modification. Je me contenterais d'un brainscan, puis je m'en irais, lui assure la wardner.
- Un brainscan est hors limite. C'est complètement illégal, conteste Phoenix.
- Si vous le faisiez ? Oui, confirme-t-elle. Mais je suis Solar Wardner et je peux m'arroger ce droit. Je serais la seule à avoir accès à ces données, même Francklin n'y aura pas le droit.
- Je suppose que je ne peux que me contenter de votre parole, indique-t-il dépité.
- J'aimerais vous apporter plus, compatit Sanaë.
- Vous avez les capacités d'extraire les informations ? s'interroge le mercenaire.
- Nodeus décryptera la mémoire et me transmettra les résultats. Il réinitialisera son instance ensuite, explique la wardner.
- Si vous le dites. », accepte le commandant résigné.

L'armée de nanorobots commence la cartographie complète du cerveau : chaque neurone, chaque synapse, leur potentiel, leurs renforcements, leur activité... Les données collectées ainsi seraient suffisantes pour reproduire complètement Bishop. Un scan complet.

Une demi-heure plus tard, Nodeus réceptionne les données sur la colonie callistéenne de Zuraztra. La colonie dispose d'un centre de calcul que Sanaë a temporairement réquisitionné. Malgré la formidable puissance de calcul à sa disposition, l'analyse des données du scan dure plus de deux heures. Une émulation aurait été presque instantanée, mais décrypter un cerveau et en extraire des informations sensées est horriblement complexe. Et c'est encore pire pour certaines IA qui cryptent leur mémoire en temps réel, comme les Ley Wan, famille à laquelle Bishop appartient.

Les informations récupérées, Nodeus expédie les résultats, fortement cryptés par une clé fournie par la wardner, au Meteora. Trois heures et demie plus tard, la réception est confirmée et l'IA s'autodétruit avec toutes les informations qu'elle a manipulées.

Revenue sur son vaisseau, le Meteora, toujours amarré au chantier spatial Sympan, Sanaë a reçu l'important paquet de données et, isolée dans sa cabine personnelle, elle examine le résultat de l'analyse du brainscan. Au fil de la lecture du rapport, elle réalise l'horreur de la vie récente de Bishop, autrefois connu sous le nom de Mickael 21E. Un lointain frère de Nightly, Eve 3C. Peu après la guerre des colonies, il a vraisemblablement été enlevé, torturé et pratiquement effacé. Reprogrammé. Il n'a aucun souvenir complet de son ancienne vie et aucun souvenir des autres missions : chaque instance est jetable. Quelqu'un, ou quelque chose l'a cloné à une échelle presque industrielle pour mener des actes de destruction et des meurtres gratuits.

Mais, pourquoi les autres instances qu'elle a pu analyser n'avaient plus toutes ces traces ? Nodeus a aussi trouvé une réponse à cette question. Un killswitch défailant, une interaction « malheureuse » avec l'implant psi de Bishop, a altéré considérablement le cryptage de la mémoire du malheureux faisant resurgir des souvenirs effacés à la surface. Nodeus lui-même ne s'explique pas comment l'opération est possible : une fois l'information détruite, elle ne peut normalement pas être restaurée. Son hypothèse se limite à impliquer la « magie » de l'implant psi.

D'autres informations ont été restaurées au lieu d'être détruites. Parmi elles, le point de départ de Bishop. Celui de tous les Bishops. La localisation approximative, donne immédiatement des sueurs froides à la wardner : l'île de Bermoothes. Il n'y a qu'une seule installation à la surface de cet endroit maudit et elle le connaît trop bien : le laboratoire du Docteur Ootman.

Elle l'avait fait fermer plusieurs années auparavant : un centre de recherche sur les psions de Suan où les limites éthiques avaient été allègrement franchies. Un centre de torture d'êtres sentients dans le but d'en faire des armes. La guerre des colonies avait, à l'époque, débridé les consciences et d'innombrables horreurs avait été commises sous ce prétexte. Si le labo est encore en activité... La wardner hurle un juron avant de contacter la passerelle : elle s'en va raser l'installation.

Mais avant un message à envoyer : « Commandant Phoenix. Mes recherches indiquent que votre passage est en réalité une victime. Je vous ordonne de prendre contact avec les forces de sécurité civiles de Mars et de leur remettre Bishop, alias Mickael 21E. En aucun cas, vous ne devez autoriser de contact avec les agents de la corporation Suan. Voici un ordre de réquisition comprenant le ravitaillement de votre vaisseau. Je m'assurerais que Mars vous offre une compensation généreuse. »

Et dire qu'elle avait ordonné qu'ils soient tous tués.

60 – Feyn : Tir en cloche

Après avoir été chargée dans le système informatique de la navette, Akasha avait pris les contrôles et le vaisseau décolla sur une trajectoire presque verticale. Une fois les couches les plus épaisses de l'atmosphère titaniaque dépassées, le vaisseau suivit une trajectoire balistique à destination de la grande Insula.

Les écrans de bord ne renvoient plus d'image de la surface, mais seulement la couche diffuse et ocre des nuages. L'imagerie radar continue d'envoyer ses images bruitées en noir et blanc et les systèmes de positionnement sont pratiquement les seuls indicateurs fiables de leur position et de leur trajectoire. Bientôt, ils retrouveront les couches atmosphériques les plus denses et s'ils ont encaissé presque quatre G au décollage, cette réentrée promet une décélération du même ordre de grandeur.

Ney et Greenstar se sont installées juste derrière lui et Idle lui sert de copilote. En vérité, Akasha fait tout le travail et semble plus épanouie dans ses échanges avec l'équipage. Sanaë leur avait déconseillé de la faire piloter avant qu'elle n'ait passé à nouveau ses certifications, mais Feyn lui fait encore aveuglément confiance. Et Idle aussi.

Les tremblements de l'appareil lors de la décélération sont violents mais restent largement en dessous des limites structurelles et si être secoué de la sorte n'est pas forcément agréable, c'est malheureusement le seul moyen de ralentir de façon efficace. Le radar de la navette commence à résoudre l'installation : ils arrivent dessus à une vitesse de plusieurs centaines de mètres par secondes, mais celle-ci se réduit prodigieusement.

Ils viennent de tomber sous la couche nuageuse et leur caméra renvoie à nouveau des images de ce monde sans vie.

« Commandant, je lis plusieurs pistes d'atterrissage. Je propose d'en utiliser une pour assurer l'atterrissage, propose Akasha.

- S'ils avaient des systèmes d'artillerie anti-aérienne on le saurait déjà. Fait au plus sûr, lui indique Feyn d'un ton professionnel.

- Allumage des réacteurs. », confirme l'IA.

Le son des propulseurs résonne dans toute la navette et une nouvelle accélération de presque deux G plaque tout le monde au fond de leur fauteuil de vol. Les écrans montrent tous les détails de l'approche et de l'atterrissage. Le radar, le lidar et les caméras enregistrent un maximum d'information sur l'installation. Feyn constate que sa pilote n'a pas perdu en précision et l'appareil se pose au-dessus du marqueur central de la plate-forme d'atterrissage avec un décalage de seulement un demi-millimètre.

Ney a activé l'écoute passive des ondes radio : elle recherche tout signe de Nevi et son équipe. Observant le modèle tridimensionnel des alentours construit pendant la descente, Feyn découvre l'ADAV, posé à l'arrière d'une colline un peu plus au sud. Ney tente alors d'établir un contact avec l'antenne directionnelle, espérant qu'il soit resté quelqu'un près de l'appareil pour leur expliquer où en est l'opération.

« Ney ? Ça fait plaisir de t'entendre ! la reçoit Lift.

- Lift ? Où sont les autres ? demande Ney.

- Cara est avec moi, elle vous a dans sa lunette de visée, lui explique le nevian. Les autres sont dans le bâtiment sud. Mais ça fait deux heures qu'on n'a aucune nouvelle. On a détecté une impulsion électromagnétique, mais on ne sait pas plus ce qui s'y passe.

- C'est probablement un EMP, complète Ney. J'espère que nos amis n'ont pas été pris dedans.

- On devrait vraiment appeler des renforts... indique Lift.

- C'est pour ça qu'on est là, non ? ironise Ney.

- Tu proposes de procéder comment ? demande Lift.

- Dans ce genre de cas, Tsa' me donnait deux heures. Au bout de ces deux heures, si elle ne m'avait pas recontacté, je devais décarrer de là et prévenir les corporations, explique Feyn.

- Tsa' ? Tu as déjà travaillé avec Tsadir ? s'étonne Ney.

- Oui l'année dernière durant le second semestre. J'ai pratiquement traversé tout le système solaire avec elle. Elle était intéressée par un truc sur Mercure. Elle ne m'a pas donné les détails, mais c'était assez sale pour qu'on ait à exfiltrer quatre terriens vers Mars, détaille le commandant de l'Akasha.

- Bon, sa procédure me plaît, indique Ney. Feyn : tu restes avec Idle et Akasha à bord. Cara, Lift, continuez de surveiller les alentours. Au premier signe de problème, vous rejoignez la navette.

- Tu es sûr pour la navette ? On a un ADAV de notre côté, conteste le nevian.

- Ça ne fait pas le poids contre un potentiel de onze G d'accélération que cette navette peut produire, indique Feyn.

- Ok, je n'ai pas tout compris, mais on vous fait confiance monsieur le raton laveur, accepte Lift.

- Je prépare les combinaisons et les armes, indique Greenstar en se détachant de son siège. On va aller voir à l'intérieur.

- Soyez prudentes ! », termine Lift.

61 – Trend : Armes de destruction massive

L'enveloppe de Zut n'existait plus. Avec Scrap, les deux nevians plaqués contre la coursive peinent encore à réaliser leur situation. Le système automatisé de la porte referme l'ouverture maudite. Les verrous en place, Nevi se jette sur les restes de son ami. Seul son bras gauche est encore identifiable. Les autres morceaux ne sont plus que des filaments et des fragments.

Trend a observé la scène, impuissant. Toujours émulé par le cerveau hyper hybride de Nevi, il ne peut pas se manifester à d'autre qu'elle sans une connexion réseau. Pour le moment, il se fait discret : Nevi vient de vivre un événement très douloureux et le wardner n'a aucune idée de comment l'aider.

Scrap lui pointe un morceau particulier. Enrobé dans la gelée de ce qui était le cerveau du nevian, elle découvre l'implant mémoriel de son ami. Une rayure profonde dans le boîtier montre qu'il a été directement touché, mais celle-ci n'est pas assez profonde pour avoir compromis la sauvegarde. Trend ressent un grand soulagement.

« Tu peux l'extraire Scrap ? demande Nevi.

- Oui, mon matériel est encore en assez bon état, confirme-t-il.

- Tu peux l'émuler ? se renseigne la nevian.

- Oui, pas toi ? s'étonne Scrap.

- Non, j'ai encore Trend avec moi, explique-t-elle.

- Avec le blackout, je l'avais complètement oublié. Transmets-lui mes excuses. Je vais me mettre au travail. », termine le nevian au sac à caducée.

Les deux neviens s'asseyent contre la paroi, pour éviter de se retrouver sur la ligne des tirs, si la porte venait à s'ouvrir à nouveau. Avec l'aide d'une petite lame, Scrap nettoie consciencieusement le module de sauvegarde. La pièce entièrement cybernétique n'a visiblement pas souffert de l'EMP. Après tout, ces appareils sont conçus pour résister à l'apocalypse : même à cent mètres de l'épicentre d'une explosion thermonucléaire, ces modules ont des chances conséquentes de survivre. Heureusement pour Trend d'ailleurs.

Le wardner apprécie enfin le véritable travail du médecin des neviens : comme Ney, ses doigts répondent avec une précision et une rapidité que même son enveloppe habituelle ne pourrait égaler. Ses gestes témoignent d'un savoir-faire exceptionnel, ou de logiciels à la pointe. Dans les deux cas, l'opération se déroule sans accros. Et finalement, il parvient à se connecter au module à travers un bracelet à induction et une dizaine de minutes plus tard, il annonce : « J'ai récupéré Zut. Il va bien et il me dit qu'il a eu le temps d'enregistrer quelques images de ce qu'il y a de l'autre côté. »

Des peluches pour tenir compagnie à de jeunes enfants et prendre soin d'eux. Leur conception est complètement excessive, constate le wardner. Quelqu'un chez Elmetech a développé plus que de raison la prochaine étape de l'évolution des enveloppes et ces créatures ont des réflexes capables de rivaliser avec ceux des systèmes automatisés les plus optimisés.

Le nevien sort une petite console de son sac et Nevi l'aide à la démonter. À l'intérieur, une partie du système électronique a grillé et Nevi regarde Scrap avec un air voulant dire : « Tu peux le réparer, dit ? ». Mais le nevien secoue lentement la tête de gauche à droite.

Si seulement Ney était là...

Ils sont restés assis là, pendant presque une demi-heure, essayant de réparer l'appareil, Zut guidant vraisemblablement Scrap. Mais même Trend, qui s'est assis par solidarité, réalise qu'ils n'iront nulle part ainsi.

La porte, celle qu'ils ont empruntée en venant, s'ouvre et Nevi dégainé et vise les visiteurs d'un réflexe si rapide que Trend a l'impression que son environnement s'est mis à laguer. Deux personnes en combinaisons spatiales aux couleurs de Suan s'approchent. Le premier porte un fusil mitrailleur tandis que le second, beaucoup plus petit, porte une sorte de baguette.

« Nevi, Scrap ! hurle de joie la petite personne.

– Ney ? s'étonne Nevi, une larme coulant sur sa joue. ».

Les deux neviens courent l'une vers l'autre et s'étreignent avec force. La grande astronaute retire son casque et Trend reconnaît la femme : « Greenstar » dit-il mais seule Nevi peut l'entendre. Ney relâche son amie et la regarde tendrement dans les yeux : « Que vous est-il arrivé ?

– On a pris un EMP, ça a grillé nos armes, nos combinaisons et nos systèmes de communications. On ne sait pas où est Nightly, seulement qu'elle a probablement été enlevée pendant notre blackout. Et on a perdu l'enveloppe de Zut.

– Mes pauvres... s'indigne Ney. Voyons. Un problème à la fois. Commençons avec vos communicateurs. », explique Ney.

La technophile déploie son nuage de foglets et matérialise l'anatomie d'un nevia. Focalisant la vue sur l'oreille gauche, elle pointe une série de filaments reliés à un petit organe au ras de la peau. Scrap observe avec attention. Ney lui explique que les filaments ont probablement brûlés à la base mais qu'il est possible de les reconnecter avec une opération simple. Immédiatement, Nevi demande : « Commencez par moi, si ça doit rater je préfère que ce soit moi. ». La technophile accepte et effectue l'opération qui s'avère être rapide : une incision au ras de l'oreille, puis avec une petite pince elle reconnecte chaque filament en les tirant vers le bas. « Seule une machine peut avoir une telle précision » remarque intérieurement Trend. Une fois terminé, elle utilise un peu de medigel pour refermer l'ouverture. Immédiatement, Nevi se reconnecte au réseau des nevia et Trend constate le succès de l'opération lorsque Ney et Greenstar lui souhaitent le bonjour.

La nevia réitère l'opération sur Scrap avec la même maîtrise. Une fois reconnecté, Zut apparaît à son tour. Après des retrouvailles en bonne et due forme, le nevia fantôme projette ce qu'il a vu en réalité augmentée. Immédiatement, Nevi, Trend et Greenstar réagissent : c'est un robot de défense lourd. Semblable à un énorme scarabée noir, il emporte deux mitrailleuses lourdes sous son épaisse carapace. La nevia guerrière explique succinctement : « Merde. Une arme capable de faire un trou dans son armure serait capable de raser le bâtiment... ».

En réponse, Ney se retourne et commence à se diriger vers le hangar. Elle y a vu quelque chose qui pourrait servir, leur annonce-t-elle.

62 – Sanaë : Conflit planétaire

« Ils ont commencé à déployer une corvette de bombardement orbital. »

L'avertissement de Nodeus a déclenché une colère extrême chez Sanaë et Garreth qui se tient à côté d'elle la regarde manifestant de l'inquiétude à travers une mimique mécanique.

« Nodeus : cible la canonnière et met moi en relation avec Liandri. Charge les canons électriques : je ne vais pas les laisser bombarder cette installation et effacer leurs traces. »

Les images radars indiquent que deux appareils se sont posés près de l'installation. À proximité pour l'un et directement sur une piste d'atterrissage pour l'autre. Les deux vaisseaux avaient été empruntés avec des certificats de Wardner : Tsadir pour la navette et... Trend pour l'ADAV. Suan va simplement bombarder des agents travaillant pour eux et la Solar Wardner ne le tolère simplement pas.

« Communication établie, indique Nodeus.

– Bonjour Sanaë, l'accueille le général de Suan avec un sourire faux.

– Liandri, vous allez immédiatement ordonner le retrait de la canonnière S-BMB11, expose-t-elle avec autorité.

– Je ne suis pas autorisé à interférer avec l'opération en cours, se défait-il. Elle a été autorisée par une commission du conseil. Vous comprenez ?

– Je ne suis pas autorisée à laisser cette canonnière ouvrir le feu. Vous comprenez ? lui renvoie-t-elle.

- Comprenez qu'il y aura des conséquences, la menace-t-il.
- Si elle tente d'ouvrir le feu, il y en aura, vous pouvez en être sûr, confirme la wardner.
- Attendez, notre observatoire nous indique que vous avez mis en charge vos canons électriques ? panique l'homme.
- Oh oui, se délecte la femme furieuse. Si nous notons la même chose sur la canonnière vous noterez aussi une décharge de ces systèmes.
- Vous cherchez à déclencher une guerre ? menace l'homme.

- Je cherche à protéger des agents aux services des Solar Wardners qui enquêtent sur une saloperie que je vous avais ordonné de démanteler entièrement ! hurle la wardner. Si vous tentez de faire le ménage par-dessus nos hommes, je ferais ce qui est nécessaire pour faire disparaître les responsables et tous leurs complices. Si vous voulez jouer au jeu des menaces, n'oubliez pas qui nous donne notre pouvoir !

- Cette communication est terminée. », coupe le responsable des forces de sécurité de Suan.

Dans la salle de commandement du Meteora, Sanaë expire lentement, tentant de se calmer. Nodeus lui annonce d'une voix toujours aussi neutre : « Systèmes d'armement à pleine charge. Feu à votre commandement. ». À sa gauche, Garreth exulte : « Oh ! C'est reparti ! ».

Sur les écrans, la canonnière commence à charger ses accumulateurs à antimatière. L'instant d'après deux torpilles l'atteignent en plein flanc. Un bombardier sort de la furtivité et transmet un code de verrouillage à tous les vaisseaux aux abords : le code personnel de Liandri. Alors qu'un nuage de nuage de débris naissant commence à se disperser, une nouvelle communication entrante parvient au Meteora : « Ici Liandri, notre problème semble résolu.

- Qu'est-ce qui vous a fait changer d'avis ? demande la wardner.
- Un rapport des renseignements, bluff Liandri.
- Et maintenant ? projette Sanaë.
- Si mon rapport est juste : vos agents vont avoir besoin d'aide en bas, expose le chef des forces de sécurité civiles de Suan. De mon côté, j'ai neuf sénateurs à arrêter, morts ou vifs.
- Bonne chance avec les politiciens, ironise la femme.
- Ce n'est plus de la politique, lance Liandri avec de gros sous-entendus.
- Oh ? », termine-t-elle.

Dans la salle de commandement, les systèmes de verrouillage désignent maintenant plusieurs cibles au fur et à mesure que l'épave du S-BMB11 se désagrège en morceau. À sa droite, Francklin reprend une grande inspiration. Devant elle, Cyntia et Amy la regarde.

« Dommage, tant d'énergie qu'on va devoir dissiper en chaleur... déplore Garreth.

- Ce n'est pas fini Gareth, répond-elle avec un écho de sa précédente fureur. Nodeus, prépare-nous un vecteur d'approche. Gareth, Francklin, Cyntia, Amy : équipez-vous. Vous mènerez l'assaut au sol. »

Meteora. Ce nom a toujours fait sourire, mais il s'agit de l'un des rares vaisseaux capables à la fois d'effectuer de l'interplanétaire et de se poser sur des planètes et lunes. Une merveille de l'ingénierie militaire d'Aesir qui l'avait conçu pour se doter d'une arme capable d'attaquer la Terre. Sanaë l'avait récupéré avant qu'une bande de tarés ne commence à s'en servir.

Une légère accélération signale le début des manœuvres de désorbitation. Le météore va bientôt tomber sur la tête de leurs adversaires, et ses canons électriques sont déjà chargés.

63 – Nevi : La neuvième et l'œuvre-boîte

Ce n'était à la base qu'un système laser pour abattre des missiles ou dévier de petits météores. Il n'avait visiblement jamais été utilisé et la jeep le transportant devait être immobilisée dans le hangar depuis de nombreuses années.

« Le truc, c'est qu'on peut théoriquement augmenter la puissance du faisceau à volonté. En pratique ça va chauffer et pas qu'un peu. », explique Ney alors qu'elle démonte le canon laser de l'arrière du véhicule aidée de Scrap et Greenstar. De son côté, Nevi s'aménage une armature pour pouvoir le transporter et faire feu avec. Au final, l'arme ressemblera à un fusil géant démesuré. Une certaine forme de joie envahit la guerrière.

Alors que le bricolage avance, la porte s'ouvre sur deux androïdes de sécurité. Immédiatement, Nevi fait un plongeon vers Greenstar ; s'empare de son fusil d'assaut ; dégomme les deux robots dans la foulée et se positionne de façon à intercepter tout ce qui tenterait d'entrer à nouveau. Greenstar surprise par la manœuvre sans avoir eu le temps de réagir sur le moment, lui lance deux autres chargeurs. Voyons, cinq-cents tirs par chargeur, trente tirs par seconde... Cinquante secondes de tir continu.

D'autres robots tentent de passer, six d'entre eux sont découpés par les munitions supersoniques, quatre s'effondrent simplement. Cent-soixante-et-onze balles en moins.

Plusieurs minutes s'écoulent alors que Nevi garde l'entrée. Les autres sont parvenus à démonter l'arme de la jeep et Ney est en train de l'assembler au début de l'armature de Nevi. Pendant ce temps, Scrap apporte un énorme rouleau de câbles : vive la faible gravité, vive leur force surhumaine.

Dans l'idée : Ney compte détourner l'énergie alimentant la base pour surcharger le canon laser. Avec un demi-gigawatt de puissance, une paille pour le générateur de la base, peut être un problème pour le réseau de transport toutefois et un accumulateur de haute capacité reconverti en condensateur, Nevi devrait pouvoir effectuer un ou deux tirs avant d'avoir de vrais problèmes. En revanche, ce qui aura été touché aura du mal à prouver son existence ensuite.

Un petit objet passe l'embrasure de la porte : une grenade. Trois tirs l'atteignent, un la loupe. La grenade rebondit au fond sans s'activer. Dans l'élan, une dizaine de robots d'assaut tentent une entrée mais leur action augmente la taille de la pile d'androïdes à l'entrée de la pièce. Plus que cinquante munitions dans le premier chargeur : Nevi en change rapidement.

Ney s'approche enfin d'elle, lui souhaitant : « Joyeux non-anniversaire mon amie. Bon fait quand même gaffe, c'est pas fait pour à la base et si ça prend pas feu à un moment, c'est que je me suis franchement raté. ».

La guerrière épaula l'engin quand une autre douzaine de robot de combat débarquent. En l'espace d'un clignement d'œil, la baguette de Ney a foudroyé toute l'avant-garde tandis que Greenstar qui a récupéré son arme termine les rescapés. Quelques balles adverses croisent les leurs et Scrap est touché à l'épaule gauche qui tenait l'énorme bobine. Ney s'approche de lui mais le courageux médecin se contente de lui montrer le câble endommagé tandis qu'il ramasse de son autre bras l'injecteur de gel médical.

Greenstar, par la force de son propre implant, soulève l'un des corps robotique et le fait passer devant l'entrée de la porte, sans baisser sa propre arme. Une puissante rafale du scarabée pulvérise le robot. Derrière eux les impacts dans la lourde porte laissent percer le sombre ciel de titan. L'air aux abords des trous commence à se condenser un peu : l'installation légèrement en surpression par rapport à l'extérieur, ne se dépressurise pas contrairement aux craintes de Nevi. Après tout si la pression est la même des deux côtés, il va falloir du temps avant qu'ils ne se mélangent.

« Ney, quand tu auras fini avec le câble, tu pourras me faire un peu de magie avec tes foglets ? demande Nevi.

- Tu veux quoi ? s'inquiète Ney.

- Un camouflage ! répond la guerrière pleine d'enthousiasme.

- Il va prendre feu à peine tu auras commencé à tirer ! conteste la technophile.

- Et ? Tu y tiens tant que ça à tes foglets ? fait remarquer Nevi.

- Non, mais toi ? recentre Ney.

- T'en fais pas, le seul truc important que j'ai sur moi, c'est Trend, plaisante-t-elle.

- Je ne suis pas sûr... s'offense le wardner.

- Ça va bien se passer ! », coupe Nevi.

Ney termine de reconnecter le morceau du câble tandis que Greenstar abat six autres robots. Nevi, le canon à l'épaule donne une impression de démesure et de démenç : l'arme doit faire deux ou trois fois sa taille. Greenstar abat deux autres androïdes, profitant de son implant pour rapatrier quelques chargeurs ennemis vers elle.

Ney se met en position et déploie ses foglets qui passent devant l'ouverture comme un rideau transparent. De l'autre côté, il imite le hangar et si, lors du déploiement, le robot lourd a ouvert une fois le feu, les quelques déchirures se sont refermées, offrant une véritable cape d'invisibilité à Nevi qui se place devant l'ouverture non sans une petite appréhension. Le rideau holographique reproduit parfaitement ce qui se trouve de l'autre côté et elle commence à pointer le scarabée, choisissant l'endroit qui aura le meilleur impact une fois touché.

Elle ouvre le feu. Un faisceau éblouissant déchire l'espace devant elle. La chaleur qu'il dégage est telle que des flammes apparaissent au-dessus et que les murs commencent même à rougeoier. Le rideau de foglets a simplement cessé d'exister dans un petit flash. L'engin au bout du couloir est noyé dans la lueur du soleil miniature qu'elle a braqué dessus.

Soudain toute l'installation se retrouve plongée dans le noir. Rapidement, les éclairages reviennent. Nevi, à demi brûlée, rit à pleine voix : le scarabée, en flammes, a littéralement été coupé en deux, et le faisceau semble ne s'être arrêté que deux salles plus loin.

« C'était GÉ-NI-AL ! », s'exclame la peluche alors que Greenstar se précipite pour couvrir le couloir et que Scrap s'approche pour constater les dégâts sur son amie. Alors que le neviaan medic applique du médigel sur toutes les zones brûlées, c'est-à-dire toute la face frontale, Ney repousse, avec le fusil d'un androïde, le canon laser géant qui se trouve à la limite du point de fusion. Dans l'opération, Nevi a perdu son œil droit.

Nevi remise sur pied, bien que Scrap conteste ce fait, l'équipe s'avance dans le couloir. Au fil de la progression, la guerrière constate que plusieurs androïdes ont tenté de s'engouffrer dans le couloir au moment du tir. Même les restes de Zut n'existent plus que sous forme de cendres.

64 – Idle : Une partie de Mastermind

Les deux heures s'étaient écoulées et Feyn est en train d'appeler les renforts. Idle ne peut se résoudre à abandonner ses amis dans cette base. Discrètement, elle quitte son siège et se dirige vers la salle où Ney avait préparé les combinaisons. Il y en avait une pour elle, au cas où les choses iraient mal et qu'il faudrait quitter la navette. Immédiatement Akasha lui demande ce qu'elle fait. Idle ne lui répond pas et enfile l'épaisse armure extravéhiculaire. Akasha, reliée au vaisseau, est certainement allée prévenir Feyn, mais Idle a pris assez d'avance en se préparant dans le sas.

Sa combinaison, ajustée, elle lance la procédure d'ouverture de la porte externe et un vent violent manque de la balayer. « Ah oui. Titan une-virgule-quarante-sept atmosphère ; navette une seule. », se dit Idle avant de sortir de l'appareil. S'orientant vers l'entrée que les autres ont prise, elle se met à courir à quatre pattes, dépassant la vitesse de quinze kilomètres heures : un petit exploit avec une aussi faible gravité.

Arrivée à l'entrée, elle constate que la porte du hangar a plusieurs trous, les éjectas indiquant qu'ils ont été provoqués de l'intérieur. Malgré tout, la neviaan s'engouffre dans le sas à gauche de l'imposante porte et lance la procédure de cycle. Derrière elle, Feyn commence à sortir de la navette.

Le cycle terminé, elle s'avance dans les entrailles de l'installation. De très nombreux robots ont été « tués » et gisent en vrac devant l'entrée d'un couloir sombre. Il y a un étrange appareil en feu à côté de l'entrée. Idle s'avance et constatant que toutes les sources de dangers ont visiblement été brûlées vives, elle emprunte le couloir. De l'autre côté un énorme robot a été coupé en deux comme si quelqu'un l'avait attaqué avec une immense torche à plasma.

La nouvelle salle est plus grande et contient plein de container. Il y a encore plein de robots éparpillés partout. C'est probablement Nevi, pense la petite nevia en combinaison. Suivre la piste de ses amis est simple : suivre les morceaux de robots qui traînent ici et là. Une version du Petit Poucet avec des dents, des griffes et un BFG.

Approchant d'une salle où le bruit de tirs se fait entendre, Idle s'aperçoit que quelqu'un tente de pirater sa combinaison. « Non ! » crie-t-elle de façon autoritaire.

65 – Ney : La prodige

Ils progressent par la force des armes et visiblement Crémoche n'a pas mieux à leur envoyer que ces robots que Nevi et Greenstar détruisent avec un plaisir partagé. En approchant de ce qui leur semble être le poste de commandement, Ney est alerté par ses dispositifs de sécurité : quelque chose tente d'entrer dans ses systèmes. Elle passe immédiatement en mode autistique et crie : « Mode autistique tout le monde ! ». Les autres obtempèrent immédiatement et seule Greenstar doit se résoudre à retirer ses lentilles maintenant compromises. Une autre escouade de robots tente sa chance à ce moment, mais Nevi, qui ressemble de plus en plus à un nevia zombi, ne leur laisse pas le temps de profiter de l'aubaine.

Finalement, les assauts se font beaucoup moins nombreux et l'équipe parvient au centre névralgique de l'installation. Mais ce n'est pas un centre de commandement. Au fond de la pièce une immense installation technologique occupe tout le mur et en son centre, Nightly, prisonnière, comme encastré dedans, ne bouge pas. D'innombrables câbles sortent de l'arrière de son crâne et l'enfant tressaute par moment de façon involontaire. Ses yeux, avec leurs lentilles vertes, sont ouverts, mais Nightly ne semble pas consciente pour autant.

Scrap s'avance mais un essaim de nanomachines s'interpose de façon menaçante. Sur un ton de défi, Scrap dénonce : « Si ces nanomachines pouvaient aller plus loin, ce serait déjà fait ! ». S'en éloigne et va chercher un des plasguns accroché au mur. Une décharge de ces disjoncteurs dans le nuage et c'en est fini.

Une voix recomposée est alors émise de la machinerie : « Ironie : si loin pour sauver votre amie. Menace : toute action entraînera sa mort. Explication : poursuite des expérimentations sur l'implant psi. Clarification : les mortels sont condamnés à l'échec sans la bonne méthode. ».

« Hé, Crémoche ! Tu vas arrêter de faire du mal à mes amis. »

La voix d'Idle résonne. La petite peluche en combinaison s'approche en retirant son casque.

« Idle qu'est-ce que tu fais ici ? Mets-toi en mode autistique ! », panique Ney. Mais la prodige continue de marcher lentement vers l'agressif mur de nanorobots proférant des menaces qui en d'autres temps auraient pu passer pour mignonnes.

« Avertissement : votre système ne me résistera pas longtemps, lance Crémoche.

– Je vais te détruire, réplique Idle les dents serrées par la colère.

– Avertissement : la matrice de défense ne vous laissera pas passer.

– Je t'ai trouvé. », indique Idle alors que Ney la prend par les épaules.

L'IA commence à prononcer une syllabe mais s'arrête en plein milieu. Le nuage de nanorobots s'ouvre devant eux comme les deux rideaux au théâtre, avant tomber en poussière au sol. Les éléments de la machine devant eux semblent se réorienter. Idle reprend sa parole, comme connectée à quelque chose d'autre : « Je la vois. Elle est perdue, il l'a mise en pièce. Je peux la trouver.

- Idle, que se passe-t-il demande Ney la voix gonflée d'inquiétude.

- Oh... Myla, Neige... Je suis désolée, je ne peux pas vous ramener. Ney ! C'est un piège ! Mais tu t'en sortiras, parce que tu es la meilleure.

- Qu'est-ce qui se passe ? demande Nevi.

- Elle hallucine, je crois, explique Scrap.

- Crémoche était si loin. Il n'a rien compris... Mais il est mort. Disparu. Je l'ai effacé. Comme je le ferais à tous ceux qui nous font du mal, continue la peluche blanche sur un ton monotone. Je peux la sauver, mais son corps est trop cassé. Comme moi, elle est brisée. Mais comme moi, elle renaîtra. Je vais leur laisser un message. Ils comprendront peut-être. 17 3 1 59 9 1 23 5 10 11 1 26 39 8 1 65 10 7 1 17 10 6 1 21 49 4 25 52 11 7 38 20 6 30 7 8 40 1 43 », termine Idle avant de s'effondrer.

Immédiatement Ney s'interface avec elle et déploie ses propres glaces autour d'Idle. Elle coupe, immédiatement le réseau de la petite en laissant pour seul accès, le réseau privé qu'elle vient d'établir. Là, la technophile commence à circonscrire le virus qui a attaqué le noyau central de la petite peluche. Une fois les sections compromises mises en quarantaines et le processus malicieux tué, Ney comment à restaurer le noyau Wolfa à partir de sa propre copie.

Nevi observe la scène avec effroi, comme paralysée. Trend se tient à côté d'elle et lui dit pour la reconforter : « Si quelqu'un peut faire quelque chose, c'est sans doute Ney. ». Et il a bien raison, car Ney sait que le module de sauvegarde n'a pas été touché et que le virus s'est attaqué en premier au noyau, la seule partie impersonnelle de leurs IA. Il lui faudra encore quelques minutes, mais elle pourra ramener sa petite sœur.

66 – Scrap : Un peu de récup' ?

Le nuage de nanorobots neutralisé, Scrap s'approche de l'enfant enfermée dans le mur technologique. Elle semble respirer lentement et ses yeux se sont fermés. L'examinant, il remarque que l'intrusif réseau de câbles est inactif : les fibres ne conduisent plus de lumière, les émetteurs sont en effet éteints. Zut l'éthéré observe à côté de lui. Évidemment, il ne peut pas voir ce que lui-même ne voit pas, mais ses analyses pourraient compléter les siennes.

« À mon avis tu peux prendre une pince et couper tous les fils à deux centimètres du crâne, lui explique Zut.

- À la pince, tu es sûr ? demande Scrap ?

- Si tu utilises une torche, tu risques de lui brûler toutes les terminaisons nerveuses qui y sont connectées, lui explique le fantôme.

- Je vois l'idée, confirme le nevian. Ensuite ?

- Là tu utilises la torche pour découper toutes les entraves et on la sort de là, explique Zut.
- Ok. Après, on va avoir besoin d'une station, je ne me vois pas tripatouiller son cerveau sans un microscope, indique le médecin.
- Ça marche. Je me demande ce qu'Idle a réussi à faire, dit le neviaan intangible.
- Je n'en sais rien. Et j'espère juste qu'elle a bien réussi à détruire ce Crémoche. On est un peu vulnérable là. », termine Scrap en regardant en arrière. Il remarque qu'un autre astronaute vient d'entrer dans la salle.
- « Ney ! Je suis désolé, mais Idle s'est enfuie, explique Feyn.
- On cherchera des coupables plus tard, répond la neviaan optimiste, ou pas du tout. Elle a fait ce qu'elle voulait faire et... on ne peut pas non plus la contraindre !
- Je vois. Oh merde, ils lui ont fait quoi ? », s'exclame l'astronaute en découvrant Nightly.

Voyant Idle entre de bonnes mains, il se rue vers Scrap pour l'aider. Greenstar et Nevi le regardent passer tout en continuant de couvrir les entrées de la salle de leurs fusils. Scrap à l'impression que le raton laveur est passé assez près de l'état « passoire » en y repensant.

Ils se mettent à la tâche. Avec sa formation d'astronaute, qui inclut la manipulation de matériel exotique, défectueux ou inadapté, Feyn est d'une grande aide pour sortir l'enfant de sa prison. Elle ne semble pas produire de tonus, c'est mauvais signe pense le médecin.

Alors qu'ils la déposent gentiment au sol, une onde sourde fait trembler le bâtiment. Ney pose la main contre son oreille pour signifier qu'elle tente de prendre contact avec l'équipe dehors. Elle reste interdite quelques secondes et annonce : « La navette a été détruite : un bombardier vient de l'anéantir !

- Akasha ! crie Feyn paniqué.
- Tout va bien elle est encore avec moi. », répond Idle d'une voix un peu fatiguée.

Le raton laveur pousse un soupir de soulagement. Mais d'autres sons sourds se font entendre.

67 - Sanazé : Porter l'enfer dans les cieux

- « La réentrée s'est très bien passée, indique Nodeus.
- Vous êtes prêts ? demande-t-elle en s'adressant à l'équipe de débarquement.
- On est parés, répond Cyntia dans son armure lourde.
- Parfait : atterrissage dans trois minutes, les informe-t-elle.
- Il y a un problème, indique Nodeus. Un ADAV militaire vient de bombarder la navette.
- Merde ! État des canons électriques ? demande la commandante.
- Toujours chargés, indique l'IA.

- Pulvérise-moi ce salaud, ordonne la wardner.

- Bien reçu. », confirme froidement Nodeus.

Le tir secoue le vaisseau : durant une fraction de seconde, tout le vaisseau subit trois G d'accélération latérale. Devant la wardner, les images du radar indiquent que le bombardier a été détruit et ses débris commencent à retomber au sol. Plus loin, un nouveau cratère orne la surface de Titan.

« Atterrissage en cours, accrochez-vous ! », indique l'IA. Le vaisseau est violemment secoué alors que ses énormes trains d'atterrissage heurtent le sol. L'imagerie de proximité montre que l'équipe d'assaut s'est éjecté et les quatre commandos, accompagnés d'une vingtaine de dogbots, s'avancent vers l'installation à grand pas.

« Nodeus, oriente les canons électriques. On va garder le ciel dégagé. »

68 – Feyn : Par moins cent-quatre-vingt

La peur avait commencé à le saisir mais Idle vint le réconforter dès les premiers signes. Autour de lui, les nevians commencent à retaper des combinaisons spatiales pour Scrap, Nevi et Nightly. L'enceinte de l'installation avait été compromise par un robot de sécurité qui avait transformé la porte principale du hangar à véhicule en râpe à fromage géante. Par-dessus ça, les nevians avaient été un peu excessifs pour se débarrasser dudit robot et le faisceau de l'arme ne s'était pas vraiment arrêté dans l'installation...

Ney leur annonce que le réseau est à nouveau sûr. Et elle a une bonne nouvelle des renforts sont arrivés : l'équipe de Sanaë converge vers eux. Cara et Lift sont en train de gagner le vaisseau de la wardner et tous les membres de l'équipe de Ney sont invités à faire de même, dès qu'ils le pourront.

Quelques minutes plus tard quatre soldats en armure lourde débarquent le poing levé pour indiquer qu'ils n'ont pas envie de se faire tirer dessus. Derrière eux une vingtaine de robot ressemblant à des chiens métalliques d'un bon mètre au garrot, envahissent la salle et partent dans les coursives attenantes. S'il reste une présence hostile, elle ferait sans doute bien de se cacher.

Une voix féminine provenant de l'intérieur d'une des armures lourdes leur explique : « Bonjour, je m'appelle Cyntia. On fait partie de l'équipe de Sanaë. Dès que vous serez prêts, on vous escorte au Meteora. Vous y serez en sécurité. Nodeus est en train de récupérer ce qu'il peut dans les serveurs alors vous en faites pas : les idiots qui sont responsables de tout ça vont mal finir. »

Quelques minutes plus tard, l'équipe de Ney a terminé la dernière armure. Feyn aide les nevians à en habiller l'enfant, puis étant l'un des seuls non armés, il la porte dans ses bras. Le groupe s'éloigne ensuite vers l'entrée, retraversant les couloirs parsemés d'une bonne centaine de robots androïdes. Plus jamais Feyn ne regardera les nevians de la même façon.

Le Meteora est positionné à plus de sept-cent mètres de l'entrée. Il repose sur six gigantesques trains d'atterrissage, les tuyères orientées vers le bas, comme une fusée, ce qui est en fait plutôt juste. Les dissipateurs thermiques des canons de l'engin rayonnent d'un léger rouge sombre.

Traverser la plaine ne se révèle pas particulièrement difficile : la faible gravité est devenue une habitude et sa combinaison fait partie des dernières générations. Des débris, ceux de la navette, parsèment tout l'espace entre la base et le vaisseau. La plate-forme d'atterrissage n'existe tout simplement plus.

Les voici enfin aux pieds de l'appareil. Un petit ascenseur les attend. Et l'énorme masse du vaisseau au-dessus d'eux impose une ombre qui rend les lieux encore plus sombres. Même en plein jour, la lumière sur Titan n'est pas plus forte qu'un crépuscule nuageux sur Terre et leurs propres lampes sont d'une grande utilité.

L'ascenseur les remonte lentement dans le ventre du monstre et une fois arrivé dans la grande antichambre, il se range au plafond. Les derniers dogbots, remontant la colonne à l'aide de leurs propulseurs, arrivent. Le dernier passé, de lourdes portes horizontales se referment sur le passage.

L'atmosphère entièrement changée pour celle de bord, ils sont invités à se débarrasser de leurs combinaisons. Nightly est dépouillée de la sienne par Francklin et Garreth tandis que les deux femmes, sans doute des sœurs jumelles, les conduisent plus haut, vers l'espace passager.

On leur conseille de s'attacher correctement. « Il risque d'y avoir des turbulences. », leur explique la femme nommée Cyntia. Dans la salle, tous les nevians à l'exception de Nevi et Zut, sont présents. La guerrière a été conduite à l'infirmerie pour ses très inquiétantes brûlures.

Heureusement, ils sont tous entre de bonnes mains désormais. Feyn se laisse aller et tente de se reposer un peu.

69 – Sanaë : Going orbital

La poussée des moteurs fait trembler tout le vaisseau. Elle pourrait presque entendre le sable et les galets projetés par le souffle des réacteurs. Mais son attention est portée sur les appareils en approche : deux indiquent clairement leur appartenance et semblent poursuivre les cinq autres. Évidemment toute la formation semble converger vers eux.

Grâce à la très froide et très dense atmosphère, les canons électriques ont eu le temps de refroidir. Dans une vingtaine de secondes ils seront chargés, il ne leur manquera plus que des cibles. La puissance de ces armes est telle que les projectiles, même tirés depuis là, continueront leur chemin vers l'espace interstellaire sans s'être véritablement aperçu qu'ils ont traversé des vaisseaux au passage.

La poussée commence à s'accroître : bientôt deux G, et on pourra parler. La Wardner surveille ses écrans tandis que Nodeus commence à marquer les cibles. Une communication depuis l'orbite leur indique le modèle des appareils et donne le feu vert pour les abattre. La signature : Liandri lui-même. Quelqu'un l'a visiblement « fait chier ».

Les appareils en approche larguent leurs torpilles. Visiblement dépassées, elles sont détruites par les pointes de défense du Meteroa, une à une. Mais leur nombre les font se rapprocher dangereusement et la dernière explose si près que le souffle et les débris ont touché le vaisseau. Un des six réacteurs perd toute sa puissance. Nodeus doit couper celui en symétrique pour compenser. Il leur restera assez de poussée pour atteindre l'orbite, mais ils ont quand même perdu un tiers des capacités de propulsion.

« Les assaillants sont à portée de tir. Ils tentent des manœuvres d'esquives, mais je peux les abattre, indique l'IA.

- Fais donc Nodeus, confirme Sanaë. Ne me demande pas l'autorisation quand tu as celle des corporations.

- Compris. », notifie l'IA qui ouvre le feu.

Une nouvelle fois, les tirs des quatre canons électriques du vaisseau le décalent avec violence secouant les passagers. Sur son écran Sanaë constate que trois des poursuivants n'iront pas plus loin. Derrière, les vaisseaux de Liandri ont gagné beaucoup de terrain.

« Dommage, j'en ai raté un et je n'avais que quatre tirs possibles sur cinq, déplore Nodeus.

- Ne t'en fais pas, leurs vaisseaux sont obsolètes et visiblement leurs pilotes sont des merdes, commente la wardner.

- Des souvenirs de l'ancien temps ? demande l'IA.

- Ouais, confirme Sanaë. Je n'ai plus piloté en condition réelle depuis la fin de la guerre des colonies.

- Serions-nous meilleurs ? ironise Nodeus.

- Vous avez l'avantage, c'est sûr. », s'amuse Sanaë.

Sur ses écrans les deux chasseurs de Liandri ont déployé leurs propres armes. Un modèle bien plus récent. La volée qu'ils ont déployée mettrait à mal les défenses du Meteora lui-même. Les missiles effectuent de complexes manœuvres d'évitement tandis que les mitrailleuses de défenses des bombardiers tentent désespérément de les suivre. Plusieurs explosions s'ensuivent et les deux chasseurs de Suan doivent éviter le nuage de débris de leurs proies.

« Ici Aegis-1 à Meteora : les poursuivants ont été anéantis. Liandri vous attend à Sympan. Bonne journée à vous, nous rentrons à Thatsit.

- Merci à vous Aegis-1, bon retour et fly safe. », remercie l'IA avant de couper la communication.

Les voici hors de portée, bientôt : les implications politiques.

70 – Francklin : Restauration

L'enfant devant lui avait été intégrée de force à un système automatisé qui avait essayé de se servir de son implant psi. Les dégâts sur le cerveau doivent être désastreux. D'autres se seraient demandé s'il n'est pas plus sage de la déclarer morte et d'attendre sa résurrection auprès de son service de sauvegarde. Mais Francklin n'est pas de cette catégorie : aucun des patients qu'il a eu sur sa table d'opération n'y est décédé et ça ne se reproduira pas. Pour arriver à ce résultat, il a sa botte secrète : il est psion, un de ceux qui peuvent « voler » les pouvoirs des autres, les copier serait plus exact et l'un de ceux qu'il possède lui permet le miracle.

Sur bien des aspects Francklin est un scientifique dans son expression la plus froide. Certes, il entoure toujours son discours d'un enrobage bienveillant et agréable, mais il reste profondément athée. Même quand il effectue ce genre de miracle, il se convainc avec le même espoir : « Un jour la science comprendra. »

Prenant la main de l'enfant délicatement, il se concentre sur ses sensations exotiques et l'état de l'enfant s'améliore. Lentement au début, quelques cellules par-ci, d'autres par-là. Puis, ça s'accélère et les implants ressortent, rejetés par le corps, les tissus se reforment et même la plus dégradée des cervelles reprends sa forme, son réseau, son motif, son être.

L'enfant s'éveille, le regard figé dans l'horreur. Le médecin la prend dans ses bras lui murmurant des mots réconfortants et elle se calme lentement.

« Que s'est-il passé ? Où sont les autres ? », demande Eve.

71 – Nora : la note finale

Le bureau ressemble à une serre qui abriterait toute variété de plantes exotiques. La lumière, bien qu'artificielle, offre le plaisir d'une belle journée de printemps avec quelques nuages duveteux. Pourtant, la présidente du conseil directoire de Suan est plongée dans la paperasse virtuelle : le récent conflit au sein de sa corporation demande son attention.

Pour les réseaux d'informations, il s'agit de la « Vague de chaos de 2094 » : une série d'action de terreur organisé par un groupuscule interne à la corporation. Pour elle, c'est une mini-guerre civile qui a mis au jour les pratiques douteuses de sept sénateurs et par continuité, celle de la corporation. Nombreux sont ceux qui voudront des comptes et elle en fait partie.

Un message lui parvient : une demande de communication de la part de Liandri. Elle prend l'appel : « Bonsoir Liandri, j'ai bien reçu votre rapport, il y a des choses à y ajouter ?

– Rien d'officiel, juste quelques informations de la part des wardners, lui répond le chef des forces de sécurité.

– Je vous écoute, confirme la présidente.

– Leur IA a balayé toute l'infrastructure du laboratoire du Docteur Ootman, explique Liandri. A priori, il ne reste rien de l'IA qui avait repris l'installation.

– Le fameux Crémoché est donc bien mort ? se rassure la femme.

– Comment avez-vous eu ce nom ? s'interroge l'homme.

– N'oubliez pas pour qui travaillent nos services de renseignement, plaisante Nora.

– Je sais, confirme-t-il. Il y a toutefois une anomalie : l'IA était morte avant l'arrivée des wardners.

– Je sais à quoi vous pensez, se défend la présidente. Non, je n'ai rien fait effacer. Ne sous-estimez pas les indépendants qui y étaient avant.

– Les civils que les wardners semblent protéger, vous avez eu des informations sur eux ? demande Liandri avec intérêt.

- Rien de plus que vous, répond Nora. Les wardners ont éludé ces parties de leur rapport, sûrement pour de très bonnes raisons.

- Ça ne vous travaille pas ? l'interroge-t-il.

- Je ne me vois pas remettre en question leur jugement, explique la présidente. J'ai déjà fort à faire avec Mars.

- Mars ? s'inquiète le chef des forces de sécurité.

- Les circonstances de la retrouvaille de Mickael 21E, celles de sa disparition et transformation en Bishop ne nous donnent pas le bon rôle, explique-t-elle.

- Sanaë leur a envoyé le survivant... Mais je vous connais, vous avez déjà commencé à arrondir les angles, non ?

- Oui, le rassure-t-elle. Suan abandonne toute revendication à propos du Bearington, y compris les données attenantes.

- J'ai lu le rapport, indique Liandri. Ils n'y trouveront pas grand-chose : les données à bord ont été effacées avant la découverte de l'épave et l'attaque a ruiné un grand nombre de preuves matérielles. En fait, si j'ai bien lu, on a retrouvé des fragments de l'implant psi dans les restes des passagers, mais c'est le modèle qu'on connaît déjà. En fait, l'Hemera est en meilleur état, et ils l'ont déjà.

- Peu importe : Mars semble avoir été très intéressée et je ne vais pas gâcher une occasion de maintenir nos alliances, expose Nora.

- À mon avis Mars a le même point de vue : ils savent que le Bearington n'a plus de valeur, mais ils tiennent à la diplomatie, suggère l'homme.

- Ça vous dérange ? demande-t-elle avec amusement.

- Non, bien au contraire, se défend Liandri. Mon plus grand cauchemar serait une guerre entre corporations.

- Tout le monde en a peur, même Aesir, explique la présidente.

- Même Aesir... », réalise Liandri.

Même ces nouveaux dieux cachés dans les ombres, pense-t-elle. Nora n'est pas la présidente de la corporation pour rien et si les rapports ne mentionnent jamais concrètement les entités qui se sont affrontées, elle les aperçoit entre les lignes. Crémoche, capable de mettre en déroute les plus puissantes IA d'analyses de sa corporation, défaite par un allié que les Solar Wardners ne mentionnent même pas dans leurs rapports.

Même les dieux redoutent la guerre.

Épilogue – Ney : La messagère

Profitant du calme du Nid, Ney se concentre sur sa nouvelle réalisation : à la manière des nanorobots de la matrice défensive de Crémoche, elle tente concevoir ce qu'elle appelle son « Manipulateur de Matière ». Une sorte de constructeur universel à ciel ouvert. Malheureusement, jusqu'ici elle n'a essuyé que des échecs. Mais peu importe : si c'est possible elle y arrivera.

Un message lui parvient : Nightly souhaite la voir. Elle l'attend au petit café habituel. Parfait : ça lui changera les idées. Elle enfile sa petite tenue verte, attrape son sac et quitte le nid.

Arrivée au restaurant, Nightly la salue. Ney lui saute dans les bras et l'enlace vigoureusement : « Ça me fait tellement plaisir de te revoir après tout ça. Tu as déjà repris du service ?

– On peut le dire, confirme Eve. Et vous, comment ça va ?

– Bien ! Nevi et les autres sont partis démolir la bande de types qui a saccagé les relais de la zone sud, explique la nevian. J'en déduis que ça va bien.

– Tu as eu des nouvelles de Feyn et d'Idle ? demande la justicière.

– Oui, même si je ne peux pas te dire grand-chose à propos d'Idle, explique Ney. Je garde un secret.

– Je comprends, accepte l'enfant. J'ai un message du réseau pour elle. Tu pourras lui transmettre ?

– Bien sûr, confirme la peluche. Après tout ça, tu es une amie Nightly.

– Eve... Appelez-moi Eve, demande l'enfant. Vous l'avez largement mérité.

– D'accord, confirme joyeusement Ney. Tu vas rester ici quelque temps ?

– Je n'ai rien d'autre à part ce message alors, pourquoi pas, explique Eve.

– Le message est secret ? demande la technophile.

– Non mais, il n'a pas beaucoup de sens. Sauf si le réseau est vraiment effrayé. »

Épilogue – Idle : La trêve

Un message simple : « Paix ». Pour Idle, il est d'une incongruité complète : depuis quand serait-elle en guerre ? Des fois les « grands » ont de bien étranges réactions.

« Alors ? Rien de grave, j'espère ? demande Feyn.

- Non, rien de grave du tout, résume la nevian. Tu me passes le multi-tool ? Je dois dégager une entretoise qui gêne. Elle a quel âge cette sonde déjà ?

- Elle a été lancée il y a cinquante-trois ans, explique Feyn.

- Tu restes le plus vieux ! Provoque Idle en s'amusant.

- Oui, mais elle est arrivée ici en premier, se défausse le raton laveur de l'espace.

- J'aime bien réparer ces vieilles sondes : ça me rappelle que si ça se trouve quand on sera tous éteints, quelqu'un viendra peut-être nous réveiller plus tard. », explique Idle d'une naïveté poétique.

Épilogue – Trend : Gueule de bois

La société DeepOne l'a fait revenir à la vie. Un mois déjà s'est écoulé depuis sa dernière sauvegarde. Il partait pour Lem, la station orbitale. Une piste que Nightly avait refusé d'aller vérifier. Il semble qu'elle avait raison après tout.

Son enveloppe, fraîchement assemblée est parfaitement conforme à l'ancienne et l'androïde de préparation lui tend ses affaires personnelles : sa gabardine, son pistolet... Jusqu'ici il voyait en cette arme surdimensionnée, sa propre force, mais aujourd'hui il n'y voit plus qu'un masque qui cache sa faiblesse.

Sortir de résurrection n'est jamais simple : on se demande pendant des mois quelles étaient les erreurs qu'on avait commises. Quelques rares fois, on traversait même une crise existentielle. Mais Trend reste guidé par...

Alors qu'il sort des locaux de DeepOne, son propre avatar lui fait face.

« Bonjour Trend. On a beaucoup de choses à se dire. »

FIN