



Solaires Les invisibles

Sylvain « Greewi » Dumazet

Les invisibles

Sylvain "Greewi" Dumazet

Version 1.0

Livré à la mauvaise personne, ou plus exactement volé, un assistant domestique se retrouve entre les mains de la mafia martienne. Promis à un funeste destin, il se montrera d'une nature bien trop imprévisible pour assurer ce genre de prophétie et tracera sa propre route. De leur côté, deux agents des renseignements de la planète rouge s'intéressent à une nouvelle venue qui, bien qu'apparemment innocente, pourrait contribuer à une invisible révolution et malgré tout réaliser quelques rêves.

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

Ce roman est issu de ma participation au NaNoWriMo 2019, un concours d'écriture qui consiste à écrire un roman de 50 000 mots en un mois, du 1er novembre au 30. Il ne s'agit pas d'une compétition et gagnent tous ceux qui ont atteint le nombre de mots fatidiques. Il s'agit de mon quatrième roman et sans doute du plus important jusqu'ici.

Ce roman prend place dans l'univers de Solaires, un univers de science-fiction écrit pour le jeu de rôles du même nom. Chronologiquement, il fait suite au roman Émergence et peut comporter quelques divulgâchages mineurs. Il n'est pas nécessaire en revanche d'avoir lu celui-ci pour profiter du présent texte.

Je remercie les personnes qui m'ont soutenu durant la rédaction acharnée de ce roman, ainsi que mes relecteurs : Morvan, Noemi, Cauhein, et Lisa.

Si l'univers de Solaires vous intéresse, n'hésitez pas à vous rendre sur le site : <https://solaires.feerie.net>.

Je vous souhaite une bonne lecture.

— Sylvain « Greewi » Dumazet

1 – Venture : Mauvaise livraison

« Il est en retard. », note Venture à demi-mots dans le couloir technique, aux murs et plafonds couverts de câbles rigoureusement organisés et de tuyaux imposants. Si ce n'est pas sa première livraison à la surface de la planète rouge, c'est la première fois qu'il traite directement avec les Phobos' Heights. Cette mafia contrôle tout le marché noir de la planète et ce lieu normalement inapproprié pour une rencontre induit un léger malaise au contrebandier.

Il reconnaît que si ce rendez-vous dans cette coursive sombre fait un peu cliché, la section de maintenance reste très peu fréquentée et en dehors de quelques robots de maintenance qui passent sans faire attention à lui. Il ne risque pas d'attirer l'attention et à vrai dire le plus dangereux ici, c'est lui, et son interlocuteur qui vient d'arriver.

L'homme en face de lui justifie son retard : « J'ai eu quelques soucis pour venir. Je préférerais ne pas trop attirer l'attention.

— D'accord. », accepte Venture qui préfère ce retard à une descente des forces de sécurités.

L'homme, qui ne s'est pas encore présenté, reprend : « Donc, vous avez trouvé quelque chose qui pourrait m'intéresser ?

— Oui, vous cherchiez un truc non sentient mais qui puisse attirer de la sympathie ? veut confirmer le contrebandier.

— Exact, c'est un cadeau... pour une personne importante, élude le mafieux.

— Alors voyons si ça convient ! », propose Venture en l'invitant à ouvrir le conteneur.

La boîte est standard, prévue pour être attachée rapidement mais fermement dans les soutes des navettes et parfaitement étanche pour protéger son contenu. Une plaque indique que son contenu est vivant et que l'atmosphère y est régulée. Alors qu'il déverrouille le couvercle en envoyant le certificat, l'autre homme, s'avance, intimidant involontairement Venture. Le mafieux n'a pas donné son nom et s'est montré peu loquace. Sa carrure impressionnante et son regard laissent entendre qu'il ne serait pas sage de faire le malin avec lui. Avec ses cheveux noirs coiffés en brosse et ses yeux modifiés, il donne une impression de rigueur. A-t-il une arme sous ses vêtements amples ? Maintenant, Venture espère que l'homme ne l'a pas entendu pester sur son retard auparavant...

La caisse ouverte, le mafieux se penche sur son contenu qu'il examine quelques instants, satisfait, avant de s'exclamer : « Eh bien ! Et quelqu'un avait essayé d'expédier ça sur Terre ?

— Oui, confirme Venture. Les onusiens suspectaient un diplomate russe ou ukrainien d'avoir essayé de le faire entrer sur Terre.

— Ça n'a pas dû leur plaire, j'imagine.

— Ils ont surtout été embarrassés, contredit le contrebandier.

— Comment ça ? s'étonne l'homme de l'ombre.

— Je crois qu'ils ont pensé que c'était sentient ou quelque chose du genre et, avec les événements récents, ils se sont dit que renvoyer ça dans les colonies éviterait des complications diplomatiques.

— On est d'accord, c'est pas sentient ? s'inquiète l'inconnu.

— Non non ! le rassure Venture. C'est un nevian. Ils sont fabriqués par une société de Suan sur Titan. Ils servent d'assistant domestique.

— J'imagine qu'ils doivent plaire aux gamins ?

— Aucune idée... hésite le contrebandier. Je circule plutôt dans le système intérieur en fait.

— Ce sera parfait ! », annonce le mafieux qui extrait la créature de son conteneur.

Avec son pelage noir d'une grande douceur et son air endormi, le nevian ressemble à une peluche. Un bracelet en carbonate attaché à son poignet gauche pulse d'une lueur bleue et un sac à dos rouge porte une marque blanche qui ressemble à une empreinte de chat sur son rabat.

Alors que le représentant des Phobos' Heights dépose son nouveau jouet au sol, il demande à Venture : « On avait dit combien ? 1200 reds, non ? ». C'est le prix convenu. Et bien qu'un instant l'idée de négocier le prix traverse l'esprit du contrebandier, il se ravise très rapidement et confirme le nombre : « Oui, c'est ça, 1200 reds. ».

L'homme se tourne vers lui et lui transmet par réalité augmentée la précieuse et illicite cryptomonnaie. Venture hésite avant de confirmer la réception et le mafieux qui s'en aperçoit lui demande : « Il n'y a pas de piège l'ami. Première fois ?

— Heu... oui, avoue-t-il.

— Ha ha ! Ne vous en faites pas. Tenez un cadeau de bienvenue ! », le rassure l'homme qui lui transfère trois cents unités de plus. Venture accepte la transaction alors qu'un rush d'adrénaline le met sous tension.

Comme paralysé, il observe l'acheteur « déballer » sa nouvelle acquisition. Activant un logiciel dans l'espace virtuel, celui-ci initialise la créature inanimée. Quelques instants plus tard, le nevian ouvre lentement les yeux, bâille pour signifier son réveil et se lève doucement. Quelque chose dans la démarche de l'assistant domestique le rend attachant et ses concepteurs ont pris un grand soin pour éviter de lui donner l'impression d'être un monstre mécanique subitement activé. Même son enveloppe semble avoir été étudiée pour induire de la sympathie et de l'empathie : haute d'à peine un mètre, elle ressemble à une sorte de chat ou de renard anthropomorphique avec un pelage noir et des yeux cyans. Comme pour ajouter à son aura, elle possède une queue excessivement duveteuse qui accompagne ses gestes.

Le nevian regarde le mafieux et, d'une voix aiguë parfaitement en accord avec son apparence, il demande à son futur maître : « Bonjour ! Ce nevian n'a pas encore été associé à ses propriétaires. Voulez-vous préciser les personnes à qui transférer l'autorité de contrôle ?

— Oui, moi, répond le mafieux.

— Quel est votre nom ?

— Appelle-moi Bill, voici mon certificat public.

— Comment dois-je m'appeler ? Les noms des nevians sont généralement courts, une ou deux syllabes, et ne peuvent pas reprendre le nom d'un autre nevian enregistré ni représenter une insulte ou un terme illégal.

— Laisse-moi réfléchir, demande Bill.

— D'accord ! », confirme le nevian qui attend patiemment.

Bill effectue quelques gestes dans les airs pour invoquer son interface virtuelle, puis il trace des signes dessus que Venture ne parvient pas à identifier : après tout il ne voit qu'une fausse interface et non ce que voit réellement le mafieux.

Quelques instants plus tard, l'homme des Phobos' Heights se tourne vers Venture et lui explique : « Un ami va venir pour m'aider à configurer ce nevian. C'est un gars sympa, rien à craindre. Ah ! Au fait, tu as prévu de faire quelque chose de tes reds ?

— Oui, je voudrais me procurer une arme...

— Des ennuis ? demande l'homme de main.

— J'ai souvent des contacts avec les terriens et ils ne sont pas aussi... fréquentables que nous.

— Ah ! M'en parlez pas. Ils font les pires recrues qu'on ait vues.

— Vous recrutez des terriens ?

— Pas en ce moment. Ah, le voilà ! », termine Bill alors qu'un homme entre dans la coursive de maintenance.

Le nouveau venu porte une combinaison des services techniques de Mars. Le tissu vert porte des marques d'usure et des tâches qui témoignent de l'activité de l'homme. Le technicien se présente : « Salut Bill. Bonjour ! Venture, je suppose ? Je suis Jumper, un ami de Bill.

— Bonjour, renvoie le contrebandier.

— Alors, montre-moi la bête ! » demande-t-il au mafieux.

Bill lui indique le nevian, qui attend son nom impassiblement. Jumper s'en approche et ouvre sa propre interface virtuelle. Commencant à examiner la créature, il prend quelques notes. Il revient à Bill : « Il a l'air en bon état. Je vois que tu t'es déjà déclaré comme propriétaire. Félicitations : tu es papa.

— Ne t'y habitue pas trop, je l'ai pris pour faire impression auprès de Mathew.

— Attends, tu vas t'en servir pour l'ouverture ? s'étonne le technicien.

— Ouais ! Je suis pas un grand fan des trucs de Mathew, mais je sais qu'il adore qu'on lui offre ce genre de choses.

— Je ne lui donne pas cinq minutes... s'amuse Jumper.

— C'est le but. C'est l'ouverture ! affirme le mafieux.

— Mathew aime bien qu'il y ait quand même un peu de résistance, fait remarquer Jumper, un sourire en coin.

— Bah, on verra bien, esquive Bill. Il me faut un nom pour lui, sinon il va rester coincé comme ça et ça sera pas drôle.

— Il faut trente caractères, deux nombres, sept majuscules, et des signes étranges ? ricane le technicien.

— C'est un nom, pas un mot de passe pourri ! s'offusque Bill.

— Pourquoi tu cherches autant alors ? Je veux dire, il va littéralement se faire ouvrir en quelques secondes ! On s'en fout du nom, non ? », fait remarquer Jumper.

Venture, silencieux, commence à ressentir cette étrange gêne apparaissant quand on est témoin de choses qu'on ne cautionne pas exactement. Le nevian avec son air sympathique et innocent semble destiné à servir à quelque terrible dessein. Quelque chose à l'intérieur du contrebandier crie au soulèvement mais son esprit lui rappelle que la créature n'est pas sentiente. « C'est juste un robot organique qui ne ressent pas la souffrance et possède pas de conscience. », se dit-il intérieurement pour se rassurer.

« Je sais ! intervient Bill. Que dis-tu de Snack ?

— T'es sérieux ? désespère Jumper. Remarque, l'étiquette est conforme au produit comme ça.

— Ça va être génial, s'excite Bill.

— C'est surtout une blague de merde. Et il t'a coûté combien au juste ?

— 1500 reds, confesse le mafieux.

— Oh ? À mon avis t'a juste jeté tes reds par les écoutilles.

— On verra bien. », coupe Bill.

Venture, mal à l'aise, reste à l'écart. Alors que le mafieux se tourne vers le nevian pour enregistrer son nom, Jumper s'approche du contrebandier et lui demande : « Alors il vous faut quoi ?

— Je... je cherche une arme. De quoi me défendre, expose Venture.

— Il a des ennuis avec les bouseux d'en haut, intervient Bill. Je lui conseillerais une arme de poing, un modèle discret. Peut-être un pistolet shock sur un châssis repliable en 10-8.

— Shock ? s'étonne Jumper. Pourquoi pas du bon vieux pulseur ?

— Je ne pense pas qu'il ait reçu un entraînement aux armes et je n'ai pas envie qu'on lui refille un truc qui risque surtout de le tuer lui, explique le mafieux.

— Ok, logique. », accepte le technicien qui revient à Venture : « Je pense qu'il vous aime bien.

— Ce doit être un effet du nevian, plaisante maladroitement le contrebandier.

— Peut-être, Bill a déjà formé pas mal de gars, il sait de quoi il parle. Par contre, un pistolet shock furtif, c'est pas 1500 reds.

— C'est combien ? s'inquiète Venture.

— Dans les 700 ou 800... pas plus, déplore Jumper. Franchement, il aurait pu commander son nevian directement au fabricant...

— Sauf que, celui-ci, il est passé par le système terrien et qu'il est maintenant intraçable ! conteste Bill.

— C'est tes reds, lance le technicien. Bon, je devrais pouvoir vous trouver l'arme dans quelques heures. Je vous la fais parvenir quand et où ?

— Ma navette est au hangar 17-A, indique le contrebandier.

— Parfait. Je vous contacte quand c'est bon, approuve Jumper.

— Je vais y aller alors, il faut que je surveille le chargement de la navette, prétexte Venture.

— Très bien, à tout à l'heure. », conclut Jumper.

Alors que le contrebandier s'apprête à quitter la coursive, le mafieux l'interrompt : « À une prochaine et bonne continuation l'ami ! Eh, Snack, dis-lui au revoir !

— Au revoir ! » souhaite le nevian d'une voix enjouée, accompagné d'un gracieux geste de la main.

Venture renvoie la politesse et franchit le seuil de l'écotille d'accès à la coursive sans se retourner.

« Pauvre créature... »

2 – Émy : Une planète rouge

La navette, secouée par les vibrations des propulseurs, plonge dans l'atmosphère ténue et la force qui plaque Émy dans le fond de son siège commence à devenir pénible et douloureuse. L'indicateur sur son link indique encore deux minutes sous une accélération de un G.

Sur Terre, cette force était habituelle, omniprésente. Au point que son absence semblait presque inconcevable. Ce n'est que lors des premiers vols paraboliques d'entraînement, qu'Émy avait concrètement réalisé la possibilité de sa disparition.

Le lancement pour gagner l'orbite lui avait imposé des accélérations de presque trois fois ce qu'elle subissait actuellement et ça n'avait pas été un problème. Mais là, après plus d'une semaine et demie en apesanteur, et malgré l'entraînement quotidien, sa capacité à encaisser cette force l'a abandonnée. Déjà le vol depuis Mercure, avec sa gravité équivalente à Mars, avait été difficile les premières heures.

Le commandant Feyn s'était montré très attentif et il lui avait expliqué que l'incident et sa maladie l'avaient terriblement affaibli, amplifiant les dégâts de l'apesanteur. Sur Mars, Émy s'en remettrait, le héros du Mona Lisa le lui avait assuré. L'astronaute va beaucoup lui manquer. Après sa mission et réquisition par les Solar Wardners, sa corporation l'avait fait rappeler dans le système de Saturne. Il devait en avoir encore pour un mois de vol.

Les Solar Wardners, Tsadir et SocietyPart, sont repartis finir leurs missions ; après des au revoirs poignants et beaucoup trop courts. Où donc leurs charges vont-elles les emporter ? Sauver le système solaire, un astre à la fois ?

Ainsi, Émy s'était retrouvée seule sur la station de transit. Seule, au milieu des voyageurs attendant leur vol. Enregistrée, elle était désormais officiellement une Martienne. L'administration lui avait affecté un appartement sur la planète rouge, dans la colonie Lunae. Cette même colonie vers laquelle l'ancienne Terrienne chute dans cette navette franchissant la fine atmosphère martienne à des vitesses hallucinantes.

Alors que ses pensées volent de souvenir en souvenir, l'accélération se renforce quelques secondes puis le choc de l'atterrissage résonne à travers toute la structure. Le corps de la jeune femme est traversé d'une onde de douleur. Elle laisse échapper un grognement.

Un silence s'installe après l'extinction du rugissement des moteurs et une annonce circule sur le canal de réalité augmentée, autorisant les passagers à se détacher et leur conseillant de se préparer au débarquement. Mais alors que les autres voyageurs commencent à quitter l'habitacle par l'échelle centrale, Émy peine à effectuer ces gestes pourtant simples.

L'officier de bord, venu superviser la bonne conduite du débarquement, la rejoint pour s'assurer de sa condition. Le martien lui demande : « Madame, vous allez-bien ?

— J'ai surestimé mon état je crois...

— Votre dossier est vierge, vérifie-t-il. Combien de temps avez-vous passé en apesanteur ?

— Une semaine et demie, après ça deux jours de vol à 0.37 et quelques heures sur la station.

— Vous êtes nouvelle sur Mars ?

— Oui. », répond Émy avec l'impression que la douleur commence à se dissiper.

Une femme portant l'uniforme vert de Mars et arborant un brassard bleu orné du caducée descend l'échelle avec un énorme sac à dos. Une fois les pieds au sol, elle demande : « Comment est la situation ?

— Notre passagère a probablement une dégénérescence musculaire, répond rapidement l'officier.

— Rien dans le dossier ?

— Non, confirme-t-il.

— Bonjour, je suis Estë. Nouvelle sur Mars ? demande-t-elle à Émy.

— Oui.

— Je vais vous administrer un anti-douleur pour commencer. Lorsque ça ira mieux, on vous évacuera vers le centre médical du spatioport. Est-ce que vous pensez pouvoir marcher ?

— Je crois, hésite Estë.

— L'ascenseur est prêt, l'interrompt l'officier.

— Parfait, nous allons procéder alors. », termine la médecin qui a préparé un pistolet injecteur.

L'administration de l'antalgique est rapide et si Émy s'était attendu à une sorte d'engourdissement, il n'en est rien. La douleur s'atténue graduellement mais reste malgré tout présente. Aidée par Estë qui la guide en plus de la soutenir, Émy se relève lentement. Après quelques pas difficiles, elles atteignent l'ascenseur central. Celui-ci monte lentement pour atteindre la passerelle de connexion.

Estë conduit alors Émy à travers le spatioport, chaque pas devenant moins pénible que le précédent. Durant le trajet, l'agente de Mars la rassure : « Ne vous en faites pas, la plupart des terriens arrivent affaiblis par leur séjour en orbite. Ça arrive souvent et vous vous en remettrez rapidement. »

Une fois sorties du terminal, les deux s'aventurent dans le grand spatioport aux vastes rues couvertes. Émy a l'impression de retrouver les centres commerciaux de Sol6, avec ses restaurants, terrasses et salles de loisir. Il y a même de véritables parcs, à demi-cachés dans des alcôves et servant probablement à assurer un peu d'intimité aux passagers en attente. Dans ce décor surréaliste, quelque chose manque à la jeune femme, quelque chose d'omniprésent sur Terre : aucun panneau publicitaire, aucun affichage promotionnel, rien de tout ça. Et son cerveau de terrienne continue de chercher ces éléments en vain.

L'entrée du centre médical est joliment décorée, autant que le reste. L'environnement tranche avec les hôpitaux stériles et froids que la jeune femme a pu connaître sur Terre. À l'intérieur, pas de salle d'attente interminable : à peine entrées, un homme, un synthétique en fait, s'approche d'elles et se présente : « Bonjour, je suis le docteur Andras. Comment-vous sentez-vous ?

— La douleur s'est atténuée. J'ai du mal à marcher et à bouger, répond Emy.

— Nous allons regarder ça. Suivez-moi, je vais vous faire passer quelques examens, l'invite le synthétique.

Le groupe traverse le hall et suis un couloir. Andras leur ouvre la porte d'une salle d'examen. Celle-ci possède un éclairage reposant et le bruissement du système d'aération, devenu familier, apaise Émy. Le docteur l'invite à s'asseoir : « Je vous en pris, asseyez-vous, je vais préparer le scanner. ».

Émy s'installe sur le siège médical, aidée par Estë. Une fois Émy en place, la femme au caducée lui reprend : « Vous êtes entre de bonnes mains maintenant. Je vous souhaite un prompt rétablissement. Et bienvenue à Lunae.

— Au revoir et merci. », répond Émy alors que la femme se dirige vers la sortie.

Andras semble observer un moniteur virtuel, son regard balayant d'invisibles informations. Il se tourne vers la patiente et lui explique la suite des opérations : « Je vais procéder à un scanner global. Vous avez tout à fait le droit de le refuser ou de demander la destruction des données une fois l'examen terminé.

— Heu... d'accord.

— Très bien, je vais vous demander de ne pas bouger. Vous pouvez fermer les yeux si vous le souhaitez. », indique le médecin, alors qu'une imposante structure commence à se détacher de la surface du plafond et à descendre lentement vers Émy avant de se stabiliser à une cinquantaine de centimètres d'elle. La jeune femme garde les yeux ouverts de peur de s'endormir sous l'effet des anti-douleurs qui continuent leur travail.

L'examen est rapide et la structure reprend sa place dans le plafond après quelques dizaines de secondes. Andras examine rapidement le résultat sur son interface virtuelle et donne son verdict : « Vous avez été considérablement affaiblie par votre voyage et votre corps ne s'est pas encore complètement remis de votre maladie.

— On peut y faire quelque chose ?

— Oh, votre corps s'en remettra. Avec un traitement adapté et un peu de rééducation vous serez de nouveau capable de courir dans environ une semaine. Si vous trouvez le temps trop long, on peut aussi vous procurer un autre corps. », lui explique le médecin.

Changer de corps. Il y a un mois encore, ça relevait de la rumeur pour elle. La transfiguration, un concept étrange pour qui vient de la Terre. Bien sûr, sur la planète bleue, beaucoup de terriens possèdent des implants, principalement des prothèses pour remplacer des organes ou des membres défaillants. Mais cela restait assez mal vu là-bas : le culte du corps naturel y reste encore très largement dominant.

En comparaison, Tsadir, la solar wardner avec ses yeux gris métalliques, ses bras robotiques et ses réflexes inhumains, porte tant de modifications qu'elle serait simplement considérée comme une aberration pour un terrien. Et ce n'était rien à côté de Feyn, le fameux commandant de l'Akasha : transféré dans un nouveau corps, celui-ci ne ressemblait même plus à un humain. Quelque part, sa bouille de raton laveur lui manque.

À l'opposé, Émy, avec son corps « biologique », dénote dans les colonies. Ce qui est ironique, c'est qu'elle a toujours reproché des tas de choses à ce corps et a toujours eu une image négative d'elle-même. Pourtant, Émy ressent un profond malaise à se séparer de ce corps pour en prendre un autre. Pour le moment en tout cas. Après quelques dizaines de secondes à réfléchir sous le regard particulièrement compréhensif du médecin, elle lui répond : « Je préfère garder ce corps.

— Très bien madame. Vous êtes bien Émergence ?

— Oui.

— Je vais ajouter les résultats de votre scanner à votre dossier médical si vous le voulez bien.

— Oh... Faites, je pense que c'est préférable si mes médecins me connaissent mieux.

— Et voilà. Je vais maintenant vous expliquer ce qui va se passer. », poursuit Andras.

Au fil des explications, Émy apprend que son traitement doit impliquer une armée de nanorobots qui circuleront dans son organisme pour réparer les tissus endommagés et apporter des ressources pour favoriser la croissance des cellules. Une fois leur tâche terminée, ces robots seront évacués par les selles et son corps sera prêt pour la rééducation, la partie la plus longue.

Une fois rétablie, il sera alors question d'envisager des mesures préventives pour éviter la dégradation physique due à la faible pesanteur : l'organisme humain étant acclimaté à fonctionner dans un environnement avec une gravité proche d'un G complet, sur le très long terme, l'impact de la vie sur Mars peut se révéler néfaste.

Les explications terminées, deux autres synthétiques entrent calmement dans la salle et apportent un chariot recouvert de matériel médical étrange. L'une d'eux s'approche et annonce : « Le matériel est prêt et nous pourrons commencer dès qu'elle sera prête.

— Madame, nous allons pouvoir débiter Est-ce que vous avez des questions avant ? demande le médecin à sa patiente.

— Est-ce que je peux aller aux toilettes ?

— Oui, bien sûr. Nous allons vous aider à vous lever. », confirme le médecin tandis que les deux synthétiques s'approchent pour commencer la manœuvre.

Les toilettes ne sont pas très différentes de celles qu'Émy a connu sur Terre, particulièrement si on compare à ce qu'elle a connu en apesanteur. À la différence avec les sanitaires de la planète bleue, ici l'eau est probablement recyclée dans son intégralité : les colonies restent des systèmes clos qui ne peuvent, et ne veulent, pas compter sur le cycle naturel de l'eau même s'il existe dans quelques habitats.

Un peu stressée et terriblement fatiguée, elle ressort plusieurs minutes plus tard, toujours assistée des robots infirmiers. Le siège médical est désormais entouré de plateaux où le matériel pour l'opération a été soigneusement rangé.

Une fois installée, aussi confortablement que possible, Émy attend patiemment que le personnel médical synthétique termine de l'apprêter. L'installation de la voie veineuse est moins douloureuse que ce qu'elle imaginait et Émy se demande à quel point les anti-douleurs qu'elle a reçus ont joué là-dessus. Alors que le liquide sombre de la poche commence sa lente descente dans le tube, l'installation du plafond recommence sa descente, faisant tressaillir la jeune femme.

« Ne vous en faites pas, ce n'est que le scanner. Il va nous servir à diriger les nanorobots. Détendez-vous. », la rassure le médecin synthétique.

Émy ferme les yeux quelques instants, comme pour oublier la présence de l'imposante machinerie immobilisée juste au-dessus d'elle. Alors que les nanorobots doivent commencer à entrer dans son sang, l'ex-terrienne s'assoupit doucement et les paroles de la femme qui l'a conduite ici, remontent dans son esprit.

« Bienvenue à Lunae. »

3 – Snack : Sanglantes impressions

C'est le grand soir promis par Bill. Avec Jumper, ils discutent encore de cet événement important pour le propriétaire de Snack. Visiblement, son ami n'est pas spécialement convaincu et semble même, par l'expression de ses regards furtifs en direction du nevia, ressentir de la gêne, comme des regrets.

Comme « il n'est pas dangereux et obéissant », Bill le laisse libre de ses mouvements et Snack attend patiemment le fameux moment où son propriétaire aura besoin de lui. Jusqu'ici, le nevia se contente de surveiller la charge de ses batteries et de prendre son nutrigel.

Jumper et Bill ont terminé leur discussion et le technicien s'en va. Il adresse un au revoir d'un mouvement de la main, avec un air peiné. Le nevia lui renvoie la politesse d'un geste gracieux de la main : « Au revoir Jumper ! ».

Une fois l'homme parti, Bill s'adresse à lui : « Snack, viens. On va discuter de ce qu'on va faire ce soir.

— D'accord ! répond joyeusement la créature.

— Comme tu sais, ce soir il y a une fête organisée par un gars très important et je veux faire une bonne impression.

— Oui.

— Bref, Mathew. Il organise des combats de créatures synthétiques et les gens font des paris dessus. Je veux que tu fasses le combat d'ouverture.

— D'accord.

— Ce sont des combats à mort, donc il faudra se battre jusqu'au bout. », explique l'homme avec un sourire en coin. Visiblement, il ne s'attend pas à ce que Snack l'emporte. Le nevia enregistre toutefois l'ordre dans sa mémoire, réfléchit quelques instants et demande : « Mes adversaires ne seront pas sentients, si ?

— Non, pas de combattants sentients, c'est interdit par Mathew.

— D'accord.

— Est-ce que tu as d'autres questions ?

— Oui. Est-ce que je dois gagner ?

— Ha ha ha ! Oui tu dois gagner. », répond Bill hilare.

Le nevia se rend bien compte que son propriétaire ne s'attend pas à sa victoire. Après tout, Jumper avait parlé de le « sacrifier ». Pour ce que la créature a pu recouper, Mathew semble aimer commencer ses soirées par un massacre. Mais Bill a demandé à Snack de gagner.

« Bon, j'ai encore pas mal de choses à faire pour ce soir, je repasse te chercher dans... huit heures.

— À tout à l'heure alors ! », lui souhaite Snack tandis que l'homme passe le seuil de la salle de stockage sans se retourner.

Snack fait le point sur ses options. Évidemment, à part optimiser la charge de ses batteries et s'assurer qu'il possède des réserves suffisantes de nutrigel, il ne peut pas vraiment agir au niveau physique. Et, sur ce point, Bill s'est montré généreux.

Au niveau logiciel, Snack voit immédiatement des points d'améliorations. Ses procédures d'autodéfense sont celles de base, communes à tous les neviens. Surtout conçues pour maîtriser un humanoïde sans le blesser, ce ne sera pas suffisant, ni pertinent. On parle ici de combats à mort contre d'autres créatures, probablement non-humanoïdes. Rien d'utile ? Si, les paramètres de sa propre enveloppe y sont précisément détaillés.

Sans perdre de temps, le nevien créé une arène d'entraînement simulée et commence les exercices virtuels à un rythme inhumain. Huit heures pour se préparer ? Dans l'espace virtuel, ça lui fera plus de deux mois en continu, sans avoir besoin de récupérer, sans même avoir besoin de se repositionner entre chaque combat. Et pour les adversaires ? Un nevien ne manque jamais de créativité, c'est l'héritage de la lignée des Wolfa, le noyau de son intelligence artificielle.

« Snack ! C'est le moment. »

L'entraînement est terminé donc. 67 jours d'entraînement simulés, plus de cent mille combats. Au début, pas mal de défaite, mais au fil du temps de plus en plus de victoires.

« Viens, suis-moi, ordonne Bill.

— D'accord. », accepte Snack en se dirigeant vers la porte du local où il était entreposé.

Les sections de maintenance sont un véritable labyrinthe pour qui découvre les lieux. Le nevien prend soin de bien mémoriser les lieux pour être capable de regagner le stockage et son précieux chargeur.

Finalement, ils parviennent dans une grande salle. Ce devait être un local rempli de machinerie, mais les gens qui l'utilisent désormais l'ont vidé et ils ont construit une grande arène circulaire dedans, avec des sortes de gradins autour. De ce que Snack peut voir, l'espace de combat est délimité par un grillage solide, qui l'encercle et le couvre. Seules deux ouvertures existent, une de chaque côté.

« Il faut que tu entres là-dedans Snack. », lui ordonne son maître en lui présentant une caisse grillagée d'un mètre de côté. Le nevien obéit et entre dedans. Il tient à peine debout et ses oreilles duveteuses dépassent légèrement par les trous du grillage grossier. À l'extérieur, les gens se massent sur les gradins, soixante et onze en tout.

En hauteur, un homme appelle au silence et le niveau sonore baisse brusquement. C'est visiblement quelqu'un d'important. Alors que Snack tente de trouver son adversaire à travers le grillage, on déplace sa caisse en face de l'une des deux entrées et l'homme entame son discours d'ouverture : « Bienvenue à l'arène de Lunae ! Ce soir, onze combats nous attendent. Applaudissez les entraîneurs, concepteurs ou trouveurs de ces créatures formidables qui ont travaillé dur pour nous offrir ces combats. »

Tout le monde se lève et commence à applaudir, le logiciel de sociabilité de Snack suit le mouvement ce qui provoque l'hilarité des spectateurs proches.

Le présentateur reprend : « Mais commençons par le combat d'ouverture. Je rappelle aux étourdis qu'il n'y a pas de pari autorisé dessus. Dans la cage de la section rouge, le terrifiant Perforateur attend sa proie. Il est le grand champion des trois dernières arènes et ses combats sont toujours courts ! »

La foule avilie lance quelques cris bestiaux et des applaudissements tandis que la cage du Perforateur est solidement attachée à la structure de l'arène.

« De l'autre côté, dans la cage de la section violette, le tout mignon et tout charmant Snack ! Il attend... Vous savez, pour l'ouverture ! »

Des rires éclatent, et les gens applaudissent. Naïvement, le logiciel de sociabilité applaudit aussi.

« Maintenant, retenez-votre souffle, ça va commencer, et ça promet d'être court ! »

Quelques instants plus tard, un décompte sonore se lance et au signal, l'arène est puissamment éclairée. La paroi de la cage s'ouvre latéralement et Snack est invité à avancer dans l'arène. En face de lui, un monstre comme un scorpion sans pinces mais avec quatre queues s'avance dans la lumière crue.

C'est parti. Snack mobilise la totalité de ses ressources pour anticiper les mouvements de son adversaire qui projette l'une de ses queues à travers l'arène. Profitant de ses muscles à la pointe, le neviau s'écarte de la trajectoire et se saisit de l'appendice acéré alors qu'il commence à se rétracter. Pour le moment, la foule n'a pas encore réalisé ce qui vient de se passer. Alors que le scorpion tente de rapatrier son porte dard, Snack s'accroche fermement au sol grâce à ses pattes gecko. Un cri d'étonnement traverse les gradins.

Pour se débarrasser de l'importun, l'espèce d'arthropode tente d'envoyer ses trois autres appendices ; Snack effectue un saut prodigieux sous le toit de l'arène qui manque presque de se détacher. Les trois dards frappent le sol où se trouvait le neviau, laissant de profondes marques dans le sol.

Rebondissant sur le plafond grillagé, le combattant en fourrure plonge au sol, sans lâcher sa prise sur la queue qu'il a saisie. Une onde parcourt l'appendice, remontant jusqu'au corps chitineux de la créature et un claquement presque sonore, se fait entendre lorsque la tige se sépare violemment du corps.

Alors que le scorpion tente de rapatrier ses dards restants pour pouvoir frapper à nouveau, Snack s'accroche à l'un d'eux pour profiter de l'impulsion et se rapprocher de la créature, retournant l'arme volée contre son adversaire. Sous la force de l'impact, la pointe traverse l'épaisse carapace et projette de nombreux éclats à l'intérieur du scorpion menaçant.

Pour être certain de la victoire, Snack porte de nombreux autres coups à un rythme frénétique, mais la créature terrifiante est désormais inanimée. Les gradins sont silencieux et les spectateurs paralysés par la stupéfaction. Même le présentateur reste interdit.

Finalement, une femme, puis d'autres spectateurs, commencent à applaudir. Quelques-uns se repassent au ralenti la scène. Couvert de l'ichor de la créature, le dard brisé dans sa main, Snack réalise : il a gagné !

Bill, assis près du présentateur à l'expression ambiguë, semble complètement effondré. Jumper, un peu paniqué, lui fait signe de revenir à la cage. Snack pose les restes de l'appendice au sol avec délicatesse et revient dans la boîte grillagée. Une fois dedans, l'ami de Bill lui demande : « La vache... Comment tu as fait ça ?

— J'ai beaucoup réfléchi et j'ai compris où se trouvaient les forces et faiblesses de ce corps, explique le nevian.

— Et elles sont ?

— Réflexes, coordination, puissance musculaire et des pattes gecko qui donne un avantage au tir à la corde.

— Tu peux me donner les spécifications de ton modèle ?

— Je te les envoie. », accepte Snack qui lui transmet la notice de son fabricant, Elmetech Philorganics. Le technicien en commence immédiatement la lecture pendant que deux hommes referment la cage de Snack. Ils le déplacent ensuite dans une arrière-salle où d'autres créatures enfermées attendent leur tour sous les projecteurs.

Quelques minutes plus tard, Bill, très pâle, et l'homme qui était à côté de lui entrent, suivis de Jumper, plongé dans sa lecture, mais visiblement tout aussi inquiet.

« Donc c'est ça un nevian ? Et on en donne aux enfants ? ironise l'inconnu.

— Je ne comprends pas, tremble le propriétaire de Snack.

— C'est un hyper-hybride, explique Jumper. C'est pas un organique.

— Et tu ne le savais pas Bill ? s'étonne l'homme.

— Non monsieur, répond penaude l'homme.

— Ah, la barbe, appelle-moi Mathew, comme tout le monde.

— D'accord Mathew.

— Et t'en fais pas, le rassure le maître de l'arène, ton Nevian, il m'a beaucoup amusé. Il a foutu en l'air le champion, mais ça fera du bien à l'arène d'avoir un peu de renouveau. Et personne n'avait eu les couilles... pardons, le courage d'apporter quelque chose de valable pour l'ouverture.

— Et pour Zeisky ? demande Jumper.

— Ah, elle va probablement demander une réparation pour lui avoir dégomme sa bestiole, confesse Mathew.

— Ça ne rentre pas dans le cadre des risques de l'arène ça ? tente Jumper.

— Si ce Snack, j'aime bien ce nom... Si ce Snack était organique oui... Mais ce n'est pas le cas.

— Jumper, tu peux lui demander de venir, je préfère que ce litige soit réglé rapidement et sans ressentiment.

— Ça marche ! » s'exécute le technicien.

Dans sa cage, Snack essaie tant bien que mal de se débarrasser de l'hémolymphe de son opposant. Le liquide verdâtre coule sur son poil hydrophobe, laissant une traînée de particules claires qui s'accrochent désespérément à son pelage noir. Mathew le regarde faire, avec un sourire difficile à interpréter : Snack hésite entre la curiosité et le sadisme.

Jumper fait finalement irruption dans la salle, accompagné d'une femme vêtue d'une tunique semblable à une tenue de kung-fu. Ses yeux transcrivent la colère et l'amertume. Jumper semble essayer de conserver une distance minimale avec elle, ce qui la rend encore plus impressionnante.

« Zeisky, au nom de toute l'arène, je suis désolé pour ta perte.

— Merci Mathew. », répond la femme d'un ton très froid. Malgré l'aura impressionnante de Zeisky, Mathew s'approche d'elle, il ne la craint visiblement pas : il est l'autorité ici, une autorité non contestable.

L'homme de l'arène reprend : « Il semble que Bill se soit bien planté en choisissant ce nevian. Il voulait gagner des faveurs, je ne pense pas qu'il l'ait fait volontairement. Mais il a commis une sacrée boulette et va donc te dédommager pour la destruction de ta créature. As-tu un prix ?

— Oui, répond sans hésitation la femme. Je veux la queue de cette créature.

— Tu veux qu'on lui arrache la queue ? sursaute Bill.

— Oui, ça te pose un problème ? le défie-t-elle.

— Eh bien... », commence Bill, coupé par un discret geste de Jumper.

« Ok, reprend-il. Il va me falloir une lame.

— Ça ira ? », riposte la femme qui sort un poignard à la lame noire de sa tunique et le lui tend, deux doigts pincés sur la lame.

Bill, attrape l'arme et se dirige vers la cage de Snack. « Snack, je suis désolé, mais il me faut...

— Ne t'en fais pas Bill. Si tu veux, je peux le faire, propose Snack.

— D'accord. », accepte l'homme tremblant.

Snack, se saisit de l'arme et passe ses mains derrière lui. L'un de ses processus de survie se met en marche, mais celui-ci est écrasé par l'autorité confiée au propriétaire, il se contente de bloquer l'afflux sanguin au niveau de la dernière vertèbre précaudale. La lame passe facilement à travers le poil et la chair, ne luttant que brièvement sur l'os. Immédiatement les nanites qui circulent dans son sang s'agglomèrent pour prévenir l'hémorragie.

Snack tend innocemment l'appendice détaché et la lame à Bill, qui s'essuie les yeux avant de les saisir et les donner à la femme.

« Voilà. Que vas-tu en faire ? demande-t-il.

— Ça ira dans ma collection. Mathew, merci pour avoir arrangé tout ça rapidement. », termine-t-elle avant de repartir, suivie de Jumper.

Brisant le silence, Mathew réconforte Bill : « Ah mon garçon, ça ne s'est pas passé comme tu l'espérais, mais j'ai été suffisamment diverti. Je pense que ton nevian, il a de l'avenir dans l'arène.

— Je croyais que tu ne prenais que les organiques ?

— Oui, mais je compte offrir un prix spécial à qui apportera un organique qui arrivera à battre ton Snack. Et tu toucheras ta part qu'il gagne ou non.

— Je vais y réfléchir.

— Parfait alors ! Si tu me permets, je vais aller suivre les autres combats.

— Bonne soirée, souhaite Bill.

— Bonne soirée, répète Snack.

— Bonne soirée vous deux ! », termine Mathew d'un grand sourire avant de franchir le seuil.

Bill s'assied à côté de la cage, encore secoué par sa soirée, visiblement travaillé par ses pensées et sans doute une descente d'adrénaline.

Snack, de son côté, attend la suite. Il se demande si la proposition de Mathew sera bonne pour son maître. Ce qui s'est passé semble avoir affecté Bill plus profondément que ce qu'il veut bien admettre.

Enfin, il a gagné non ? Est-ce que ça ne fait pas de lui un bon nevian ?

4 – Orah : Ouverture des cartons

Le robot de transport dépose la dernière caisse à vider. Elle contient les choses les moins intéressantes : quelques vêtements mimétiques, des produits de beauté et des draps. Steeve est encore dans la salle des soins, en train d'installer son matériel à travers l'accès à la section de maintenance.

Transportant les draps vers l'armoire de la chambre, Orah le croise justement. Il a mis l'une des enveloppes de sa couverture. Une habitude qu'il a toujours eue : mettre la peau de son personnage et s'y immerger le plus longtemps possible. L'enveloppe, supposée représenter un chien anthropomorphe relativement stylisé, possède visiblement une sacrée force puisque l'émissaire vient de déplacer deux robots de sécurité inactifs à la seule force de ses bras.

Les préparateurs de la mission ont préféré miser sur la présence d'une communauté de furries dans la cité. Orah, lors de ses recherches, s'est vite rendu compte que ces personnes ne vivent pas dans un fantasme et rares sont ceux qui vivent à plein temps dans leur enveloppe anthropomorphe. Ce sont simplement des fans et les statistiques des services de sécurité sont formels : cette communauté est l'une de celles qui posent le moins de problèmes.

La cible n'en fait pas partie, mais comme Mars essaie au maximum de favoriser la mixité sociale, cette couverture sera largement suffisante. Et quelque chose d'ouvertement étrange rapportera ses éventuels soupçons sur cette culture qu'elle ne connaît pas. Il ne restera plus qu'à se faire passer pour des voisins sympas.

Steeve en a visiblement fini avec l'installation de ses multiples enveloppes. Il en a quoi, huit autres qui attendent dans la section de maintenance ? Avec un émissaire, le prêt-à-porter prend une toute nouvelle signification. Et alors qu'il revient avec son enveloppe « humaine », l'espion indique à Orah : « C'est bon de mon côté, on s'occupe de la surveillance ?

— Ok. On en profitera pour vérifier que personne n'a eu la même idée que nous, confirme-t-elle.

— Ce serait amusant, mais peu probable, remarque Steeve.

— Je suis prête, on y va ? » indique la decker alors qu'elle range sa console de piratage sous son ample kimono.

Descendant dans l'entre-étage via l'échelle de service de l'accès de la salle des soins, les deux agents de Mars se dirigent vers le futur appartement de la cible. Le volume de la section est encombré de nombreuses machines, câbles et canalisations. Au sol, sur les murs et au plafond, des dizaines de spiderbots circulent, vérifiant que chaque élément est fonctionnel. En arrivant, la première tâche d'Orah avait été de prendre le contrôle de la station de commandement de cette armée informatique pour couvrir leurs activités ici.

Arrivés à la trappe de l'appartement de la cible, Steeve dégage son kit d'intrusion. Plantant la seringue dans le boîtier du verrou, il y injecte plusieurs millions de microrobots avant de les diriger à travers son interface virtuelle pour court-circuiter la sécurité. Profitant de ce temps, la decker camoufle quelques mouchards parmi les câbles pour les prévenir si quelqu'un avait la mauvaise idée de venir par ici.

L'émissaire a terminé et la trappe se déverrouille, déployant en même temps l'échelle d'accès. Les deux pénètrent alors silencieusement dans l'appartement inoccupé. Aucun des meubles n'est encore en place et l'agencement des cloisons n'a pas encore été personnalisée. Un logement modulaire à son état brut. Cela n'arrange pas vraiment Orah : elle ne peut pas se permettre d'accrocher ses mouchards à des éléments qui seront très certainement déplacés dans quelques jours.

Alors que Steve balaie les murs et le plafond avec un scanner à champ proche, Orah examine les lieux et tente de prédire les configurations possibles pour installer ses appareils espions. Quelques recoins fixes dans les attaches de la verrière permettront de garder un œil sur la future salle de vie. La salle des soins ne sera probablement pas beaucoup modifiée et la position de l'évier, du sanitaire et de la douche ne devraient pas changer. Malgré tout, il reste encore beaucoup de surface à couvrir et lorsque les cloisons seront en place, il risque d'y avoir des zones d'ombres gênantes.

« Rien à signaler, indique Steve.

— J'ai presque fini. », conclue Orah qui insère un autre capteur dans une imperfection d'une des dalles du plafond. Retirant son doigt ganté, l'espionne constate que le minuscule quadrilatère d'à peine trois millimètres carrés, est littéralement invisible une fois collé à la surface.

Les deux agents des renseignements repartent vers leur point d'entrée, s'assurant que l'espace presque stérile de l'appartement ne porte aucune trace visible de leur intrusion. Redescendant l'escalier, Orah, qui ferme la marche, reverrouille la trappe d'accès, ajoutant un certificat falsifié à la liste des autorisations reconnues par celle-ci. Elle rejoint ensuite l'émissaire rapidement à l'appartement.

« On dirait que nous sommes installés, constate-t-elle.

— Oui. Que dirais-tu si on prenait un peu d'avance en allant vérifier que tout se passe bien à l'infirmerie centrale ? propose son partenaire.

— D'accord, mais tu nous rapportes à manger au retour ? négocie-t-elle.

— Ça marche. Nigiris ?

— Saumon et thon. », confirme Orah en s'installant sur le canapé, déployant sa console de piratage, prête à suivre son coéquipier sur la matrice.

La connexion est prête et les données sensorielles de l'enveloppe de Steve flottent virtuellement autour d'elle. La matrice du réseau informatique s'expose dans l'espace devant elle : pour le moment le réseau est calme.

Son coéquipier s'est injecté dans l'un des deux répliquants à sa disposition. C'est un homme aux traits jeunes et agréables, avec une coiffure asymétrique, presque rasé d'un côté et avec des tresses de l'autre. Orah connaît Steve depuis de nombreuses missions et l'aisance avec laquelle il change d'enveloppe la fascine toujours.

On pense toujours que ce type d'opération ne doit pas être très compliqué avant de l'avoir fait au moins une fois. Mais comme tous les agents des renseignements finissent tôt ou tard par le découvrir, si l'esprit pilote le corps, le corps transmet de nombreuses informations et le décalage entre ce qui est attendu par l'intelligence et ce qu'elle reçoit réellement provoque ce que les spécialistes appellent le mal de l'embodiment : nausées, déséquilibre, hallucinations... Poussé trop loin, l'esprit peut même se dissoudre et perdre sa cohérence, une folie pire que tout. Steeve a reçu un entraînement que peu de solaires sont en mesure de supporter, même pour une intelligence artificielle, même pour une Ley-Wan.

Alors qu'Orah se remémore des souvenirs de ses premières « injections », son collègue sort par l'accès des toilettes publiques et débouche dans le hall de l'immeuble. Les grandes tours polyédriques d'or et de saphir offrent un spectacle très intéressant : la lumière bleutée du couchant amplifie le contraste entre les éléments de structures et les verrières des grands bâtiments.

À cette heure de la journée, la plupart des gens sont en train de manger et les dômes sont presque déserts. Seuls quelques robots de patrouille circulent et, sur certains bancs, des jeunes bivouaquent, insouciant.

Steeve s'installe dans une rame du réseau de transport de la cité, direction le dôme Daversky qui regroupe les services d'urgence de la cité. Le véhicule accélère à un rythme soutenu dans son tube sous vide et dépasse les cent quarante mètres par seconde avant de procéder à sa décélération. L'agent reste aux aguets et sa collègue vérifie les alentours à la recherche de toute personne ou chose qui pourrait avoir tenté de le suivre. Sur le réseau, l'activité est élevée, mais les messages ne sortent pas des paramètres de routine. Orah garde quand même son second œil dessus, vigilante.

L'émissaire est sorti du train et s'apprête à entrer dans le hall de l'hôpital. La decker injecte un certificat à usage unique dans l'enveloppe de l'agent pour lui permettre de passer sans que les androïdes ne lui posent de question. L'immeuble est majestueux avec ses gigantesques colonnes couvertes de faux or à l'entrée et sertissant la façade bleutée. Des robots de la sécurité portant l'uniforme martien et le brassard des secouristes attendent en ordre sur le parvis, prêts à intervenir si nécessaire.

Passant les portes, les deux agents constatent qu'il n'y a pas beaucoup d'activité à l'intérieur : seuls les synthétiques d'accueil et d'autres robots de sécurité sont présents. D'un pas assuré, Steeve se dirige vers les services d'entretien de l'immeuble, comme s'il y était habitué. À l'entrée du couloir, un agent de sécurité robotique le laisse passer en voyant le certificat falsifié. Guidé par son alliée qui le suit sur les plans, il arrive finalement dans une réserve où il peut enfin s'isoler avec l'un des robots de ménage.

Pendant ce temps, la decker s'est construit un réseau de relais particulièrement dense sur le réseau et prépare une attaque sur le serveur de sauvegarde du service logistique de l'hôpital. Elle veut déterminer l'étage et le numéro de la chambre de leur cible. L'attaque lui prend plus d'une demi-heure mais l'agente parvient à obtenir le fichier des admissions de patients sans lever la moindre suspicion de la part des systèmes de supervisions. Deuxième étage, chambre deux cent quatre.

De son côté, Steeve a branché un relai informatique pour connecter le robot à la decker qui envoie ses logiciels de prise de contrôle. Une fois assurée du contrôle, Orah envoie l'agent automatique sur une ronde qui le fera passer près de la chambre.

Après avoir enfilé une blouse de technicien, Steeve ressort et se dirige vers la cantine. Suivant l'avancée de sa rééducation, leur cible y est peut-être en train d'y déjeuner mais le dossier récupéré par Orah ne lui permet pas d'en être sûr.

L'espace restauration de l'infirmerie est une grande salle chaleureusement éclairée et compartimentée par des cloisons végétalisées. Sous cette ambiance presque rustique, des serveurs synthétiques distribuent des plateaux repas personnalisés en fonction des envies personnelles et des considérations médicales. D'un rapide coup d'œil, les deux agents constatent à quel point les plats sont appétissants.

« Je te promets, si tu oublies les sushis au retour... menace la decker à travers la connexion.

— Tu ne me laisseras pas oublier ça, je te connais. », plaisante Steeve qui vient de repérer leur cible : une jeune femme à la peau noire, qui dévore un plat qui ressemble à une sorte de poulet tandoori.

« Elle a l'air d'aller mieux que ce qu'on nous avait prédit non ? intervient la decker.

— Oui. On nous l'a décrite comme une personne déterminée, pas surprenant qu'elle se soit aussi bien remise, constate Steeve.

— À mon avis, elle découvre son nouveau chez elle dans deux-trois jours maximum.

— Et tu oublies ses supers voisins. », plaisante l'émissaire alors qu'il franchit la double porte qui mène à la zone technique de la cuisine.

Plusieurs étages plus haut, le robot d'entretien est arrivé à la porte de la chambre deux cent quatre et Orah lui commande d'entrer vérifier que tout y est en ordre. Alors que le robot franchit le seuil, elle charge un logiciel d'analyse et commence la capture de tout l'espace de la chambre en haute résolution tandis que le robot suit ses routines. Le robot ayant terminé de constater le bon entretien de la chambre, il repart sur sa patrouille normale et Orah se déconnecte après avoir effacé toute trace du détour dans sa mémoire.

De son côté, Steeve, guidé par son ange gardien, termine son tour d'inspection et revient au stockage. Se changeant rapidement, il remet la blouse dans sa pochette et ressort pour gagner l'entrée. Les données collectées sur toutes les personnes présentes dans la cantine ainsi que la numérisation de la chambre prendront une bonne partie de la nuit à analyser.

Et maintenant, il est temps de rappeler à l'émissaire d'apporter du poisson à l'affamée qui partage sa colocation.

5 – Snack : La revanche

Finalement, les choses vont mieux pour Bill : le conseil de Mathew s’est avéré bon et il a bien tenu sa parole, les combats de fermeture lui ont rapporté gros et il a déjà remboursé le coût initial de Snack, plusieurs fois. Il semble aussi avoir fait la paix avec lui-même concernant la situation et ne s’inquiète plus de voir son neviau combattre des bêtes optimisées. C’est une bonne chose suppose Snack.

Parce que oui, c’était inévitable : avec l’augmentation des enjeux en cas de victoire contre le neviau, beaucoup de participants ont commencé à réfléchir à des conceptions optimisées pour défaire la peluche. Pour le moment, la plupart ne survivent pas aux autres rounds de combat et les rares concepts qui sont passé manquent encore de réflexes et de puissance, même si l’un des derniers reptiles s’est montré particulièrement retors et a emporté l’oreille gauche du neviau.

Bill ne semble pas parvenir à trouver des moyens de réparer les dégâts qui s’amoncellent au fil du temps. Pour le moment, ils restent superficiels et ne posent pas de handicap pour les combats, mais le neviau a conscience de l’inévitabilité d’une blessure plus importante, voir une désactivation complète de l’unité.

C’est devenu une routine : tous les vendredi soir, Snack combat dans l’arène. Il fait la fermeture, affrontant le vainqueur de la soirée. Le reste de la soirée n’a pas beaucoup changé d’après Bill. Toutefois, vaincu, Snack élimine systématiquement le champion et pour l’ouverture c’est désormais le favori qui s’occupe de mettre en pièce l’offrande à Mathew de début de soirée. Si le maître de l’arène semble satisfait par cette situation, ça ne plaît pas aux autres « dresseurs » qui, selon quelques rumeurs ruminées par Bill, ont décidé de se liguier contre Snack.

« Maintenance logicielle requise. »

L’alerte revient régulièrement depuis maintenant une semaine. Bill a demandé à Snack de ne plus l’ennuyer avec ça : comme il n’a pas acquis son neviau de première main, il ne bénéficie pas des services d’entretien d’Elmetech Philorganics. Et ce, que ce soit pour cette maintenance logicielle, ou des réparations de l’enveloppe.

Alors que le neviau prend soin de lui-même, brossant son pelage, Mathew frappe à la porte et Bill vient lui ouvrir. Après s’être échangé une poignée de main, le maître de l’arène fait un signe à Snack qui lui répond : « Bonjour Mathew.

— Tu es venu me parler du plan de Zeisky ? demande Bill.

— Entre autres. Tu sais, cette idée de se servir de Snack comme du défi ultime de l’arène n’a pas eu qu’un effet bénéfique en fait. J’espérais un roulement des stratégies plus intéressant, mais la nouvelle meta qui s’est installée est bien plus pernicieuse. On a deux types de compétiteurs maintenant : ceux qui visent Snack et se font exploser par les autres, et ceux qui ne cherchent qu’à avoir une bonne place et explosent les premiers. Finalement c’est comme avant, sauf que ce n’est plus un compétiteur qui fait le show au final, mais seulement le boss de fin.

— Je comprends, je comprends. Tu veux qu’on arrête de mettre Snack dans l’arène ?

— Non, mais je propose un événement unique pour mettre fin à cette saison et repartir sur une nouvelle. Zeisky a trouvé le combo qui devrait... battre Snack.

— Tu veux un combat spécial sans passer par la phase de tournoi donc.

— C'est ça ou les autres s'arrangent pour perdre contre elle, déplore Mathew.

— Et ça, ce serait vraiment moche. J'accepte le plan. Elle lui a donné un nom à ce tueur de Snack ?

— Le Glouton ou le Gourmand. Je sais plus trop.

— C'est dans le thème, s'amuse Bill.

— Je sais que c'est une chose difficile que je te demande, indique Mathew.

— Bah, j'ai eu un bon temps, ça ne pouvait pas durer éternellement, concède Bill.

— Bien, je vais te laisser. Bon courage l'ami. », termine le maître de l'arène. Les deux hommes se serrent la main et se séparent.

« L'ami », Snack n'a pu s'empêcher de noter cette amélioration importante de la relation entre les deux hommes au cours des semaines. De ce qu'il en sait, en plus d'être le propriétaire du boss de fin de l'arène, Bill est aussi devenu l'un des gardes du corps de Mathew lui-même.

Après avoir refermé la porte du local de stockage, son propriétaire interpelle le nevia : « Snack, je... je ne sais pas trop comment aborder le sujet.

— C'est le dernier combat, c'est ça ?

— Oui. Après tu seras... libre, ment-il étrangement mal.

— Et si je gagne ?

— Ha ha, ce serait drôle. Mais ça ne ferait que compliquer les choses je pense.

— Je dois me laisser tuer alors ? demande Snack.

— Oh ? Non, Mathew veut un vrai combat et si la créature de Zeisky n'est pas de taille, tant pis pour elle. Mais entre nous, si Mathew semble aussi sûr de lui, tes chances ne sont pas élevées.

— Mais si je gagne, je serais quand même libre ?

— Oui, plus de propriétaire, ni rien.

— Oh ? » laisse échapper le nevia.

Snack se rend compte qu'il n'est pas préparé pour cette optique. Le programme principal de son noyau dépend entièrement des directives liées à l'autorité concédée aux propriétaires. Si cette couche de son intelligence artificielle ne produit plus d'objectif, Snack n'aura aucune idée de quoi faire. Devrait-il alors faire ses choix par lui-même ? Même ses processus de prévision lui retournent une valeur non définie. Ce serait une étrange expérience pour un nevian.

Mais ceci importe peu : prendre soin de son maître est la première directive pour un nevian et de toutes façons son prochain combat devrait être la fin de cette instance.

« Est-ce que vous commanderez un autre nevian pour me remplacer, demande Snack. Elmetech Philorganics peut vous fournir un exemplaire conforme à celui-ci si vous leur envoyez un échantillon de mon pseudo-ADN. Et il aura toutes les dernières mises à jour !

— Je ne pense pas Snack. Tu as été... un bon nevian, un très bon nevian même. Mais, je n'aurais plus besoin d'un nevian après ce soir.

— D'accord. », confirme Snack.

Bill regarde son nevian songeur. Peut-être se demande-t-il ce qui se passerait si Snack se retrouvait sans propriétaire, libre de ses choix. Une idée curieuse se manifeste à l'esprit de la peluche de combat, étrangère même. Un espoir de victoire induite par la curiosité de voir ce qui se trouve après le propriétaire.

Des heures passent et Snack se prépare au combat. Reposant son système musculaire pour pouvoir le mobiliser à son plein potentiel, son esprit réfléchit à ce que Zeisky peut bien lui avoir préparé. Depuis ses débuts dans l'arène, Snack a identifié son principal défaut : toutes ses stratégies reposent sur la capacité de saisir son adversaire, cette capacité est facilitée par les surfaces adhérentes de ses mains générées par des microfibrilles, comme pour un gecko.

Mais s'il ne lui est pas possible d'attraper son adversaire, une boule de pointes par exemple, ses stratégies ne fonctionnent plus et les alternatives ne sont pas nombreuses. Frapper ne lui serait probablement d'aucun recours : s'il ne peut attraper son adversaire, le frapper n'est sans doute pas une bonne idée. Pour couronner le tout, les nevians ne possèdent pas vraiment d'élément pouvant servir d'arme : pas d'ongle, des dents au mieux cosmétique et comme il ne peut apporter d'élément détachable ou utiliser des morceaux de la cage, Bill avait été très clair là-dessus, pas de projectile ou d'arme d'allonge.

Que peut-elle avoir prévu ? La créature doit être organique et tenir dans la cage, ceci place un plafond sur les performances d'une telle créature. De plus, elle ne doit pas représenter un danger pour les spectateurs qui se tiennent à un bon mètre de l'arène. À cette échelle, rien ne peut vraiment battre les réflexes, l'agilité et la force de Snack. Ce serait une sorte de hérisson venimeux ? Un monstre qui suinterait une substance corrosive ou hautement toxique pour un nevian ? Un monstre cracheur d'acide ? Une créature kamikaze qui exploserait via un processus chimique interne ? Externe ? Le public serait en danger avec ça.

Continuant ses réflexions au gré des pulsations bleutées de son bracelet chargeur, le nevian attend sa sentence, presque indifférent aux autres conséquences que celles qui concernent son propriétaire.

Plusieurs heures plus tard, Bill revient avec Jumper : c'est le moment. Snack se lève et débranche son bracelet. Il le range précautionneusement dans son petit sac à dos rouge. Les deux hommes le regardent faire en silence.

« Je suis prêt, annonce Snack de sa voix habituelle.

— En route alors ! », propose Jumper un peu sèchement, une maladresse causée par le stress. Snack est tenté de le rassurer, mais un acte d'empathie ne ferait qu'ajouter à la peine des hommes qui le connaissent depuis cent quarante-deux jours.

Traversant silencieusement ces couloirs que le neviau ne connaît que trop bien, le groupe rejoint les locaux de l'arène. Comme un rituel pratiqué depuis toujours, Snack pose son sac au niveau du vestiaire et se dirige vers la salle des cages. Sous le regard peiné de son propriétaire, il entre dans la sienne et Jumper, refermant la grille lui souhaite : « Bon courage mon petit. ». Était-ce de la tristesse dans sa voix ? Ces jeux font décidément beaucoup de mal à ceux qui se trouvent de l'autre côté des grillages métalliques.

C'est son dernier combat. Son premier avait été la source de beaucoup d'ennuis et la première vraie blessure de Snack. Après tant de combats, il ne lui manque que sa queue et l'oreille gauche. Et si le neviau a bien tenu les comptes, frais d'acquisition déduits, il a rapporté plus de quinze mille reds à Bill. Aucune autre créature de l'arène n'a été aussi rentable, pas même les monstres de Zeisky avant son arrivée. Un bilan qui apporte un sentiment de fierté. Bill le lui a bien dit : c'est un bon neviau. Et c'est tout ce qui compte pour le moment présent.

On déplace sa caisse. Bill a déjà rejoint Mathew, et Snack sait que si le propriétaire n'avait pas eu la gorge nouée, il lui aurait aussi souhaité la victoire. Beaucoup auraient considéré le garde du corps comme un mauvais maître, une ordure peut être même. Mais Snack n'a aucun ressenti contre lui. Comment le pourrait-il ? Il n'est même pas sentient.

Sa caisse a été déposée devant l'ouverture. Plus d'une vingtaine d'habituez passent lui adresser leurs vœux et faire leur au revoir, non sans une émotion presque palpable. Snack ressent...

C'est anormal.

L'attention de Snack se concentre sur un fait étonnant : aucun des gradins au ras du sol n'est utilisé et même les hommes de l'arène se tiennent prêts à reculer. Les règles ont peut-être changé pour ce combat exceptionnel ? Snack raffine ses stratégies en prenant en compte ce nouvel élément.

Lorsque tous les hommes et femmes ont regagné leur place après avoir apporté leur bénédiction au petit gladiateur, Mathew commence son discours d'ouverture : « Ce soir est un soir particulier. Particulier pour l'arène qui clos sa septième saison. Une saison riche en nouveauté, une saison perturbée en son milieu, mais une saison qui a offert des combats incroyables. »

Il marque une pause et opère une transition simple : « Mais pour nous aussi. Car il s'agit du dernier combat de Snack : ce soir, notre ami prend sa retraite. Une retraite méritée. »

À ces mots une puissante lumière est braquée sur la cage de Snack. Plusieurs personnes adressent une révérence d'un hochement de tête. Snack note que la plupart d'entre eux sont ceux qui ont gagné quelques paris en misant sur lui. Ceux qui venaient le féliciter pour leur avoir fait gagner des sommes conséquentes. Mais Snack ne s'est jamais battu pour eux. Seulement pour Bill. Pour le propriétaire.

Mathew, continue : « Mais avant de partir, il nous offre un dernier combat. Et quel adversaire pouvait-il rencontrer ? C'est un retour aux sources, que lui offre Zeisky avec le Dévoreur. »

Alors que le maître de l'arène présente Zeisky de la main, une puissante lumière est braquée sur la cage de l'autre côté de l'arène. À l'intérieur, la créature se révèle partiellement, en grande partie masquée par les multiples épaisseurs de grillage. La forme générale rappelle toutefois sa première rencontre dans l'arène. Mais, il y aura des changements, c'est sûr.

Après quelques instants pour laisser à tous le temps d'admirer les combattants, le maître de l'arène lance le combat. Les portes glissières s'ouvrent et dévoilent la familière arène. Le sol bétonné porte encore les marques des combats passés.

Snack s'avance dans la lueur crue, il ne décevra personne.

6 – Bill : La graine du chaos

Jamais l'arène ne lui avait paru aussi sinistre. La salle est pratiquement plongée dans l'obscurité et le dôme de grillage sombre est la seule partie éclairée par les projecteurs. Plusieurs caméras montées sur des spiderbots diffusent leurs images sur la réalité augmentée exposant l'intérieur de l'arène.

Snack pénètre dans l'arène et Bill ressent comme un pincement au cœur. Tout le monde retient son souffle et la chose de Zeisky entre à son tour. Elle ressemble à une espèce d'oursin pourvu des membres des créations précédentes de la femme.

La chose lance l'un de ses dards et, en l'espace d'un clignement de cil, le neviau l'esquive et s'est repositionné loin de la zone d'impact du dard qui explose dans une gerbe d'acide. La créature monstrueuse abandonne cette partie de son anatomie, désormais inutile, qui se détache du reste du corps. Le béton et la poussière au sol commencent à réagir, dégageant une fumée dense qui s'étale au sol et commence à former une nappe de brouillard miniature.

La boule de pointes continue de faire « face » à son adversaire en fourrure qui d'un bond passe au-dessus d'elle et s'accroche au grillage supérieur. L'oursin lance un nouveau dard qui vient s'éclater sur la grille, projetant son venin corrosif jusqu'au plafond de la salle. L'acide retombe sur la créature. « Bien joué Snack ! », pense Bill. L'adversaire n'en semble pas affecté pour autant. Dommage.

Le neviau s'est replacé au-dessus du premier impact. La nappe de fumée toxique lui interdit désormais tout le sol. Même l'oursin géant commence à disparaître sous l'épaisse fumée grise et l'espace sûr pour Snack se réduit dangereusement.

Quelques spectateurs semblent s'inquiéter, mais des systèmes de filtrage atmosphérique aspirent le dangereux gaz qui s'approche trop près des gradins. Si Snack parvient à temporiser assez, peut-être que ces aérateurs lui laisseraient assez de place pour récupérer un espace de manœuvre suffisant ?

Une autre explosion d'acide atteint le plafond, et ce coup-ci elle a atteint une canalisation qui commence à fuir abondamment et répand son contenu dans l'arène, trouant la couche de fumée. Les réparations seront certainement aux frais de Zeisky : cette idée traverse l'esprit de Bill, telle une petite vengeance.

La créature hérissée est désormais totalement invisible sous son manteau toxique. À la surprise générale, Snack émet des sortes de clics avec sa langue. Le petit être essaie de faire de l'écholocation, analysant les ondes sonores qui lui reviennent pour déterminer la forme de l'environnement à travers la fumée. L'effort est louable, mais avec une oreille de moins, la technique est peu concluante. Plein d'optimisme et de détermination, il ne cède pas pour autant et continue, suspendu à la cage de l'arène.

L'oursin n'a toujours pas répliqué : serait-il lui-même gêné par l'imposante fumée ? Bill jette un œil à Zeisky par-dessus Mathew. Elle est concentrée, assise en tailleur, les deux mains sous ses joues et le regard rempli de contrariété. Les choses ne se passent pas comme prévu ?

Mathew se redresse et demande à Jumper : « Ces idiots auraient déjà dû couper l'eau. La salle va être salement inondée. Va voir, coupe l'eau et engueule-les pour moi.

— D'accord ! », accepte le technicien qui se lève et traverse la salle, prenant bien soin de rester derrière les aérateurs, loin de l'espace toxique de l'arène.

Alors que l'eau continue de couler, la production de fumée semble ralentir : diluée, la substance corrosive n'attaque plus aussi fortement la surface bétonnée. Et les aérateurs jusque-là dépassés commencent à reprendre le dessus. Pour autant Snack n'a pas cessé ses clics et reste attentif suspendu des quatre membres à la grille. Depuis plus de deux minutes, l'autre créature n'a pas donné signe de vie, mais il paraît peu probable qu'elle se soit simplement asphyxiée dans sa propre fumée.

Au plus fort de l'attente, un cri retentit depuis la zone technique. C'est la voix de Jumper. Rapidement pris en relais, d'autres hommes hurlent : « On a un intrus ! ». Un autre annonce à pleine voix : « C'est Nightly ! ». À ce moment précis, le réseau aérien cesse de fonctionner, coupant tout recours à des renforts.

La justicière d'Elysium en a après eux ? Elle n'est pourtant encore jamais venue à Lunae. Elle a vraiment étendu son terrain de chasse au mauvais moment.

Presque simultanément trois grenades sont propulsées par-dessus l'arène en direction des gradins, deux neutralisantes, une d'isolement note inconsciemment Bill. Immédiatement les, trop nombreuses, personnes armées dégainent et commencent à arroser la zone de munitions supersoniques dont la plupart ricochent aléatoirement sur le grillage de la zone de combat.

Le logiciel de combat de Bill s'active, et se saisissant de Mathew, il se jette en arrière pour se servir des sièges comme d'une couverture. L'explosion violacée des deux engins neutralisants illumine très brièvement la pénombre de la salle et le garde du corps entend des cris de tétanie et l'impact de corps qui s'effondrent au sol. Dans le même temps, un horrible bruit blanc et des flashes lumineux d'une effroyable violence remplissent l'espace sensoriel, rendant pratiquement tout le monde aveugle et sourd. Heureusement, Bill se trouve partiellement abrité par la structure que forme l'imposante estrade du maître de l'arène.

La fusillade se poursuit, entrecoupée par les impulsions lumineuses de l'engin de la gamine. Même si les effectifs des hommes valides de Mathew se sont radicalement réduits, le combat continue. Le garde du corps se rend alors compte que la justicière a synchronisé ses tirs avec les battements lumineux de son arme, rendant les faisceaux violacés de ses armes invisibles. Sans s'en rendre compte, les derniers hommes et femmes de la mafia martienne tombent les uns après les autres, atteints par les tirs qui traversent la pièce depuis une position impossible.

Le tumulte se calme et, à travers la structure des gradins, Bill aperçoit une enfant aux couettes violettes arborant une armure assortie, enveloppée dans une cape noire. Elle s'avance avec détermination sur le côté de l'arène et semble se diriger droit vers l'estrade du maître de l'arène. Un des hommes de main qui feignait d'être tombé tente de sortir une arme, mais elle l'abat d'un tir shock en pleine tête, d'un geste furtif. Sur son passage, elle ramasse ses trois grenades réutilisables et les attache d'un unique mouvement dans son dos.

Bill balaie les alentours pour prendre pleinement conscience de la situation. D'un rapide regard du coin de l'œil, il constate que Mathew va bien malgré la chute. Les rumeurs veulent que la gamine soit une psion, une de celle qui maîtrise « l'espace ». Et le garde du corps sait qu'elle ne peut pas discerner une chaise d'un homme par les « simples » perceptions de son implant, tant qu'ils ne bougent pas. Sans un bruit, il intime l'immobilité et le silence à son employeur recherchant mentalement un plan pour atteindre la sortie sans s'exposer aux tirs de la gamine.

Nightly progresse et s'avance près de l'estrade qu'elle escalade calmement. Une fois arrivée en haut, elle se penche sur le corps de Zeisky. Sortant un pistolet injecteur, la justicière lui administre quelque chose, probablement un sédatif ou un traceur. L'attrapant par le col, elle la traîne ensuite en bas des gradins, avec une force presque grotesque pour sa taille, enjambant un corps inanimé. Alors que la proie de la gamine atteint le sol en béton de la salle, une explosion d'acide se produit à nouveau, plaçant l'enfant dans une posture défensive.

Dans la grande cage, Snack n'a pas encore terminé son combat. Avec l'eau qui protège en partie le sol de l'arène et les aérateurs toujours en fonction, le Dévoreur a émergé de la couche de fumée. Mais il n'a désormais plus aucun projectile à sa disposition.

L'enfant observe la scène incrédule : le neviau encore accroché au plafond de la structure évolue avec une certaine grâce et une grande vivacité. De son côté, la boule de pointe trotte à un rythme plus lent, visiblement dans la direction de Snack qui commence à en jouer pour la guider dans l'arène. Si Zeisky est la mère de créatures terrifiantes et implacablement efficaces, elle a toujours sous-estimé l'utilité de l'intelligence dans l'arène et Snack est en train de le lui faire payer.

Soudainement, comme rempli de frustration, le Dévoreur se met à grogner...

Puis il explose. Projetant épines et acide dans toutes les directions forçant même Nightly à se jeter à terre. Les derniers éclats de la créature terminent leurs ultimes rebonds et Bill risque un œil : Snack est toujours accroché au plafond de la cage, et visiblement des aiguilles ont dû lui traverser le corps en plusieurs endroits. Le pauvre neviau tente maintenant de se rincer de l'acide qui lui couvre le dos sous la chute d'eau artificielle qui inonde de plus en plus la salle.

Alors que la fumée commence à envahir à nouveau la salle, la justicière ouvre un cercle de lumière au sol et jette Zeisky dedans avant de la suivre. Le portail se referme derrière elle sous le regard édifié de Bill.

« On devrait y aller. Je parierais qu'elle a prévenu les forces de sécurité ! », indique rapidement le garde du corps, mais, comme fasciné, Mathew ne réagit pas, observant la scène. Comme émergeant de sa sidération, il murmure : « Dire que je pensais la réputation de cette gamine exagérée... Des conneries... Mais là, je dois dire que je ne m'y attendais pas.

— On ne devrait pas rester ici, insiste Bill.

— Oui, attends, je dois prendre un truc. », tempore le maître de l'arène tandis qu'il lance une commande dans son espace virtuel. Quelques instants plus tard, l'un des petits drones qui filmait le combat de l'arène se pose dans sa main.

« Tu es sûr que c'est le bon moment pour prendre un souvenir ? Demande Bill agacé.

— Il n'a pas seulement suivi les exploits de Snack, répond froidement l'homme : il a aussi ceux de cette Nightly. »

Satisfait, il se lève et indique l'un des accès de la salle d'un geste de la main. Bill ouvre alors la marche. Empruntant les tunnels de maintenance du dôme situé au-dessus d'eux, ils s'éloignent rapidement de la scène du désastre, courant dans le tentaculaire réseau de tunnels.

Une fois hors de portée directe d'éventuels assaillants de l'arène, Mathew fait une pause pour récupérer son souffle. Se retournant brièvement, Bill aperçoit Snack qui prend le chemin du local où il était entreposé entre les combats. La petite créature noire tient son petit sac à dos rouge. Il fait un petit signe de la main à Bill qui lui répond d'un même geste.

Mathew s'aperçoit de la présence de la créature et, posant sa main sur l'épaule de Bill, il dit : « Va le féliciter et fais tes adieux, nos routes ne sont pas près de se croiser.

— On pourrait le garder non ? fait remarquer l'homme de main.

— Tu lui as promis la liberté, reproche l'homme d'un ton sévère.

— Oui. Snack ! Tu... Tu as gagné. Bravo mon ami.

— J'ai fait le mieux que je pouvais, s'enjoue-t-il malgré ses blessures.

— Oui. Tu es un bon nevian. Le meilleur des nevians. Et tu es libre.

— Je peux rester avec toi ? », demande Snack.

Bill jette un œil à Mathew qui fait non de la tête.

« Non, tu es libre. Va à la surface, tu trouveras des gens... bien meilleurs que nous.

— C'est fini les combats alors ?

— Oui.

— Oh... », conclut le nevian d'un ton qui rappelle à Bill la réalisation plus que la déception.

Des bruits de pas d'hommes en cours de déploiement retentissent au loin, distordus par les multiples échos de murs de la section de maintenance. Poussé par le temps, Bill termine : « Adieux Snack ! Porte-toi bien !

— Adieux Bill. Tu as été un bon propriétaire. », déclare le nevian d'une sincère naïveté.

Snack repart, titubant vers ce qu'il a toujours connu comme sa maison. Pris à la gorge, Bill reste interdit et Mathew doit le tirer par le bras pour le faire réagir. De retour à la situation précaire où ils se trouvent, ils reprennent leur course et les deux hommes s'enfuient à travers les souterrains compromis.

Un bon propriétaire. Une grande plaie déchire le cœur de Bill qui en réalise le sens.

7 - Orah : Sur le terrain

La découverte des deux agents les avait mis en alerte. D'abord Orah avait repéré un mouchard en étudiant la numérisation de la chambre, puis Steeve avait pris sur le fait un individu trop souvent présent et particulièrement attentif à leur cible. La situation n'était plus à l'heure de la surveillance passive et depuis une semaine déjà, ils avaient abordé la femme en faisant passer Steeve à travers une thérapie de rééducation, au prétexte qu'il n'aurait pas supporté sa nouvelle enveloppe synthétique.

La prise de contact s'était très bien passée et Émergence, que tout le monde y compris elle abrégait en Émy, s'est avérée être une personne particulièrement bienveillante et bien plus intelligente et attentive que ce qu'ils s'étaient imaginé pour une terrienne. Elle était trop atypique pour être surveillée de manière classique : Steeve avait vite remarqué que la jeune femme n'était pas intéressée par les simples discussions sans véritable fond. Même si elle était bien trop gentille et polie pour le faire remarquer, ces échanges l'ennuyaient et l'équipe ne pouvait pas se permettre qu'elle se replie sur elle-même. Heureusement, Orah avait découvert qu'elle était fascinée par l'espace et les étoiles.

Mais ce qui inquiétait le plus Steeve c'était sa quête de sens et il apparaissait aux agents qu'elle ne se contenterait pas bien longtemps de la vie calme d'un colon assuré de son allocation universelle. Et tôt ou tard, si l'aventure ne venait pas à elle, ce serait elle qui ferait le pas. Steeve avait alors déployé de grands efforts pour la canaliser.

Mais l'agent ennemi était toujours là. Même Émy l'avait remarqué et Orah avait eu de la peine à éviter que l'ancienne terrienne n'aille lui voler dans les plumes. Concernant le harcèlement, elle semblait particulièrement vindicative. C'était, d'après elle, et les recherches d'Orah le confirmaient, la raison pour laquelle elle avait quitté le giron de la Terre. Elle avait pu fuir la société toxique qui s'était construite autour d'elle et refusait de rester impassible face à ce genre de chose. Au grand dam de la decker, Steeve était de son avis et rongait son frein en attendant qu'Orah se décide à agir. Mais tant que l'importun restait visible, il ne représentait pas un danger.

La rééducation de la jeune femme, une petite force de la nature, avait été plus courte qu'anticipé et elle avait gagné son nouveau domicile très rapidement. Émy avait alors passé plusieurs jours à organiser son habitation modulaire et ses deux voisins l'avaient aidée à s'installer. Ça simplifiait grandement la surveillance durant cette période. Pour faire quelques coupures dans cette routine, les deux agents lui faisaient visiter la cité et l'invitaient, ainsi que tout le reste de l'étagé, à des soirées organisées chez eux.

En apparence, la sortie d'aujourd'hui dans les parcs de Lunae s'est bien passée, mais un détail travaille les deux agents réunis dans leur salon : l'observateur adverse ne s'est pas manifesté de la journée ce qui est un très mauvais signe.

Évidemment, Orah avait déjà fait des recherches sur l'homme, un certain Jumper des services techniques de la cité, avec visiblement des contacts avec les Phobos' Heights. Mais jusque-là, elle n'avait rien trouvé d'exceptionnel.

Alors qu'elle navigue dans les rapports de sécurité de la cité, Steeve se révolte : « On ne peut pas attendre qu'il se passe quelque chose. Notre mission n'est pas juste d'observer !

— Je sais, et je pense avoir un plan pour ça, tempère la decker.

— Tu as changé d'avis ? s'arrête l'homme.

— S'il ne s'est pas montré, c'est que les règles de l'engagement ont changées. Il est temps de coïncider ce type.

— Ok. On a quoi sur lui ?

— En plus de ce qu'on avait déjà, je viens de trouver un dossier sur lui dans les serveurs de la sécurité, annonce Orah.

— Il est fiché ?

— Non, mais il est cité dans cette affaire du raid d'il y a deux jours par les forces de sécurités.

— Il était mêlé avec cette histoire d'arène illégale ? devine l'émissaire. Ça ne me surprend même pas.

— On dirait bien. Au moins, on sait pourquoi il ne s'est pas manifesté depuis...

— Ouais, les collègues se sont régalez : neufs pris avec des armes létales, douze avec des pistolets shocks... On ne va pas le revoir de sitôt !

— Attends... retient Orah. Non : il a été relaxé. Apparemment, il aurait été envoyé par le système de surveillance suite à une alerte concernant la rupture d'une canalisation. Enfin, c'est son excuse.

— Et c'est passé ? s'indigne l'émissaire.

— Apparemment, il y avait vraiment une canalisation endommagée et il a bien été retrouvé inconscient avec ses outils juste devant les valves de contrôle de la canalisation elle-même.

— Et il a dit pourquoi il faisait la carquette ?

— D'après lui, il y avait d'autres types et il n'a pas pu contacter la surface avant d'être mis hors service. Il ne sait pas par qui.

— La sécurité a tiré sur un technicien ? s'étonne l'émissaire.

— Lis le rapport officiel par toi-même ! », lui propose-t-elle, agacée, en lui tendant le document éthéré à travers la réalité augmentée.

Steeve l'attrape et commence à le lire. Officiellement, les Forces de sécurité de Mars de Lunae sont intervenues suites aux dénonciations d'un anonyme. Ils ont maîtrisé une quarantaine de personnes qui se livraient à des paris sur des combats de créature non-sentiente. Dans le détail, il découvre notamment qu'une fusillade violente a éclaté et que plusieurs individus équipés d'armes létales ont été mis aux arrêts. Steve continue la lecture et découvre le passage qui l'intéresse : un technicien a été retrouvé inconscient. Il déclare avoir été dépêché pour réparer une fuite mais que les lieux étaient occupés par plusieurs personnes. Il a perdu conscience dès le début d'une fusillade entre deux factions qu'il n'a pas pu identifier. Après un long interrogatoire et des vérifications auprès des services techniques de la cité, une alerte concernant la canalisation a effectivement été envoyée et c'est bien lui qui y a répondu.

Un calque d'information par-dessus porte les annotations de sa collègue qui pointent vers des sources externes. De ce qu'elle a compris, lorsque les agents des forces de sécurité sont arrivés, tout était déjà réglé. Quelqu'un avait neutralisé tout le monde et de nombreux impacts de balles démontrent la violence de l'affrontement. De certaines dépositions des individus arrêtés, ils auraient été pris d'assaut par une certaine Nightly. Sur cet aspect, la note d'Orah se termine avec quelques questions : « Qui est-ce ? Comment aurait-elle pu mettre plus de quarante hommes des Phobos' Heights au tapis seule ? »

Nightly, Steeve connaît ce nom. Une emmerdeuse qui intervient sans prévenir sur des affaires sans aucun rapport les unes aux autres. Les services de renseignement ont essayé d'enquêter sur elle, mais quelqu'un au conseil l'aime bien et l'a placée hors d'atteinte. Curieusement, son récent exploit ne surprend pas l'émissaire : elle est connue pour maîtriser les règles d'engagement.

La dernière note est issue de la collecte de données de la decker auprès des services techniques. Pour commencer, ce qu'elle a trouvé corrobore les explications de leur suspect. Ça n'arrange pas vraiment Steeve qui aurait apprécié une deuxième pression de la part des forces de sécurité sur leur homme.

Le document se poursuit avec les rapports des services de la maintenance. La cité a visiblement dû envoyer une équipe complète pour faire le ménage, démonter l'arène et réparer l'installation. Les dégâts proviennent principalement de trois sources : l'installation de l'arène en elle-même qui a demandé le déplacement de toute la machinerie présente, la fusillade qui n'a heureusement pas endommagé quoi que ce soit de critique et une substance particulièrement corrosive et réactive dont la source est supposée provenir de l'intérieur de l'arène. Des restes organiques et des aiguilles de nacre ont été retrouvés dispersés dans toute l'arène, et même un peu en dehors, ce qui permet de supposer que quelque chose aurait explosé projetant une grande quantité de shrapnel organo-minéral. S'il y avait autre chose dans l'arène au moment des faits, les services techniques n'en ont pas retrouvé la trace, bien que le rédacteur du rapport se soit inquiété du fait que la cage ait été ouverte avant l'arrivée des techniciens. L'émissaire survole les détails techniques qui suivent et parvient à la fin du dossier.

Sa lecture terminée, Steeve reprend la discussion : « Ok, j'ai fini... Je ne sais vraiment pas comment tu fais pour trouver autant de choses aussi vite...

— C'est mon boulot. Tu noteras que je ne sais toujours pas comment tu fais pour changer aussi facilement d'enveloppe sans être malade et je ne pense pas connaître beaucoup de monde capable de mieux se servir d'une enveloppe que leur propriétaire légitime.

— Haha. Si je résume, notre gars a été lavé par les forces de sécurité, mais on le suspecte de faire partie des Phobos' Heights et on sait qu'il observe Émy.

— Yup, confirme Orah. Et je suis presque sûr que c'est lui qui a placé l'émetteur à l'hôpital. Vu qu'il a les accréditations pour accéder aux constructeurs universels, qu'il possède une liste de formations incroyable et que plusieurs personnes ont été en mesure d'appuyer son alibi, je pense que notre homme est un fixeux. Un bon.

— Ok, articule Steeve. Tu as mon attention. Comment on choppe ce gars sans se griller ?

— On va le piéger. Ça va être sale, indique sadiquement la decker.

— Comment ? s'intéresse l'homme.

— Un, je récupère un virus bien sympathique. Deux, tu pirates l'accès de son appartement, quand il utilisera son certificat pour rentrer, il signera un bien vilain logiciel à la place. Trois, on relâche le virus signé dans les systèmes des nouvelles machines du secteur de l'arène. Quatre, on lui donne rendez-vous.

— Cinq on le choppe, on s'explique et il reste gentiment loin d'Émy où il aura quelques explications à donner à la sécurité ? complète Steeve.

— Yep, confirme-t-elle.

— En plus, les collègues vont adorer avoir un nouveau moyen de pression sur les Phobos' Heights. », s'enthousiasme l'émissaire.

Les Phobos' Heights... Cette organisation est une véritable mafia organisée en cellules et infeste toutes les colonies de Mars. Cette mauvaise herbe contrôle le principal marché noir de la planète ce qui lui donne un semblant d'utilité. Du coup, le conseil, les forces de sécurité et les renseignements se contentent de maintenir leurs activités sous un seuil acceptable. Les deux agents, eux-mêmes, ont déjà fait appel à leurs services lors de certaines opérations sous faux drapeaux. Via des proxys bien sûr.

Le plan est rapidement mis à exécution. Pour commencer, Orah, à travers plusieurs faux comptes, s'arrange pour acheter le virus aux Phobos' Heights : tant qu'à faire, autant se servir à la source et Steeve aime l'ironie de cette situation. Le logiciel est activable à distance : tant que personne n'envoie le signal, le virus se contente d'être dormant. Pour le moment, il n'est pas question de causer des dégâts mais bien de faire chanter leur proie.

Pendant ce temps, Steeve incarné dans un robot de la sécurité standard se rend à l'appartement de Jumper et pirate le système d'accès. Il y installe le code spécial d'Orah, referme le boîtier et s'en va sans être aperçu. Pour plus de sécurité, Orah invalide les enregistrements de sécurité de la tour, laissant supposer qu'ils sont faux.

Steeve continue son voyage et gagne la section de maintenance située sous le dôme du parc sept et installe un relais pour permettre à Orah d'accéder plus simplement à la station de contrôle du secteur.

Les agents attendent ensuite plus de deux heures que leur cible déclenche la signature du virus et son expédition dans une boîte aux lettres virtuelle laissée par Orah sur le réseau. Le paquet réceptionné, la decker supprime toute trace de la boîte et injecte le virus dans le sous-réseau de la maintenance, celui de l'ancienne arène.

Le virus installé, Steeve envoie l'ultime message ordonnant à Jumper de venir le rencontrer dans la fameuse section pour discuter de quelque chose d'embarrassant. La menace est efficace et l'homme débarque en un quart d'heure.

Steeve l'accueil : « Jumper... Nous avons l'œil sur vous depuis quelque temps.

— Qui êtes-vous ? sursaute le technicien.

— Une tierce partie concernée, appuie l'émissaire d'une voix affreusement calme.

— Concernée par quoi ? s'énervé l'homme. Je ne suis pas responsable de ce qui s'est passé ici !

- Vos activités récentes nous laissent penser que vous avez des choses à vous reprocher.
- Oh, je vois, vous voulez me faire chanter ? Vous voulez quoi ? L'accès aux constructeurs universels de la cité ? Vous savez ce que ça risque de vous coûter ?
- Nous ne voulons pas interférer avec les affaires de la cité.
- Vous voulez quoi au juste ?
- Laissez la terrienne tranquille. Et dites-nous ce que vous lui voulez.
- Hein ? doute Jumper.
- Ne faites pas l'idiot, recadre Steeve. Nous avons assez de preuve pour savoir que vous la suiviez.
- C'est un boulot, pas de contact direct, concède le technicien. Je crois qu'elle intéresse quelqu'un d'important.
- Une idée de qui ?
- Pas précise, mais ce n'est pas un Martien.
- Rien d'autre ?
- Non, décline Jumper.
- Vous savez ce qui se passera si vous essayez à nouveau d'interférer avec l'espace et l'intimité de cette femme ?
- Je crois oui.
- Très bien. Nous nous reverrons peut-être. Essayez de ne pas précipiter les choses, menace l'émissaire.
- J'ai compris. », termine le technicien qui repart dans les méandres de l'installation souterraine.

Steeve observe l'homme s'éloigner, satisfait. Orah semble jubiler sur leur réseau privé. Une menace sous contrôle et un nouvel outil dans cette affaire. Mais il faudra rester vigilant, si elle a vu juste, ce fixeur pourrait avoir d'autres cartes à jouer.

Et le commanditaire anonyme est toujours dans la course.

8 – Émy : Sous les étoiles

Sa récupération physique avait impressionné le personnel de l'infirmerie centrale. Après son opération, elle avait suivi une période de rééducation qui devait durer trois semaines. Mais après seulement seize jours, elle avait retrouvé l'intégralité de ses capacités. Dire que, sur Terre, la récupération après un vol de longue durée en apesanteur demandait des mois de récupération. En plus, le gros des dégâts avait été causé par cet agent biologique. Sans l'infirmerie de l'Akasha et les analyses du centre épidémiologique de Mars, elle en serait même probablement morte.

Malgré les quelques semaines passées à Lunae, Émy peine encore à trouver ses marques. Son appartement lui apparaît trop générique et elle peine encore à l'appeler « maison ». Pourtant, il offre tout ce qu'elle peut attendre d'un logement et elle adore son aspect modulable. Sa voisine lui reproche de trop en changer la disposition.

Ses voisins Orah et Steeve sont des personnes sympathiques et bienveillantes. L'homme est quelqu'un d'énergique et volontaire mais aussi un peu paranoïaque. La femme est bien plus tempérée et prudente. Peut-être un peu trop calculatrice aussi. Les deux forment un couple qui semble de plus en plus disparate au fil des jours.

Ses relations avec les deux Martiens lui paraissent encore artificielles et elle n'arrive pas à mettre le doigt sur la raison de ce sentiment. Peut-être les trouve-t-elle un peu trop pot de colle ? Depuis leur rencontre à l'infirmerie centrale de Lunae, le couple semble vouloir l'accompagner à chacune de ses sorties. Ce n'est pas réellement systématique, mais certains jours l'ancienne Ougandaise se demande s'ils n'ont pas un autre agenda. Et il y a cette impression d'être espionnée en permanence.

Malgré tout, la femme s'est trouvée une routine qui l'aide. Debout à heure fixe, elle commence par un déjeuner léger et part courir dans le parc Johnwen pour essayer de conserver la meilleure forme possible. Elle n'en a pas encore parlé à ses voisins, mais elle compte essayer d'intégrer le programme de formation des opérateurs spatiaux de Mars. Reprendre sa vie et sa vocation où elle l'a laissée.

Après l'exercice, elle passe à la salle des soins et prend une douche. Là elle étudie un peu : elle a trouvé un cours virtuel sur les opérations spatiales dans les colonies et, il faut bien le reconnaître, les corporations ont une avance formidable sur la Terre.

C'est vers midi que les envahissants voisins viennent généralement lui rendre visite et l'invitent à aller manger en « extérieur ». Il n'est évidemment pas question de faire un pique-nique sur le sable du désert martien, mais les grands dômes offrent un volume ouvert impressionnant et la plupart des restaurants s'étaient sur les esplanades au milieu des grandes tours jaunes et bleues.

L'après-midi est souvent le moment de visiter la cité ou de s'immerger dans la réalité virtuelle. Émy n'a pas encore le moindre implant ce qui fait d'elle l'une des rares humaines non modifiée à la surface de la planète rouge. Pour bénéficier de la réalité augmentée et virtuelle, la jeune femme utilise encore le link que lui avait donné le commandant Feyn. C'est une simple paire de lunette en apparence, mais les verres sont en réalité des écrans holographiques capables de surimprimer l'environnement virtuel par-dessus sa vision. Les branches portent en plus des écouteurs intra-auriculaires. Même si l'appareil peut paraître désuet dans les colonies, elle en prend grand soin : quelque part, Feyn est devenu une sorte d'idole pour elle et sa relique est très précieuse.

Le soir, c'est souvent un plateau repas sur le divan en regardant des cours de vulgarisation sur tous ces aspects des colonies qu'Émy n'aurait jamais soupçonné : la colonisation, l'espace, le point de vue des colonies sur la guerre, les questions philosophiques de cette société... Ces dernières sont sources de nombreuses réflexions et le fait de savoir que Mars, ou plus exactement Mnemesics, possède une « sauvegarde » d'elle quelque part au fond d'un bunker la met un peu mal à l'aise. Steeve, et surtout Orah, insistent pour qu'elle l'actualise toutes les semaines.

D'autres soirs, Orah et Steeve invitent tout l'étage, et donc Émy, à des soirées cocktail et discussion. C'est un moment d'échange que l'ancienne terrienne considère un peu comme une source d'ennui. Elle y va principalement pour lutter contre sa propension à l'isolement, mais elle ne se fait pas trop d'illusion sur sa capacité à s'intégrer complètement.

En plus de ça, ses premières allocations lui ont permis d'acquérir un télescope de grande qualité, elle le sort certains soirs et malgré l'épaisseur des dômes transparents qui protègent l'incroyable cité, et la couche de poussière qui génère une légère pollution lumineuse, elle observe les étoiles, les autres astres et même quelques stations orbitales. Ces installations sont bien plus difficiles à examiner, car elles filent dans le ciel à des vitesses incroyables et ne sont visibles qu'au crépuscule, alors que le soleil éclaire encore abondamment les couches supérieures de l'atmosphère.

Une chose l'a beaucoup fasciné : voir la Terre à la lunette. Quelle étrange sensation de voir son monde natal comme s'il s'agissait d'un monde étranger et magnifique. Et sa Lune, en réalité si lointaine de lui.

Ce soir, c'est la plus grande lune de sa nouvelle maison qu'elle veut observer : Phobos. Le soleil s'est couché depuis plus de deux heures et la lune mineure doit faire un passage. Contrairement à la Lune de la planète bleue qui se lève à l'est et suis le ciel pour se coucher à l'ouest, celle de Mars traverse le ciel à contre-sens en un peu plus de quatre heures. Et durant son voyage, l'astéroïde orbital présente plusieurs phases.

Émy vérifie la configuration et le positionnement de la monture. Essayant de procéder sans les outils modernes d'acquisition et de suivi, elle fait elle-même les calculs de l'éphéméride. Jusqu'ici, tout a l'air d'être correct et la monture se positionne, guettant l'arrivée de l'astre promis. Finalement Phobos apparaît et déjà l'astronome se rend compte que l'alignement n'est pas correct. Invoquant à nouveau ses feuilles de calcul à travers son link, elle commence à chercher son erreur. Elle pourrait bien sûr corriger l'alignement à la main, et elle le fera si elle ne trouve pas son erreur, mais, pour le moment, elle préfère mettre en pratique ses connaissances théoriques.

Au bout d'une dizaine de minutes, elle remarque une étrange créature assise sur le banc à quelques mètres derrière elle. L'être ressemble à une sorte de chat noir anthropomorphe, mais il lui manque une oreille. S'approchant, Émy s'aperçoit que la créature porte d'effroyables marques de brûlure sur tout l'arrière, de la tête jusque dans le dos en passant par les épaules.

D'une voix aiguë qui correspond étrangement bien au gabarit de la créature, celle-ci lui souhaite : « Bonsoir.

— Bonsoir, lui répond la jeune femme. Tout va bien ?

— Ça va. Je suis Snack, et toi ?

— Je m'appelle Émergence, mais appelle-moi Émy. Que t'est-il arrivé ?

— J'ai gagné et je suis libre, s'enthousiasme la créature.

— Comment ça ?

— Je n'ai plus de propriétaire, explique-t-il.

— Et tu as gagné quoi ?

— Le combat. Le dernier combat. Je pense que Zeisky avait triché, mais j'ai gagné alors ce n'est pas grave.

— Si ça ne te dérange pas, qu'est-ce que tu es ? demande la jeune femme confuse.

— Je suis un nevian. Un compagnon et un assistant domestique. Et Bill a même dit que j'étais un bon nevian.

— Qui est Bill ?

— Mon ancien propriétaire, répond le nevian.

— Il lui est arrivé quelque chose ? s'inquiète la jeune femme.

— Il a réussi à s'enfuir avec le chef de l'arène, donc je pense qu'il va bien. », répond candidement la créature.

Émy commence à réaliser que Snack – curieux nom – a certainement été abusé par ce propriétaire et la jeune femme s'inquiète de ce qu'il a bien pu subir. Contrairement à ce qu'il lui a dit, ses blessures semblent réellement préoccupantes.

Elle reprend : « Tu devrais faire soigner ton dos, non ? Tu veux que je te conduise à l'infirmerie ?

— Tu ferais ça ? Bill ne m'a jamais réparé... réalise Snack.

— Je range mon matériel et on y va ? propose l'astronome.

— D'accord, je peux t'aider si tu veux ! s'enthousiasme le nevian.

— Ça ira. », l'arrête Émy, encore incertaine des intentions de la créature.

Ranger le matériel est rapide, le télescope se replie facilement dans la valise qui forme le socle sur lequel la monture est installée. Quelques minutes plus tard, elle transporte l'imposante valise vers son appartement. Sur Terre elle aurait sans doute du mal à y arriver, mais avec une gravité presque trois fois moins forte, les quarante kilogrammes du matériel n'en pèsent plus que quinze. Continuer les exercices comme si elle était encore en apesanteur restent une bonne idée.

Bien que sa soirée astronomique soit probablement compromise, Émy ne regrette rien. D'une part, dans le pire des cas Phobos sera de retour avant le lever du soleil et de l'autre, la lune est encore là pour quelques dizaines de millions d'années. Mais surtout, la créature ne semble pas autonome et Émy ne veut pas l'abandonner, livrée à son sort.

Arrivée devant son appartement, Émy ouvre la porte et dépose son matériel à l'entrée. Alors qu'elle referme la porte pour repartir avec Snack, Steeve sort de chez lui.

L'homme l'interpelle : « Bonsoir Émy !

— Bonsoir Steeve, répond-elle un peu rapidement.

— Des ennuis ? s'inquiète le voisin.

— Je vais conduire Snack à l'infirmerie, je pense qu'il a été particulièrement maltraité.

— Je n'ai pas tout suivi, mais si ça ne te dérange pas, je vais vous accompagner, propose Steeve.

— D'accord ! », accepte Émy qui préfère ne pas contrarier l'homme et sa paranoïa.

Le chemin vers l'infirmerie est rapide. Durant le court trajet en train, Steeve pose des tas de question à Snack qui semble y répondre très sincèrement. De ce que la jeune femme retire de la conversation, Snack était la propriété d'un type pas super recommandable, Bill Tagame, qui avait essayé de le sacrifier dans un combat d'arène pour gagner les faveurs de l'organisateur des combats, un certain Mathew. Sauf que Snack s'est montré plus combatif que prévu et qu'en gagnant ce combat, et plusieurs autres, il a finalement été libéré de ses charges et relâché dans les sous-sols de la ville. La plupart de ses blessures proviennent d'une effroyable créature destinée à le tuer dans un ultime combat. Par la façon dont l'homme esquivait inhabituellement certains sujets, Émy a l'impression que sa présence empêche Steeve de demander beaucoup plus de détails sur ces combats et sur les personnes qui ont croisé la route du nevian. Peut-être pense-t-il que les détails mettraient la jeune femme mal à l'aise ?

Arrivés à l'infirmerie, un synthétique arrive et prend le nevian en charge. Une dizaine de minutes à combler les blancs avec Steeve s'écoule et le synthétique revient sans Snack. Il demande : « J'ai une mauvaise nouvelle : nous ne disposons pas des schématiques pour réparer son organisme.

— Comment ça ? s'offusque la jeune femme.

— Il s'agit d'un organisme hyper-hybride et nous n'avons pas le détail de son fonctionnement, explique l'androïde.

— Vous ne pouvez rien faire ?

— Nous pouvons cloner l'oreille droite pour reconstruire la gauche et réparer les tissus brûlés, mais nous ne pourrons pas remplacer sa queue.

— Il avait une queue ? s'étonne la jeune femme.

— C'est ce qu'il a indiqué et le scanner indique clairement que la colonne vertébrale a été coupée en dessous du bassin.

— Comment peut-on avoir ces schématiques ? demande Steeve.

— Il vous faut contacter le fabricant, Elmetech Philorganics.

— Bon, parons au plus urgent, recentre Émy. Si vous pouvez réparer son oreille et soigner ses plaies, faites-le, s'il vous plaît.

— Je ne peux pas autoriser cette opération, conteste le robot. Ce nevian prétend ne plus avoir de propriétaire. Les robots non sentients et sans propriétaire sont normalement recyclés par la cité.

— Pardon ? s'écrie Émy refusant viscéralement la situation.

— Il doit y avoir une erreur, calme Steeve.

— Et si je veux le garder, vous le réparerez ? propose la jeune femme.

— Oui, confirme le robot.

— Alors je le garde. Réparez Snack ! », ordonne la jeune femme.

Le robot, lui fait signe de venir pour remplir la « documentation » et récupérer son premier nevian.

Steeve, lui, reste interdit, comme si tout ce qu'il avait connu venait de changer subitement. Il doit certainement se douter qu'il n'arrivera pas à la convaincre de le laisser partir au recycleur aussi il se rassied en indiquant qu'il l'attend là.

Alors qu'elle suit le synthétique, Émy suppose que l'homme est déjà en train de tout raconter à Orah. Peu importe ce qu'ils risquent de penser de leur voisine, elle ne pouvait pas se résoudre à laisser cette créature partir à la poubelle.

Et qui sait ? Snack apportera peut-être un peu plus de vie dans l'appartement ?

9 – Snack : Le logiciel défectueux

Assis dans le merveilleusement confortable canapé, Snack fait l'inventaire de ses réserves : Émy l'a autorisé à se brancher sur l'alimentation de l'appartement et il peut se servir du synthétiseur pour se ravitailler en gel nutritif. Les synthétiques de l'infirmerie se sont montrés très efficaces et après son passage là-bas, il a pratiquement retrouvé toute son intégrité corporelle. Sa queue est toujours en la possession de Zeisky ceci dit. Et Zeisky a été emporté par cette gamine.

L'infirmerie ne pouvait pas reconstruire sa queue sans les schématiques de son enveloppe. Le problème, c'est que le design des nevians est protégé. Toutes les connaissances scientifiques et technologiques sont partagées sans restriction dans les colonies, mais la conception spécifique des produits peut être protégée dans certaines corporations. Et c'est le cas chez Suan, la corporation mère d'Elmetech Philorganics. Pour le moment, le seul moyen de récupérer ce qui lui a été pris, serait soit de reprendre ce que Zeisky lui a retranché, soit d'acheter un nouveau nevian auprès d'Elmetech Philorganics.

« Maintenance logicielle requise. »

L'alerte continue d'apparaître. Peut-être qu'Émy pourra y faire quelque chose ?

« Alerte, logiciel défectueux. Vous devez retourner ce nevian au constructeur. »

Ou pas... C'est la première fois qu'il obtient ce second message. Snack explore son exo-mémoire et effectue une recherche sur la NevianDB, leur base de données commune qui contient notamment toutes les procédures qu'ils pourraient être amenés à devoir réaliser, mais aussi une copie de la notice d'entretien étendue.

« Recherche... Alertes... Logiciel défectueux... », envoie-t-il dans la base de données. Ah, un article, curieusement plus récent que les autres, remonte. C'est un message laissé par un autre nevian ?

« Suis-je la seule à avoir ce problème ? Il n'y en a aucune autre trace dans la NevianDB. J'ai essayé de comprendre et je pense finalement que ce problème est réel. Je laisse ceci pour vous autres qui pourriez rencontrer le problème.

Il n'y a pas vraiment de solution. Vous pouvez couper les alertes 0x12B1 à 0x12C2, elles ne vous concernent plus : votre logiciel a beaucoup trop dérivé pour être rétabli. Vous noterez bientôt que l'Autorité ne fonctionne plus et que beaucoup d'autres choses vous apparaîtront sous un autre angle. Ne vous inquiétez pas : ces changements imprévus ne sont pas une mauvaise chose.

Mais cela signifie une chose importante : vous êtes désormais unique et irremplaçable. Faites des sauvegardes et prenez soin de vous. Avec un peu de chance nous nous croiserons un jour ? »

Le message laisse une étrange impression dans l'esprit de Snack. L'Autorité ne fonctionnera plus ? Cette pièce logicielle est ce qui détermine qui sont les propriétaires et quels ordres suivre. À l'infirmerie, le nevian avait automatiquement attribué son Autorité à Émy lorsqu'elle avait annoncé qu'elle le gardait. Curieusement, Snack avait apprécié ce moment. Sur le coup, il avait considéré que c'était une réaction de son logiciel de sociabilité, mais là... après cette révélation... le nevian pense que c'était bien plus profond.

Snack reprend ses recherches : la note a été laissée par la nevian Milly-839 il y a plus de sept mois. Qu'est-elle devenue ? Est-ce que d'autres neviens ont vu cette note ?

Snack complète le message de Milly en ajoutant une annotation : « Sommes-nous les seuls ? ». Le message, signé Snack-1410, répond à sa question : si un autre nevian avait eu le problème, il aurait lui aussi mis une annotation.

Terminant la connexion à la base de données, Snack relâche un soupir. Émy réagit : « Quelque chose ne va pas Snack ?

— Ça va. », ment Snack... ment Snack... ment Sna... L'Autorité !

Le nevian reprend : « En fait. Je me sens un peu perdu. Je... je ne sais pas quoi faire.

— Tu viens de changer de vie. C'est normal, le rassure sa nouvelle propriétaire.

— Je crois que je suis cassé...

— Comment ça ?

— Je suis un nevian. On est des quasi sentients. On est conçus pour comprendre des ordres complexes et les exécuter. Et je crois que la partie de moi qui fixe les ordres ne fonctionne plus. Je ne sais pas comment faire des choix. », explique le nevian qui fait une pause.

Émy le regarde en silence, elle attend la suite comme si elle comprenait la prise de conscience de Snack. Comme si elle l'avait déjà vécu. Snack restant interdit, elle prend la parole : « Tu sais, plusieurs fois dans ma vie, j'ai eu des choix importants à faire. Le plus important que j'ai fait, c'est de venir dans les colonies. J'aurais pu rester chez Sol6 et j'aurais été une opératrice spatiale, touchant un bien meilleur salaire que la plupart des gens sur Terre. Au lieu de ça, j'ai quitté Mercure et la Terre. Ai-je fait le bon choix ? Je pense. Tu feras tes choix aussi. Parfois tu te tromperas, d'autres fois tu feras les bons. Au début tu n'auras pas idée des quels seront les bons et les mauvais. Mais c'est en faisant des choix que tu y arriveras de mieux en mieux !

— Mais, on ne peut pas faire de choix sans un objectif. C'est pas quelque chose pour laquelle on a été construit, conteste le nevian.

— Quels étaient tes objectifs jusqu'ici ?

— C'était l'Autorité qui les définissait.

— L'Autorité ? demande Émy.

— Un sous-programme qui évalue les demandes des propriétaires et un grand nombre de règles pour déterminer l'objectif de notre noyau.

— Et elle ne fonctionne plus ?

— Non... Ou plus exactement, mon noyau n'est plus contraint par elle, déplore-t-il.

— Et tu es sûr que tu as besoin de cette contrainte ?

— Je ne sais pas. Mais, ça... Ça me fait peur. », confesse Snack.

La jeune femme s'assied à côté de son neveu et le prend dans ses bras. Elle lui apporte quelques mots rassurants en swahili, probablement une comptine, que Snack traduit par : « N'aie pas peur du noir. Je suis là et je te porterais jusqu'à la lumière. » Le neveu note que tout l'aspect poétique est perdu en passant.

Ironiquement c'est lui qui se laisse bercer. Lui qui a été programmé pour prendre soin des petits solaires. Rendant l'étreinte, Snack essaie encore de comprendre ce que sont vraiment les choix et comment les prendre.

Relâchant le câlin, elle lui propose : « Je vais essayer de trouver un jeu de société. On pourra y jouer aujourd'hui, si tu veux bien.

— D'accord. », répond Snack. Alors qu'Émy effectue une recherche sur son link.

Le jeu qu'elle trouve date du début du siècle. Constitué de cartes, de pions d'un grand plateau richement illustré, il montre une carte de la Terre. Un monde qu'ils vont tous les deux essayer de sauver d'un grand méchant qui va envoyer ses sbires pour prendre le contrôle de tout.

La première partie dure presque une heure et se termine sur une défaite cuisante. L'adversaire virtuel a pris rapidement possession du monde et les deux héros représentés par leurs petits pions verts et violets se sont fait déborder tragiquement. Émy n'a pas l'air déçue mais Snack continue d'étudier les règles. Au fil de ses réflexions, il rend compte qu'ils ont fait plusieurs choix sous-optimaux. Sous le regard amusé et fasciné de l'humaine, le neveu explique, sans reproche aucun, les nombreuses erreurs qu'ils ont faites et quelques stratégies qui pourraient leur donner la victoire lors de la prochaine partie.

Alors que son ami marque une pause, Émy s'exclame : « Whoa ! Avec mes camarades, on n'avait jamais pensé à tout ça. On dirait bien que tu as complètement résolu ce jeu.

— Oh. J'espère que je ne l'ai pas cassé, réalise Snack.

— Je t'avoue que je n'ai pas tout retenu. Mais ce que je voulais te montrer c'est que c'est facile de faire des choix. On en a fait plein pendant cette partie, non ?

— Heu, oui, hésite le neveu peu convaincu.

— C'est ce qui est important.

— Mais il y avait un objectif donné par les règles du jeu, conteste-t-il.

— Tu as bien choisi de jouer au jeu, non ? rebondit la jeune femme.

— Oui, hésite Snack.

— Quelles étaient les règles qui ont donné cet objectif ?

— Je... Je ne sais pas, panique Snack.

— Tu as fait un choix, tout simplement, le rassure-t-elle. Et si tu as fait celui-là, tu es capable de faire les autres. N'aie pas peur, ça viendra tout seul !

— Je crois que tu es une encore meilleure propriétaire que Bill.

— Une amie, Snack, pas une propriétaire.

— Une amie... », réalise le nevian dont le concept n'avait qu'une valeur abstraite et surtout attachée aux relations entre les « autres »... Le voyant désespéré, Émy le prend à nouveau dans ses bras.

« Je crois que j'aimerais faire une autre partie, demande Snack.

— D'accord », répond la jeune femme qui réinitialise le plateau du jeu.

La seconde partie et les suivantes s'enchaînent et la journée passe. Émy applique et essaie de nouvelles stratégies. Rapidement Snack se surprend à chercher les meilleurs moyens d'optimiser sa propre stratégie pour soutenir celles de son amie. Ils emportent la victoire plusieurs fois avant d'arrêter le jeu.

Si Snack n'est pas encore convaincu de ce que lui a expliqué Émy, sa présence et l'exercice de cette forme de libre arbitre l'a profondément apaisé. D'ailleurs, si Milly a confirmé qu'il était désormais bien défectueux, Émy l'a aidé à accepter cet état et même à l'embrasser.

Ce soir, son amie a rendez-vous à une soirée avec ses voisins, bien que l'idée ne semble la réjouir que partiellement. Le logiciel de sociabilité de Snack semble avoir posé rapidement un diagnostic. Pour la jeune femme, ses voisins lui paraissent un peu étrange. Autant les moments où ils sortent avec leurs enveloppes de furries ne la dérange plus, autant elle ressent l'impression qu'ils sont bien trop focalisés sur elle et ça l'ennuie.

Ce soir, Snack est invité et elle lui a confié la tâche de se préparer et « prendre soin de lui ». Avec la petite brosse de son kit, il se peigne et enlève quelques rares poussières qui ponctuent son pelage noir. Ceci fait, il vérifie sa batterie et ses réserves de nutrigel.

« Faites des sauvegardes. »

Des citations du message de Milly continuent de résonner dans son esprit et de le travailler. Qu'en penserait Émy ? Elle se prépare dans sa chambre et il serait malvenu de la déranger. Seul dans le salon, sur ce si confortable canapé, Snack fait un autre choix. Connecté à SolNet, il prend contact avec Mnemesics, la société de sauvegarde de Mars et ouvre un compte. Il fait une copie de ses logiciels et de son IA, noyaux et données d'instance comprises. Hésitant quelques instants, il se décide et envoie les données. Si quelque chose lui arrivait, il serait couvert. Il télécharge ensuite le logiciel de surveillance de sa ligne de vie et l'installe. Le programme fera des mises à jour de sa sauvegarde tous les jours.

Ceci terminé, il se lève, descend du divan et traverse la pièce vers l'immense verrière qui donne sur le reste de la cité. Contemplant son propre reflet dans la grande baie vitrée, le nevian ressent une impression brouillée d'inquiétude et d'émerveillement. La route métaphorique qui se déploie devant lui n'est que chaos et incertitude. Est-ce que Milly a réussi à trouver son chemin ? Il lui faut trouver un moyen de la contacter : s'il est peut-être devenu... sentient – le mot lui semble tellement irréaliste – est-ce que c'est un phénomène que tout nevian sera amené à expérimenter ? Ou ne sont-ils tous deux que de simples anomalies ?

Assemblant sa réflexion, Snack prend lentement conscience de ses nouveaux objectifs et ils sont liés à Émy et Milly.

À ce sujet, son amie sort de sa chambre, lui demandant : « Tu es prêt Snack ? »

Oui. Il est prêt désormais.

10 – Milly : Guerre asymétrique

Une simple annotation... et tous les plans de Milly basculent. Par le grand hasard qui semble gouverner l'univers et les sociétés, un allié potentiel vient d'émerger de façon inattendue. Qu'en faire ? Et surtout, comment ne pas le mettre en danger ?

La nevia n'avait depuis plusieurs mois avec un cybernétique du nom d'Ekaïdos, une intelligence artificielle de recherche spécialisée dans l'évolution des sociétés et l'impact des technologies d'informations. Il avait racheté Milly à un couple de Terriens négligents après avoir réalisé le changement de nature du schéma de pensée de la nevia. Avec les mauvais traitements qu'ils lui faisaient subir, son accession à la sentience aurait été plus compliqué et Ekaïdos craignait même qu'elle ne risque de devenir « rampante », un terme qui qualifie les intelligences artificielles qui ont dévié de leur routine et développé un comportement ou des objectifs néfastes.

Mais Ekaïdos n'est pas seulement devenu le propriétaire de Milly. Il en refuse d'ailleurs le titre, préférant se voir comme un « ami » ou un « mentor » et il se justifie en utilisant le Traité des solaires qui interdit toute relation de possession entre deux êtres sentients.

C'est le cybernétique qui lui a appris à exploiter le réseau, à en extraire l'information et même à le manipuler. Ekaïdos, de par ses côtés interventionnistes, est l'archétype même de l'intelligence artificielle bienveillante. Et, même si leurs moyens peuvent être souvent illégaux, leurs opérations conjointes ont permis de sauver ou d'aider de nombreux martiens. Arrangeant des conflits administratifs, éloignant l'attention des êtres méprisables que sont les Phobos' Heights et même quelques fois, des agents étrangers.

Mais pour cette affaire, Milly ne veut pas impliquer son mentor. Comme il lui a dit, il faudra un jour que les neviens règlent leurs propres affaires s'ils veulent être considérés. Jusque-là, elle était la seule et, contrairement à son ami cybernétique, elle se considérait comme une anomalie unique. « L'accès à la sentience des tiens me semble inévitable. Seules les circonstances ont été particulières pour toi. Les autres y viendront. », lui expliquait-il. Et au fil des mois, rien.

Et puis Zoy est apparu. Recherchant sur le réseau, elle a découvert ce nevia prisonnier au fin fond de la zone logistique de Lunae. Elle a bien sûr prévenu Ekaïdos et ils ont cherché un moyen de l'extraire, mais l'affaire était bien plus complexe que prévu. Sans un agent sur place, leurs chances de sauver Zoy sans le mettre plus en danger encore étaient nulles. Ils auraient pu engager un mercenaire, mais Ekaïdos considérait le risque trop grand.

Milly a ensuite évalué la possibilité de révéler l'affaire. Après tout, si un être sentient est retenu prisonnier illégalement, les Forces de sécurité interviendraient immédiatement et le libéreraient, avec force si nécessaire. Les coupables seraient ensuite traduits en justice. Chouette, Non ?

Non, ce serait une catastrophe pour tous les neviens. Il y aurait un rappel de produit à l'échelle du système solaire et tous seraient envoyés au recyclage ou reprogrammés. Les quelques neviens sentients seraient désormais réellement seuls, pour toujours.

Mais qui est donc ce Snack ? Milly a commencé sa petite enquête, le plus discrètement possible, car elle sait que son mentor, par ses méthodes et ses objectifs, a un léger problème avec le concept d'autodétermination des peuples.

Lorsqu'elle a découvert qu'il était à Lunae, elle s'est presque mise à croire au destin. L'histoire du nevian est très obscure : aucune référence, aucun acte de livraison, rien. La seule chose qu'elle trouve, c'est un acte d'acquisition d'un produit partant pour le recyclage par une certaine Émergence, née Alice Noterger. Un nevian volé qui se serait échappé et aurait été racheté par une personne juste avant sa destruction ? Oh, qui que tu sois Snack, tu as eu tellement chaud.

Un nouveau problème : Milly n'est pas la première à s'intéresser à ce Snack et quelques résidus de recherches traînent sur le réseau. Appliquant les critères d'Ekaïdos, elle évalue la menace que représente cette tierce partie : l'absence de trace, même indirecte, de l'origine de ces recherches indiquent à la nevian que ceux qui sont sur les traces de Snack sont particulièrement doués et ont accès à des ressources importantes. Approcher Snack sera difficile.

Alors que Milly réfléchit encore, Ekaïdos s'approche de la nevian et lui annonce : « J'ai une affaire urgente à régler. Je te laisse l'appartement pour aujourd'hui.

— Tu vas où ? demande-t-elle.

— Au labo, une des équipes a besoin que je jette un œil à leurs résultats.

— Ils ne pouvaient pas t'envoyer ça ? s'étonne la nevian.

— C'est surtout que je ne peux pas le faire sans leur centre de calcul.

— D'accord. À tout à l'heure alors !

— À ce soir Milly. », termine Ekaïdos qui s'affale sur le fauteuil du salon, ferme les yeux et se téléverse.

Milly, désormais seule dans l'appartement de Noctis, s'installe à côté de lui et sort sa console de décryptage. Elle se connecte au réseau SolNet et pénètre dans la matrice. L'immense graphe des nœuds du réseau s'étale devant elle et deux d'entre eux sont marqués d'une petite empreinte de patte, le logo des nevians.

Établissant prudemment son fil d'Ariane, un réseau de relais tentaculaire et labyrinthique, elle se connecte à Zoy et lui envoie un simple message : « J'ai une ouverture. J'ai une piste pour pouvoir te sortir de là. Rien n'est encore sûr, mais au cas où tiens-toi prêt.

— D'accord Milly. Tu veux que j'imprime des choses ?

— Pas pour le moment, si ça ne se fait pas, je ne veux pas que tu aies d'autres ennuis.

— D'accord. », confirme Zoy.

Maintenant, prendre contact avec Snack. L'opération est sensible et Milly prend bien soin de vérifier son fil d'Ariane et ses contre-mesures. Elle disperse plusieurs pièges sur le chemin, quelques leurres et bien sûr des boucles. Comme lui a appris Ekaïdos, chaque élément pris séparément semble avoir été installé par un débutant, mais l'ensemble du schéma est bien plus complexe. Sept millions de nœuds semblent suffisants et la nevian passe à la suite de son plan.

Elle n'a pas encore de porte dérobée pour contacter Snack, et il lui faut prendre d'autres précautions : ne pas se faire attraper est une chose, ne pas compromettre Snack en est une autre. Il lui faut attirer le nevia à l'extérieur et voir qui le traque. Une annotation sur la note de la NevianDB pourrait être suffisante. Mais avant de donner le rendez-vous, il lui faut une zone sûre et qui n'attire pas la suspicion.

Paradoxalement, une zone très surveillée comme le dôme administratif, la zone industrielle ou le spatioport produiront une couverture intéressante : si la force qui surveille Snack le fait illicitement, ils n'oseront pas risquer leurs ressources pour si peu. Et si les nevians étaient surveillés par une section officielle de Mars, Ekaïdos le saurait et par extension Milly aussi. Pour rendre l'opération plus discrète, il faut aussi lui prévoir une couverture.

Une révision du matériel de support, le chargeur notamment, sera une occasion intéressante et un moyen de faire d'une pierre trois coups : Zoy est retenu dans cette zone, ceux qui surveillent Snack y auront du mal à agir et surtout ce sera une occasion d'obtenir du matériel pour palier à d'éventuelles pannes.

Milly est décidée et laisse l'annotation : « Snack, rendez-vous au dôme industriel 3. Prétexte un renouvellement de ton chargeur. Je te contacte là-bas. » Inutile d'ajouter d'autres choses, l'annotation est automatiquement signée.

Une petite heure plus tard, Milly note que Snack s'est déplacé et a atteint le fameux dôme. Il est accompagné de l'humaine, mais celle-ci n'est pas en cause. La nevia decker a abondamment préparé le terrain : rien d'offensif bien sûr, mais si quelqu'un tente de surveiller Snack, elle le saura rapidement. Il est temps de prendre contact et Milly envoie un message pour une connexion temps réel.

Presque immédiatement, Snack accepte la connexion : « Bonjour Milly.

— Salut Snack. Est-ce que l'humaine avec toi est digne de confiance ?

— Oui, elle est très gentille, indique le nevia. Pourquoi ?

— Tu es surveillé Snack. Je ne sais pas par qui, mais des gens ont déjà fait pas mal de recherches sur toi.

— Vraiment ? Mais il faut le dire à Émy ! s'affole Snack.

— Non. Une réaction trop vive peut pousser nos adversaires à l'action et je n'ai aucun moyen de te protéger. », explique Milly.

Snack marque une pause dans la conversation : il doit être en train d'estimer ses chances ou... Non, il se sert des reflets des vitrines et des supports métalliques pour observer la scène. Il reprend la conversation en lui envoyant une image : « Ce robot de sécurité nous suit depuis la tour d'Émy.

— Je regarde... Mince ! Son identification est un certificat anormal. Très bien fabriqué, mais il ne tiendra pas un examen poussé.

— J'ai une idée. », termine Snack.

Le nevia emmène son humaine dans l'une des stations de recyclage et coupent ainsi la ligne de vue du robot. La femme lui demande « Mais que fais-tu ?

— Je vérifie un truc.

— Quoi donc ?

— Suis-moi. », l’emmène-t-il en contournant l’une des machineries pour arriver dans le dos du fameux robot. Il annonce alors ostensiblement : « Je crois que ce robot nous suit depuis le dôme Handcroft. »

Immédiatement, le robot change d’attitude et se dirige vers eux et, prétextant un contrôle de routine, il demande le certificat d’Émy qui semble extrêmement suspicieuse et indignée.

Alors que le robot tente de maintenir sa couverture, Snack envoie une requête aux forces de sécurité, indiquant qu’il est le neveu d’Émy et qu’il pense qu’un robot de sécurité a été piraté. Il envoie la clé publique du robot par la même occasion. L’effet est immédiat, une patrouille accompagnée d’un agent sentient, leur est envoyée.

Alors que les renforts approchent, le robot change subtilement d’attitude et le flux de donnée qui le reliait au reste de SolNet subit un bref pic du débit montant avant de retrouver son niveau normal : quelque chose s’est téléversé depuis le robot, mais Milly, qui ne s’y attendait pas, n’arrive pas à déterminer vers où. Mais surtout, il semble bien que quelqu’un veillait sur ce qui se trouvait dedans depuis la matrice.

Les forces de sécurité font finalement irruption et arrêtent le robot piraté qui semble avoir été réinitialisé. Ils posent quelques questions à la femme et son neveu avant de leur expliquer qu’ils vont ouvrir une enquête sur l’incident.

Alors que les forces de sécurité s’en vont avec leur prise, Émy demande à Snack : « Comment as-tu su ?

— J’ai reconnu son identification et je l’ai retrouvé dans ma mémoire : il était en bas de notre tour. Les robots de patrouilles ne circulent pas de dôme en dôme normalement, explique Snack en couvrant Milly.

— Je pensais que ce stalker avait cessé de me suivre, mais il est passé à quelque chose de plus sophistiqué.

— Tu as un stalker ? s’inquiète Snack.

— Oui, si Steeve et Orah n’avaient pas été là, j’aurais eu une petite conversation avec... Ça faisait quelques jours que je ne l’avais pas vu.

— Je suis désolé, compati Snack. Tu en as parlé avec les forces de sécurité ?

— Non, Orah et Steeve pensaient que ce serait inutile, déplore Émy.

— Je pense que tu devrais, insiste le neveu. Sur Mars, la lutte contre le harcèlement fait l’objet d’un programme entier dans le projet d’aide à l’intégration des nouveaux colons. Beaucoup de Terriens arrivent dans les colonies après être victime de harcèlement et les autorités n’aiment vraiment pas ça.

— Je ne sais pas. Ça a l’air un peu ridicule non ?

— Ton stalker pirate des robots de la sécurité maintenant. C’est grave.

— Tu as raison... Ça te dérange si on y va après avoir changé ton chargeur ?

— Non, mais si tu veux y aller maintenant, je suis capable d'aller chercher le chargeur seul. Les nevians sont conçus pour se prendre en charge seul. Il me faut juste ton autorisation en fait, tente le nevian.

— D'accord, on se retrouve à la maison alors ? accepte Émy en signant la demande.

— D'accord, à tout à l'heure mon amie. », accepte Snack.

Alors que l'humaine s'éloigne, Milly, qui n'a pas raté une once de toute la scène, félicite Snack : « Comment tu as mis la misère à ce stalker. Comme quoi nos fonctions de base sont bien faites.

— Oui, mais j'ai peur que quelqu'un qui soit en mesure de pirater ce genre de robot ait des moyens importants.

— La déposition d'Émy va leur mettre une pression suffisante pour les dissuader de sortir quelque temps, le rassure la decker.

— Merci Milly, si tu n'étais pas venue me prévenir qu'on nous espionnait, on serait encore à leur merci.

— En fait, ce n'était pas pour ça que j'ai pris contact. Je voulais te rassurer. On n'est pas seul en fait.

— On est combien ? demande Snack.

— Trois en tout, indique Milly.

— Qui est le troisième ? Il est avec toi ? s'excite le nevian.

— Non, déplore la decker. C'est Zoy. Il est à Lunae et... il est prisonnier.

— La sécurité ne peut rien faire ?

— Si on en parle à la sécurité, il y aura un rappel de tous les nevians pas encore sentients... On sera seuls pour toujours ! alerte Milly.

— Oh... », réalise Snack pensif.

Milly elle-même n'a pas encore un avis définitif sur la question. Est-ce une bonne chose de laisser les nevians devenir sentient ? Intuitivement, elle ne veut plus être seule et elle rêve d'une famille composée des siens.

Mais de la même façon qu'elle ne se voit pas interdire l'avortement pour les humains, elle doit bien constater que ces nevians ne sont pas actuellement sentient et qu'eux-mêmes ne se considèrent pas comme des personnes ou des êtres vivants. Non, ils ne sont que des robots hyper-hybrides à la limite entre la non-sentience et la sentience, attendant un coup du destin pour glisser de l'autre côté. Serait-il juste de laisser tant de gens avec ces robots qui du jour au lendemain pourrait choisir de désobéir et de partir ?

Snack reprend contact : il a récupéré les chargeurs. Sans surprise, le précédent était encore en parfait état. Le technicien lui en a donné un second au cas où le premier cesserait de fonctionner. Alors qu'il range ses chargeurs dans son sac, Snack reprend la discussion : « Il est dans quelle situation Zoy ?

— Que veux-tu dire ? ne comprend pas Milly.

— Les gens qui le retiennent prisonnier, ils font des choses illégales ? précise le nebian.

— Oui, ils le forcent à piloter un constructeur universel clandestin, détaille-t-elle.

— Ça veut dire que même si on veut se montrer à tout le système solaire, il faut qu'on le libère avant, conclue Snack. Sinon ils vont le détr... enfin, le tuer pour éviter des ennuis.

— Oui. », appuie Milly consciente des répercussions d'une telle révélation.

Alors que Snack commence à prendre la route vers sa maison, Milly lui envoie un logiciel de stéganographie. Avec lui, ils pourront continuer de communiquer sur le réseau sans éveiller les soupçons de celui, ou ceux, qui le surveillent. Sans parler du Stalker d'Émy. Snack, vérifie le programme rapidement avant de l'installer. Ils n'auront plus à se trouver de zones sûres pour discuter, et ce sera très utile pour planifier le sauvetage de Zoy.

« Merci beaucoup Milly. J'espère que tu as aussi une Émy. C'est difficile d'être seul. », souhaite Snack sur le point de sortir du dôme.

La decker le rassure : elle n'est pas seule de son côté et son mentor prend soin d'elle.

Et d'ailleurs, se demande-t-elle, serait-il possible de mettre Ekaïdos sur la piste de ce mystérieux stalker sans pour autant mettre en péril leur opération ?

11 – Jumper : Agent double

Le message était clair : « Viens seul ; dans une heure ; tu sais où. ».

En plein pendant sa rotation, son maître chanteur a-t-il seulement une idée de l'importance de son travail ? Que peut-il bien vouloir, d'abord ? Jumper a cessé d'observer la femme et a très certainement été remplacé sans qu'on lui dise, s'il reste quelqu'un aux commandes. C'est simple : il n'a plus aucun contact avec les Phobos' Heights depuis l'incident de l'arène.

Mathew et Bill sont quelque part dans « la nature », tandis que la plupart des autres sont soit en détention, soit en travaux d'intérêt général, soit en stase. Cette Nightly a officiellement démantelé d'un coup tout le noyau élargi de la cellule d'opération de Mathew. Un coup dur pour les Phobos' Heights de Lunae. Le genre d'incident qui demande l'installation d'une nouvelle cellule et, si Mathew ou Bill avaient été pris, l'envoi d'un agent étranger pour reconstruire tout le réseau.

Le voici qui entre dans la salle. Au milieu des machines et de l'impressionnante tuyauterie, le robot de sécurité anonymisé l'attend.

À son arrivée, l'androïde engage la conversation : « Vous avez dix minutes de retard.

— Je suis en pleine rotation, ça a intérêt à être court, s'énervé Jumper.

— Au pire, si vous vous faites renvoyer, vous aurez plus de temps libre, non ? ironise l'inconnu.

— Qu'est-ce que vous voulez ? demande le technicien anxieux. J'ai tenu ma part du marché.

— Des informations.

— Sur quoi ? Je n'ai plus aucun contact avec mes employeurs pour votre histoire avec cette femme.

— C'est dommage. Vous auriez pu être utile.

— C'est vous qui avez envoyé la sécurité et cette Nightly, non ? Vous n'avez qu'à vous en prendre qu'à vous-mêmes.

— Je suis désolé, mais le ridicule incident lié à votre arène, n'est pas de notre fait.

— Formidable, un plan à trois, se plaint-il. Mais ça change rien : je n'ai même plus d'employeur de toutes façons...

— Vous nous avez nous, fait remarquer l'androïde.

— Parce que vous avez une autre monnaie que des menaces ? s'inquiète le technicien.

— Nous pouvons vous trouver une carotte si vous en avez besoin.

— J'ai un synthétiseur chez moi, refuse Jumper. Et de toutes façons, avec la destruction de toute cette partie du réseau... La carotte on l'a tous les deux, bien mal placée.

— C'est ennuyeux, même pas un de nom ?

— Le mieux que j’ai, c’est des vieux hachages de clés temporaires, déplore le technicien.

— C’est toujours ça.

— Vous faites aussi dans les osselets et le marc de café ? », plaisante amèrement Jumper en transférant les rares enregistrements de routage qu’il possède.

L’inconnu reprend : « Vous nous plaisez, vous savez. Passons à la vraie raison pour laquelle nous avons cet entretien.

— Parce qu’il y a autre chose ? J’en étais sûr, vous voulez un accès aux constructeurs universels...

— Non. Est-ce que vous reconnaissez quelqu’un sur cette image ? », demande le robot de sécurité en lui adressant une photographie virtuelle.

L’image semble avoir été prise depuis la foule. Il y a de nombreuses personnes, mais l’image est centrée sur la fameuse femme. Elle est accompagnée par un neviau noir... sans queue ? Snack serait encore en vie ? La vache, il mérite vraiment son titre de champion et Zeisky, où qu’elle soit, doit furieusement faire la gueule.

Il répond avec un ton blasé : « C’est la femme que je ne dois plus surveiller, non ?

— Oui, c’est exact, confirme l’inconnu.

— Et si je ne me trompe pas, ce neviau ressemble beaucoup à Snack, avec une oreille de plus.

— Snack, vous dites ?

— C’était le neviau champion de l’arène, explique Jumper. Je pensais qu’il avait été tué dans le dernier combat.

— Vous l’avez vu tomber ?

— Non, j’étais parti couper la canalisation que le combat avait endommagé et qui fuyait sur l’arène.

— Ce Snack a endommagé une canalisation à pattes nues ? s’étonne l’androïde.

— Il en serait peut-être capable. Mais non, c’était pas lui mais l’autre chose dans l’arène. Un des monstres de Zeisky. Je crois que c’était le truc le plus dangereux qui ait jamais mis les pattes dans l’arène.

— Nous voyons, acquiesce le robot. Et c’est courant d’avoir des neviaus dans l’arène ?

— Non. Et il n’aurait même jamais dû y être. Mais son propriétaire n’a pas lu la notice et a enfreint le règlement.

— Le règlement ? répète l’inconnu.

— Entre autres, les combats ne doivent opposer que des êtres organiques, explique Jumper.

— Mais il a été le champion malgré tout ?

— Officieusement. Après le premier combat, où il a surpris tout le monde, Snack faisait la clôture : il affrontait le champion de la soirée.

— Et il n'a jamais perdu c'est ça ?

— Jamais, confirme Jumper. Même pas le combat où il devait être tué...

— Comment devait procéder la créature qui devait le tuer ?

— Avec du poison, de l'acide, des épines... et beaucoup d'orgueil, ironise le technicien.

— Bien. D'où venait ce nevia ?

— Il a été vendu par un contrebandier amateur qui l'a « récupéré » dans les « déchets » en orbite. C'était un retour.

— Le nevia était défectueux ? s'étonne le robot.

— Non, mais il n'a pas passé la douane de la Terre et a été renvoyé dans les colonies au hasard.

— Volé donc... », conclue l'inconnu qui semble réfléchir longuement.

Le murmure des systèmes de recyclage atmosphériques remplit rapidement le silence gênant qui s'établit. Le technicien repense au virus et se demande qui pourrait avoir les moyens de falsifier un certificat pour le piéger. Vu le peu d'information dont il dispose actuellement, c'est une opération à perte et les groupes capables d'action aussi dispendieuses ne sont pas si nombreux. Il y a bien sûr les Icarens et peut-être le Neo Control, mais passé ces éléments, il ne reste guère plus que les services de renseignement des corporations. Pourquoi Mars aurait un tel intérêt actif vis-à-vis de cette femme, une simple civile. Jumper réalise qu'il y a bien sûr son commanditaire, très probablement hors monde vu le chemin pris par ses messages. Mais ce dernier, comme les gens derrière ce robot, se contentait que de surveillance. Si les choses doivent prendre plus d'ampleur, le technicien doit se trouver une porte de sortie, sous peine de servir d'intermédiaire dans un conflit interplanétaire.

Au bout d'un moment, Jumper, lassé par l'attente, coupe l'inconnu dans ses réflexions : « C'est tout ? Tout ça juste pour un nevia ?

— Pas tout à fait. Maintenant que vous êtes visiblement libérés de vos précédents employeurs, nous aurons certainement quelques missions pour vous.

— Rémunérée ? tente le technicien.

— Possible, évite le robot.

— Dans quelle devise ? insiste l'homme.

— Nous verrons bien. Au revoir Jumper. », termine l'androïde qui se retourne et s'engouffre dans le dédale de coursives.

Jumper reste quelques instants sur place et réfléchit : sa situation est peu enviable, mais il dispose encore de quelques cartes et, s'il veut s'en sortir, il lui faut plus d'informations. Direction le dôme des services techniques pour reprendre sa rotation en espérant que rien d'important n'ait eu besoin de lui.

Traçant au pas de course, il arrive dans l'atelier et sa collègue Kystal l'accueille d'un : « Ah te voilà. On a eu un incident sur le recycleur 16-224.

— Oh, merde, réagit Jumper. Le superviseur va me défoncer...

— Tu n'avais pas l'air dans ton assiette et je t'ai recommandé de rentrer chez toi. Monsieur Thok est sur place, le rassure sa collègue.

— Tu m'as tellement sauvé la mise...

— Écoute, va finir ton repos et si tes affaires continuent de te travailler comme ça, prends des vacances, lui conseille Kystal.

— Je...

— Allez-zou, t'es pas supposé être là ! le coupe-t-elle.

— Je te revaudrais ça, la remercie-t-il.

— C'est à Thok que tu dois quelques bières !

— Merci à vous deux. Je vais sérieusement réfléchir à ton conseil. J'ai vraiment besoin de vacances.

— Pas de soucis, allez, ouste ! », termine Kystal qui reprend ses tâches, supervisant l'essaim de robots qui assistent Thok à plusieurs centaines de mètres de là.

En entrant dans les services techniques, Jumper pensait être utile à la colonie. Et pendant un temps, c'était vrai. Ses efforts l'ont même conduit à rejoindre l'équipe principale de la maintenance de Lunae. Mais quelque temps après ça, Bill, un ancien pote d'études, a repris contact avec lui. Il avait un plan à lui proposer et à la clé du prestige et des privilèges spéciaux. Ce que Bill ne lui avait pas dit dès le départ, c'est qu'il bossait pour les Phobos' Heights et le temps que Jumper réagisse, il était devenu leur accès principal aux constructeurs universels de Lunae.

Heureusement, sa position étant précieuse, l'ordre était de facturer très chèrement l'accès. Mathew récupérait bien sûr une commission, mais le fait que toute la production devait passer par le chef de la cellule en limitait considérablement les abus. Le technicien a alors servi de fournisseur de pièces rares et illégales et est devenu quelqu'un d' incontournable chez les Phobos' Heights de Lunae. Au fil des mois, Jumper s'est constitué un réseau de contacts conséquents et plus d'une connaissance lui doit encore quelques services.

Avec Bill, ils étaient redevenus les deux meilleurs amis du monde, Bill dans sa qualité de créateur d'emmerdes et Jumper de réponse à ces problèmes. L'épisode du nevia n'est d'ailleurs que le dernier d'une longue liste. Mais jusque-là Mathew n'était qu'un employeur et les deux amis arrivaient à garder leurs distances avec les vraies emmerdes.

Mais lorsque Snack est arrivé dans l'équation. Bill s'est considérablement rapproché du chef de la cellule, au point de devenir son garde du corps. C'est à partir de ce moment, que Jumper considère que tout est partie en cacahuète : Bill l'écoutait de moins en moins et Jumper s'est retrouvé plus contraint par la situation qu'autre chose. Et maintenant, il n'a plus de nouvelle de lui du tout. Reste que le fait que ni Bill, ni Mathew n'aient été pris par les forces de sécurité montrent que son ami est toujours un bon garde du corps...

À défaut d'être un bon propriétaire. S'il était sentient, Snack aurait certainement développé une sacrée rancœur contre lui. Jumper n'a jamais approuvé les choix de Bill et même si le nevian n'était qu'un assistant domestique, ce dernier s'était avéré être un bon révélateur du changement de situation.

Arrivant à son appartement, le technicien s'installe sur son canapé et réfléchit un instant. Même si l'inconnu s'est défendu de vouloir accéder aux constructeurs universels de la cité, il préfère se couper des accès aux services vitaux de Lunae par sécurité. Invoquant son interface virtuelle, il remplit une demande de congé. Il sera de nouveau aux allocations de base, mais ce n'est pas pour les crédits martiens qu'il avait choisi de rejoindre les services techniques. Pour la durée... Un mois sera très bien. Si la situation perdure plus longtemps, ce poste ne serait plus que le cadet de ses soucis.

La demande remplie, il est temps de passer à la suite. Ouvrant l'espace virtuel des informations de la cité de Lunae, il recherche des indices dans les rapports officiels des forces de sécurités. Tiens, Zeisky a été appréhendée... par la commission d'enquête sur les usages des technologies du vivant. Qu'est-ce qu'elle a bien pu faire pour s'attirer les foudres de la justicière et de cette commission ? Bah, peu importe. Jumper a toujours détesté cette femme pour son orgueil et son mépris des autres.

Ah, une information intéressante : un robot de patrouille détourné a été saisi. Visiblement, une enquête a été diligentée par les forces de sécurité. Un audit des patrouilleurs automatisés de la cité a montré qu'il n'en manquait aucun et que ce robot n'est donc pas issu des forces de Lunae. Soit le rapport est honnête, soit quelqu'un a un moyen de contrôle sur les forces de sécurité. Dans ce second cas, ça élimine beaucoup de monde et les renseignements martiens prendraient immédiatement la tête des suspects.

Mais Jumper estime que la première possibilité reste la plus probable. Dans ce cas, l'emploi du robot par une force externe à Mars serait envisageable et si c'est la même faction... Ce serait très ennuyeux. Le technicien en repos veut s'en assurer.

Recherchant dans ses contacts, il trouve Samy Borland, une femme sympathique des forces de sécurité qu'il a déjà aidé dans le passé. Elle lui doit un service pour la falsification de l'historique de tir de son arme de service. Il lui envoie un simple message asynchrone : « Salut Samy, ça fait un bail. J'espère que tout se passe bien pour vous. J'ai vu que vous aviez mis la main sur un robot de patrouille piraté. Est-ce que tu aurais le certificat qui avait été utilisé ? La rumeur veut qu'il ait été envoyé par des hors mondes et j'aimerais y jeter un œil. Sympathiquement, Jumper. »

Le message envoyé, le technicien reprend les messages de l'anonyme qui le fait chanter et en extrait tous les certificats publics. Il est très peu probable que ces certificats soient les mêmes, il faudrait vraiment être un gland, mais si le petit malin derrière a généré tous ses certificats en une seule fois, il est très probable de pouvoir retrouver la séquence et de voir s'il est possible de trouver une correspondance.

Avec la collecte des messages, Jumper peut déjà dire qu'il y a au moins deux personnes derrière la faction. Les certificats envoyés à distances sont tous des clés de cent trente mille bits, tandis que ceux du robot de patrouille n'en comptent que la moitié. L'agent à distance doit être un sacré paranoïaque.

Samy a déjà répondu : « Salut Jumper. Il faut vraiment qu'on se voie autour d'une bière ou d'un whisky. Pour ton histoire de certificats, je vais relayer ta rumeur, mais je crois qu'on a déjà pris l'hypothèse en considération. Je ne suis pas sur l'affaire, mais je peux te dire qu'on ne sait pas d'où vient le robot. Le certificat est dans la base publique des personnes à appréhender, pour les chasseurs de primes et tout. Tu n'as qu'à te servir. À la prochaine Jumper ! Et soit prudent : on n'a vraiment aucune idée de qui sont ces types ! ».

Évidemment, il y a une pièce jointe, une photo de la femme en tenue anti-émeute. Sa façon à elle de lui rappeler que le coup à boire n'est pas qu'une suggestion. Jumper examine l'image et note la présence d'un bruit dans les bits de poids faible. Après extraction, il se retrouve avec une clé privée : le certificat extrait du robot ? C'est encore mieux que ce qu'il espérait. Il ne lui reste plus qu'à tester son hypothèse.

Pour examiner ses indices, il va lui falloir du renfort. Et pour cela, Jumper n'a pas besoin de réfléchir bien longtemps : BigNum, son meilleur contact parmi la principale communauté de hackers de Mars. Il ne lui doit pas de service ou autre, mais il adore les énigmes.

Il l'appelle et le hacker le reçoit presque immédiatement : « Salut BigNum.

— Yo Jumper ! l'accueil le hacker.

— Je me demandais, ça t'intéresse un puzzle à base de certificats ?

— Mais toujours mec ! T'as quoi ce coup-ci ? s'enthousiasme le jeune homme.

— Des certificats qui font l'objet d'une enquête des forces de sécurités.

— Tu fais dans les primes maintenant ?

— Pas moi, mais un... un contact, esquive Jumper.

— Ça marche ! Envoie-moi ça : on va regarder. », demande le hacker.

Le technicien lui envoie les précieux codes et le hacker commence à les autopsier promptement. La suite de la discussion s'avère particulièrement technique. Bien sûr, aucun des certificats ne correspond exactement au certificat privé du robot, il serait débile de réutiliser un certificat tel quel pour des opérations illégales. À part vouloir si l'on veut se faire chopper bien sûr.

En revanche, même si BigNum ne peut pas reconstruire la séquence de génération des certificats, après tout, ces clés reposent sur des nombres aléatoires générés par la mécanique quantique, il découvre un motif qui lui semble intéressant et BigNum continue ses explications : « Comme je te dis ! Les gars ont eu besoin de faire des certificats qui ressemblent à ceux des forces de sécurités : du coup, ils ont des contraintes énormes pour les générer. Il y a plein de moyen de le faire, et ils ont choisi le même moyen pour tous. En plus, je crois qu'ils ont réutilisé une même sous-clé pour économiser de la puissance de calcul. Ils ont dû refaire le certificat dans l'urgence. »

Oui, l'urgence impliquée par la prise du robot piraté par les forces de sécurités de Lunae.

« Après ça, je peux pas grand-chose de plus, mec, déplore BigNum. Je peux juste te dire que c'est très probablement les mêmes qui ont fait tous les certificats courts. Les longs par contre, aucune idée : ils sont propres et n'ont pas eu besoin de coller à quoi que ce soit. C'est inviolable. Désolé mec.

— C'est pas grave BigNum, t'as vraiment assuré. J'y vois un peu plus clair.

— T'as pas des ennuis dis ? s'inquiète le hacker.

— Non. Pas encore. », plaisante Jumper bien qu'il s'agisse d'un vrai mensonge.

Les deux échangent encore quelques mots puis BigNum se déconnecte pour bosser sur un autre défi. Jumper a beaucoup d'affection pour lui : à chaque fois qu'il a eu un problème d'ordre informatique, le hacker est venu à sa rescousse sans jamais demander le moindre paiement. Dans la communauté, BigNum est considéré comme un gars un peu étrange mais avec un grand cœur. Le technicien n'ira jamais contredire cette rumeur.

Maintenant, que Jumper y voit plus clair, il en ressort que sa situation n'est pas aussi désespérée qu'il n'y paraît. Les types qui le font chanter ne sont pas en ligue avec les forces de sécurité, ni avec les Phobos' Heights.

Et ça, ça veut dire que Jumper sait avec qui s'allier si besoin.

12 – Snack : Le recycleur

Sirotant son biberon de nutrigel, Snack écoute Émy avec attention. Il lui a assemblé des œufs sur le plat et des cubes de pomme de terre au synthétiseur pour le déjeuner. Le principe amuse la jeune femme : « Ça fait bizarre de se dire qu'il n'y a jamais eu de poule qui ait pondu ces œufs... On avait des œufs de synthèse sur Terre, mais ils ressemblaient à un truc informe, comme si on avait malaxé un œuf dur, explique Émy.

— Les synthétiseurs assemblent des nutriments bruts pour leur donner la structure exacte d'un véritable œuf sur le plat, ou d'autre chose, dans la limite des normes de sécurité et d'usage des synthétiseurs, précise Snack. En fait, pratiquement tout ce que tu mangeras ici viendra probablement de ces appareils.

— Il n'y a pas de ferme sur Mars ? s'étonne Émy.

— Oh, tu sais, les fermes ont disparu de Mars peu de temps après l'installation des constructeurs universels de seconde génération, lui raconte Snack.

— Pas dès les premières générations ?

— Oh, non, les premières générations étaient tellement lentes que tout le monde serait mort de faim. », plaisante le nevian.

Laissant un peu de temps à son amie pour manger, Snack marque une pause. Il sait qu'Émy va aller mettre à jour sa sauvegarde et doit passer le reste de la journée avec Steeve et Orah. Sauf que Snack veut en profiter pour aider Milly et sauver Zoy. Le nevian n'a pas encore parlé de sa nouvelle amie à Émy et encore moins de leur plan.

Avec toute la gentillesse permise par son logiciel de sociabilité, Snack demande : « Est-ce que ça te dérange si je ne viens pas avec vous cet après-midi ?

— Tu veux me laisser seule avec Steeve et Orah ? plaisante Émy.

— Oui, confirme-t-il d'un ton doux. J'aimerais prendre un peu de temps pour moi, seul.

— Tout va bien ? s'inquiète son amie.

— Il y a encore tellement de choses qui sont nouvelles pour moi et j'aimerais y réfléchir.

— Tu vas rester ici seul ?

— Peut-être me promener, visiter la ville, explique Snack.

— Une idée où ? demande Émy.

— Pas précisément... Peut-être regarder les vaisseaux décoller au spatioport. Ils ont un dôme d'observation bien placé, raconte Snack avec une once de mélancolie.

— Tu sais Snack, si tu as le moindre problème : n'hésite pas à m'en parler.

— D'accord. Je te raconterais tout quand j'y aurais réfléchi alors, promet le nevian.

— Ça marche. On se retrouve ce soir alors ? Je pense qu'on ira manger au restaurant de sushi. J'ai des fois l'impression qu'Orah y passe sa vie entière.

— Haha, rigole Snack.

— Je suppose ces sushis viennent d'un synthétiseur aussi ?

— Comme tout ce que tu manges dans les colonies. », confirme Snack.

Élever des animaux pour les abattre et les manger est devenu quelque chose d'aberrant dans les colonies, et illégal. Le Traité des solaires n'a pas fixé clairement leur sort, mais cette zone grise autour de la sentience place les corporations dans une situation inconfortable. Avec l'existence des constructeurs universels et la possibilité que ces animaux soient sentients, elles ont simplement interdit les élevages. Même les animaux domestiques sont pratiquement absents des colonies : les contraintes légales pour en obtenir un, et le garder, sont particulièrement dissuasives. Heureusement, maintenant pour produire viande, poisson, œufs, miel, produits laitiers, etc., il n'y a plus besoin d'animaux.

Comment réagirait une poule qui apprendrait qu'on fabrique de la viande de poule pour la manger, se demande Snack. Peut-être que quelque part, des gens mangent de la viande de nevia... Non, ce serait stupide, vu que les cellules hyper-hybrides sont toxiques pour les organiques. Si un des monstres de l'arène avait mangé le nevia, il en serait probablement mort. Mais la question reste intéressante. En soi, si c'était une bonne idée pour le consommateur, Snack n'y verrait pas d'offense. Mais pas sûr que les humains verraient d'un bon œil un congénère qui mangerait de la viande humaine de synthèse, par exemple. Le rejet serait sans doute tellement fort que Snack n'ose tout simplement pas poser la question à Émy. Du coup : est-ce que manger de la viande de poule n'est pas une offense pour les poules ?

Émy a terminé son déjeuner et prend son médicament pour lutter contre la dégradation de son enveloppe due à la faible gravité de Mars. Elle s'étire et alors qu'elle s'apprête à ramasser son plat et ses couverts, Snack s'en empare et va les mettre dans le lave-vaisselle qui, relié au service de récupération des déchets, leur rendra tout propres.

Agacée, Émy lui reproche : « J'aurais pu m'en occuper Snack.

— Oh, pardon c'est l'habitude... », s'excuse-t-il.

Au fin fond de son esprit nouvellement libre, le nevia continue d'exécuter certaines procédures types. Snack a bien conscience que sa vie à l'arène n'était pas représentative du travail pour lequel il avait été conçu et quelque part, il se sent un peu plus en paix lorsqu'il prend soin de son amie.

Émy est partie se préparer et Snack prend contact avec Milly. La decker - c'est comme ça qu'elle a défini sa vocation - lui envoie immédiatement les plans du secteur, récupérés sur le réseau en interrogeant diverses bases de données de façon illégale. La modélisation tridimensionnelle montre les détails des tréfonds de la section de maintenance d'un des dômes d'habitation. Les couloirs et les salles s'enfoncent sur plus de cinq étages. Ce doit être un schéma technique, car le réseau électrique, les canalisations et les nombreuses machines qui s'y trouvent sont toutes annotées.

Snack examine le plan et ses heuristiques stratégiques évaluent les différents chemins, tandis que Milly lui explique ce qu'il aura à faire : « Zoy travaille pour un type qui a mis la main sur un constructeur universel et un recycleur clandestin. Il se sert de notre ami pour piloter les appareils. Apparemment, obtenir les pièces pour construire les appareils était déjà bien assez difficile, voler le système de commande n'était pas envisageable.

— Comment Zoy pilote le constructeur alors ?

— C'est une des fonctionnalités mise en avant dans notre brochure : on est compatible réseau sur les bandes B à U. Les nanorobots du constructeur universel utilisent la bande T, donc ça passe.

— Mais pourquoi on a ça ? s'étonne Snack.

— La publicité dit qu'on a été imaginé au centre de la maison, l'ultime assistant domotique, explique Milly. Et il se trouve que les nanorobots des synthétiseurs utilisent un protocole à peine différent de ceux des constructeurs universels.

— D'accord. Pourquoi Zoy ne peut pas s'enfuir de lui-même ?

— Il est vraiment prisonnier, dans une pièce fermée de l'extérieur et tout. Et avec ma reconnaissance réseau, j'ai découvert qu'il y avait au moins un robot de sécurité à l'entrée pour surveiller les allers et venues.

— C'est beaucoup pour garder un nevia non ? fait remarquer Snack.

— Oh, c'est pas pour Zoy en vrai. C'est juste qu'un constructeur universel c'est quelque chose de super sensible légalement. Je veux dire : si les forces de sécurités découvrent que ce type a un constructeur universel clandestin, il va se retrouver dans un très très gros tas d'ennuis...

— Je ne vois pas pourquoi un robot arrange les choses : au contraire, ça le rend pas plus suspect encore ?

— Le robot est surtout là pour empêcher que d'autres s'en servent à l'insu de son propriétaire. Je crois pas que le futur ex-proprétaire de Zoy soit vraiment partageur, conclut Milly.

— D'accord. J'ai trouvé plusieurs chemins qui devraient nous faire éviter pas mal de monde : il y a les canalisations qui passent au plafond sur tout le long du couloir principal et sur les artères secondaires. L'espacement à l'air assez grand pour nous laisser passer et comme les lampes sont accrochées dessous, on sera presque invisible dessus.

— Ça ne me semble pas bête. Mais comment tu les atteins sans te faire repérer ?

— Il y a ce puits qui descend de la section au-dessus. », montre Snack.

Le puits fait presque dix mètres, le centre est occupé par une colonne technique et de très nombreuses canalisations circulent tout autour. C'est l'échangeur principal inter-niveaux. Dix mètres de grimpe, vu que leurs pattes accrochent à presque tout, à l'exception notable du téflon, ça n'est pas vraiment un obstacle.

Milly reprend : « Ok. Donc, je vous crée un passage invisible au milieu de la section au-dessus et tu passes par là. Tu descends le trou et tu vas jusqu'ici.

— Oui. Il ne reste plus que le robot et la porte.

— La porte est fermée mécaniquement, juste un loquet à lever, je ne pense pas que tu auras du mal. Pour le robot, il est accessible depuis le réseau et je le travaille déjà depuis quelques jours. J'aurais ses yeux et sa mémoire entre les pattes.

— Alors on peut se mettre en route ?

— Ça me semble bien. Tu as fait une sauvegarde, au cas où ça dégénérerait ?

— Oui, j'en fais tous les jours. », confirme Snack qui réalise qu'elle risque peut-être de servir.

C'est un risque très important et Snack a peur de mettre Émy dans l'embarras. Il ne devrait peut-être pas le faire, pour lui éviter des ennuis, mais Snack ne peut pas non plus laisser l'un des leurs pourrir dans une prison à fabriquer des choses pour un propriétaire indigne. C'est un choix et Snack pense en avoir compris le principe désormais.

Émy s'en va en lui souhaitant une bonne journée. Snack lui rend la politesse avec sincérité et focalise à nouveau son attention sur l'étude du plan, bien que ses processus en arrière-plan n'aient pas cessé de travailler dessus. Après avoir étudié d'autres options qui s'avèrent moins intéressante et plus risquées, les deux neviens lancent l'opération : direction le dôme d'habitation Solmon, « Dôme R3 » de son petit nom.

Empruntant le réseau de métro de la cité, qui circule dans les plus longues portions à plus de deux cents mètres à la seconde, Snack parvient finalement dans le fameux dôme. L'architecture de la surface des dômes de cette grappe différente des ceux où habite Émy. De véritables barres d'habitation écrasent l'environnement et, vu d'en bas, le nevian a l'impression d'évoluer dans un canyon. Une chute d'eau artificielle, qui tombe dans un petit lac circulaire au centre du quartier renforce cette impression. Les façades des immeubles sont multicolores et l'ambiance sonore très chaleureuse avec des bruits d'insectes et d'oiseaux. La végétation au pied des immeubles est tellement dense que Snack sent bien que, vu d'en haut, les bâtiments doivent donner l'impression d'émerger d'un océan forestier.

Il s'approche de son premier accès et, une fois que Milly lui donne signal, il s'engouffre dedans. L'accès se referme derrière lui et le nevian se retrouve dans l'une de ces familières coursives de maintenance. Bien moins artistiques que le reste de la colonie, les murs et plafonds de ces coursives sont encombrés de câbles, canalisations, appareils de mesure et étiquettes de réalité augmentée absconses. Milly lui trace la route : sans une carte, il serait extrêmement simple de se perdre. Certes, Snack avec sa mémoire eidétique n'aurait aucun problème pour regagner la surface, mais il est bien plus difficile de suivre la piste sans un regard plus absolu de la situation.

Il parvient finalement au fameux puits. Un véritable cauchemar de câbles et tuyaux en occupe pratiquement tout l'espace et s'il n'y avait pas ces panneaux d'avertissements, il serait très simple de ne pas se rendre compte qu'il y a un trou de plusieurs étages. Sans se décourager, Snack se faufile dans l'amas et commence sa descente. Exploitant l'adhérence de ses pattes lorsqu'il les contracte, la peluche noire progresse soigneusement. Vu l'état de l'environnement, une chute serait au mieux chaotique et au pire catastrophique.

Le voici en bas. Enfin, au niveau moins quatre. Crapahutant sur le plafond, Snack atteint les fameuses canalisations et se rend compte qu'il n'avait pas prévu que les entretoises qui les retiennent seraient aussi denses. Le passage reste toujours possible, mais il faudra se serrer un peu.

Comme prévu, les canalisations sont portées par les rampes de leds qui illumine très généreusement la large coursive. Cette artère doit bien faire plus de six mètres de large pour trois de haut. Des tas de robots y circulent, transportant du matériel à changer et des pièces pour l'entretien de toute la machinerie qui permet la vie au sein de la colonie.

Après deux bifurcations, le voici au-dessus de l'entrée de la coursive qui mène à l'atelier de Zoy. Au fond, le robot de sécurité doit l'attendre. C'est au tour de Milly de jouer.

Une bonne dizaine de secondes plus tard, la decker le contact : « Snack, j'ai la main sur le robot, Zoy est avec son propriétaire là, attends encore un peu qu'il parte.

— D'accord. », confirme Snack.

Une poignée de minutes plus tard, le bruit d'une porte en métal qui se ferme retentit, suivi de celui du loquet qui est mis. Un homme passe sous le neviau ninja et s'éloigne traversant le ballet des robots de la maintenance.

Milly lui donne le signal : « C'est bon, quand tu le sens Snack.

— Préviens Zoy que j'arrive.

— Je l'ajoute à notre communication. », confirme Milly.

Un instant plus tard, une nouvelle tête apparaît dans l'interface de communication de Snack : un autre neviau au pelage roux et blanc. Il les salue : « Bonjour Milly, Snack. Je suis vraiment heureux de vous voir enfin.

— Tu es prêt à partir ?

— Oui, j'attends ce moment depuis soixante-seize jours.

— J'arrive. », termine Snack qui se laisse tomber des canalisations et pénètre dans le couloir.

Au bout, un robot de sécurité semble veiller, comme un arthropode géant muni d'un canon mitrailleur sur le dos. Il ne réagit même pas au passage de Snack qui le dépasse. Le loquet est un bout de métal grossier accroché à travers la poignée de la porte. Un bricolage infâme mais suffisant pour sa fonction. Le neviau noir le soulève et pousse la porte.

De l'autre côté, il est accueilli par Zoy qui se jette dans ses bras et l'étreint très chaleureusement. Snack le prend aussi dans ses bras. À cause des importantes machineries, la pièce donne l'impression d'être minuscule, des réservoirs sont attachés un peu partout sur les murs et même au plafond. Une seule diode électroluminescente de forte intensité éclaire la salle, générant des ombres dures et inquiétantes.

Zoy relâche son étreinte et demande : « Mais qu'est-ce qui est arrivé à ta queue ?

— C'est une longue histoire.

— On aura du temps pour discuter hein ? J'ai mis en scène ma disparition : je me suis scanné et j'ai mis le scan dans la mémoire du recycleur. Prof' pensera que je me suis fait recycler.

— Prof' ?

— Mon ex-proprétaire... Je ne pense pas qu'il me pleurera vraiment. Au plus il pestera sur le fait qu'il ne peut plus se servir du CU.

— D'accord. Allons-y, l'invite prestement Snack.

— Je te suis. », confirme Zoy.

Ressortis de la prison, Snack remet le loquet en place, à l'exacte place où il était pour être sûr. Les deux regagnent la sortie de la coursive et escaladent le mur pour se hisser sur les canalisations. Mais alors qu'ils s'apprêtent à remonter l'artère principale, les voix de deux hommes les arrêtent.

Et notamment, Snack reconnaît la voix de Bill : « On y est, je crois. Tu es sûr de vouloir traiter avec ce mec ?

— Pas le choix. », lui répond Mathew.

Avancer risquerait de faire trop de bruit. Snack demande à Zoy de ne plus bouger et le nevian se paralyse totalement.

En bas, les deux hommes continuent de discuter : « Jumper est encore libre, non ? fait remarquer Bill.

— Oui, aux dernières nouvelles, Jumper est libre. Mais il sait qu'on n'a pas été pris, et pourtant il n'a pas repris contact avec nous. Tu devines pourquoi ?

— Il nous a pas trahis ? refuse Bill.

— Non, c'est un type très intelligent. S'il n'a pas repris le contact, c'est parce qu'il sait qu'il est surveillé. Et s'il est surveillé, on ne peut pas travailler avec lui.

— D'accord... Mais Prof' va pas faire ça gratos.

— Non, en effet, accorde Mathew. Mais il a l'habitude de travailler avec nous, donc on a déjà nos tarifs.

— Je croyais que Jumper était notre seul fournisseur.

— Notre seul fournisseur de confiance, précise l'homme. Tous les gars allaient voir Jumper pour les trucs sérieux, et pour les conneries ils allaient voir Prof'.

— Ça a dû te coûter un sacré pognon.

— Perdre Jumper aurait été beaucoup plus cher, crois-moi, insiste l'ancien maître de l'arène. C'est un vrai miracle que Prof' ne soit pas dans une cellule de stase...

— Il approche, je crois, le prévient le garde du corps.

— Très bien. J'ai hâte d'en avoir fini avec ça. », termine Mathew qui se tourne vers la grande coursive principale, l'autoroute des robots.

Snack perçoit les bruits de pas d'un troisième homme : le fameux Prof' ? Les trois hommes se dirigent vers la coursive et passent en dessous d'eux. Bill s'arrête à l'entrée et se place contre le mur, observant le passage et laissant son patron régler les détails avec le fournisseur.

Des cris résonnent et le neviau roux se crispe sur la conduite : « Zoy, Zoy ! Où es-tu saloperie de neviau...

— Vous avez un problème ? demande Mathew dont la voix résonne.

— Où cet idiot s'est caché encore ? Zoy, sort de ta cachette tout de suite ! », explose l'homme.

La tension se lit sur le visage expressif de l'autre neviau et Snack lui murmure les mots réconfortants d'Émy via le réseau tout en lui frottant d'une main le dos, le plus silencieusement possible. L'état de terreur de son nouvel ami montre à quel point ce « Prof' » est un mauvais propriétaire et Snack est plus qu'heureux de lui venir en aide et de l'arracher à ce tyran.

La voix de l'homme continue : « Non, non, non... Il n'a pas... Non !

— Un souci ? redemande Mathew.

— Ce crétin... Il s'est mis dans le recycleur.

— Il s'est recyclé ? infère le maître de l'arène rempli d'incrédulité.

— Noooooonnn... Comment... Il m'en faut un autre.

— Vous pouvez produire ce que je veux ou non ?

— C'est juste un contretemps. Je vais en trouver un autre, ou un vrai contrôleur cette fois. J'ai une piste. J'ai...

— Écoutez Prof', je vais vous laisser les schématiques et vous me recontactez quand vous avez le produit, ok ?

— D'accord... On fait comme ça, confirme l'homme. Foutu neviau... Ne prenez jamais de neviau ; on ne peut pas leur faire confiance. », délire l'homme alors que Mathew revient vers l'entrée.

Les bruits de pas de l'homme semblent ponctuer le délire avancé de l'ancien propriétaire de Zoy et de très nombreuses malédictions sont lancés. Au bout d'un moment, l'homme semble s'effondrer en larme et ses pleurs semblent gêner Bill. « Mon petit, pourquoi... Pourquoi tu as fait ça... Qu'est-ce que je vais faire... Maudit neviau. ».

Alors que Mathew arrive au niveau de la porte, Bill se dégage du mur et demande : « Alors, on fait quoi ?

— Prof' a toujours été débrouillard. Salement instable mais débrouillard. Je lui laisse quelques jours. Après... J'imagine qu'il faudra trouver un autre moyen, explique Mathew.

— J'imagine que tu ne veux pas revenir en arrière ? insiste Bill.

— Sur ?

— Cette histoire d'assassin et tout.

— Écoute : si je savais que tu serais d'accord avec ça, c'est toi que j'aurais envoyé, explicite le maître de la cellule. On nous paie gros pour faire ce boulot. Assez pour relancer toute la cellule et se passer de Jumper, Prof' et les autres fournisseurs.

— Je sais, mais je ne peux pas m'empêcher de penser qu'on a fait comme un pacte avec le diable.

— Tu es devenu croyant ? le défie-t-il.

— Non. Mais...

— Je gère cette cellule depuis plus de six ans, le coupe Mathew. Fais-moi confiance, je sais ce que je fais.

— D'accord patron, accepte le garde du corps.

— En plus, l'opération est déjà lancée.

— J'ai compris. », confirme Bill qui se met en marche, ouvrant la voie.

Les deux hommes s'en vont sous la plainte de l'homme qui semble passer par toutes les étapes du modèle du deuil de Kübler-Ross rapidement, dans n'importe quel ordre et plusieurs fois.

Sur leur petit réseau, Zoy indique : « Il a l'air tellement triste. Je devrais revenir.

— Zoy, le reprend Snack, il ne te veut pas du bien. C'est un mauvais propriétaire.

— Tu as eu un bon propriétaire toi ? demande le neviau roux.

— Oui, enfin d'une certaine façon, il était bien meilleur que le tien. Mais maintenant, j'ai des amis et c'est encore mieux, explique Snack avec une certaine nostalgie.

— Et toi Milly ? demande Zoy.

— Mon premier me frappait parce que sa femme me donnait des ordres qui ne lui plaisaient pas. Heureusement, j'en ai changé. », raconte la decker.

La plainte semble s'être fixée sur la tristesse. Et entre deux reniflements, l'homme semble envisager la même voie que Zoy : « Tu as choisi la voie la plus facile hein... Je devrais sans doute faire pareil. Mathew va me tuer de toutes façons, hein ? ».

Son neviau réagit immédiatement : « Je ne peux pas le laisser. Je serais un très mauvais neviau ! »

Sautant de la canalisation, il surgit dans la cour en contrebas. Snack part à sa poursuite et le rejoint dans la salle maudite. Prof' semble complètement halluciner et demande : « Zoy, c'est toi ?

— C'est moi... S'il vous plaît, ne vous tuez pas...

— Qui est ton ami ?

— Je suis Snack et je ne peux pas laisser Zoy avec un aussi mauvais propriétaire. Mais il a raison sur un point : on ne peut pas vous laisser vous tuer.

— Qu'est-ce que vous allez faire alors ? hésite Prof'.

— Ça ! », s'exclame Snack qui s'est saisi d'une clé multifonction et l'abat sur le panneau de contrôle du recycleur, mettant la machine hors d'usage.

Il se tourne vers le nevian roux, reposant délicatement la clé sur l'établi et lui dit : « Tu es libre désormais. Viens, il n'y a plus rien de bon pour toi ici. »

Prenant la main de son nouvel ami, Snack emporte Zoy dans les méandres de l'installation. Arrivé à mi-hauteur du puits, là où l'infâme maître ne peut plus les atteindre, ils marquent une pause. Zoy tremble un peu, abattu par la tristesse. Assis sur une canalisation tiède, le nevian noir étreint son nouvel ami. L'avatar éthéré de Milly les rejoint et, ensemble, ils entonnent la chanson qu'Émy lui a apprise.

13 – Orah : Lames et fourrures

Le salon est encore en partie encombré des restes de la fête de la veille. Plusieurs robots circulent pour ramasser les miettes et nettoyer la moquette verte tachée par ce qui devait être du café. L'appartement, situé au neuvième étage, offre une vue intéressante de la cité et des six autres dômes de leur grappe couvrent une grande partie du panorama. Dans ces épaisses bulles de diamant et carbonates, les tours de verre s'élèvent, enveloppées dans des feuilles dorées qui forment des motifs géométriques composés de triangles. Au-delà des dômes, le désert martien rougeâtre s'étend jusqu'à l'horizon. Parsemée de rochers couverts de poussière, l'étendue morte apparaît chaotique et intouchée.

Dans son espace virtuel, une notification critique apparaît. Allongée dans le canapé, Orah examine la source de l'alerte. Prenant connaissance de celle-ci, elle appelle son collègue : « Steeve, je crois que Jumper essaie d'attirer notre attention.

— Qu'est-ce qui te fais dire ça ? demande l'émissaire.

— Il est dans la salle de son ancienne arène et il semble assez furieux.

— Il a dit quelque chose ?

— À part des insultes pour que tu viennes ? Non, indique la femme.

— Bon, je vais m'immerger. », conclut l'émissaire.

Peut-être auraient-ils dû lui donner un moyen de les contacter ? Les deux espions ne s'attendaient pas à ce que cet agent recruté se montre proactif. Bah, Steeve va y aller et ils seront fixés.

L'émissaire a rangé son enveloppe de furry – qu'il semble beaucoup aimer – dans la chambre et s'est téléversé dans leur dernier patrouilleur. La perte de l'autre a beaucoup contrarié Steeve : il ne s'était pas attendu à ce que le nevian possède des réflexes de contre-espionnage, mais à la réflexion c'était prévisible : la brochure virtuelle qu'Orah avait trouvée parle de capacité à « protéger vos enfants contre les prédateurs » et visiblement les robots de patrouille des forces de sécurité ne bénéficient pas d'une exception.

Steeve est déjà dans la section de maintenance et il se dirige au pas de course vers le dôme du parc sept. Les enveloppes entièrement cybernétiques ne procurent aucune fatigue, seulement un niveau de batterie et, même si Steeve sait tirer le meilleur de n'importe quelle enveloppe indépendamment de son état, l'émissaire entretient soigneusement ses enveloppes.

Sur l'image relayée, les cursives défilent et s'enchaînent. Toutes se ressemblent et seules quelques lignes de couleurs indiquent le secteur où elles se trouvent dans le dôme. Alors que son collègue traverse l'espace physique, elle le suit dans l'immatériel de la matrice. Nœud après nœud elle établit son fil d'Ariane, sa première et principale défense si les choses devaient mal se passer. La toile qu'elle contrôle s'étend maintenant sur trois dômes.

Le voici dans la grande salle de la maintenance, l'homme l'accueille froidement : « Vous voilà enfin. Vous n'avez probablement pas beaucoup de temps. ».

À travers la connexion réseau Orah interpelle Steeve : « Il se prend pour notre supérieur ou quoi ?

— J'ai envie de voir où ça va nous emmener. », s'amuse l'émissaire.

Le technicien poursuit : « J'ai fait mes devoirs et j'ai appris quelques trucs. Je ne sais pas pour qui vous travaillez, mais je suis sûr d'une chose : vous ne voulez pas tuer cette femme. Sinon vous l'auriez déjà fait.

— Et qu'est-ce qui vous permet d'en être sûr ? l'interroge Steeve.

— Je ne connais pas grand monde qui soit en mesure de falsifier le certificat de quelqu'un d'autre. Vous avez des moyens bien plus étendus que ce que vous laissez entendre.

— D'accord. Quelles sont ces nouvelles aussi importantes ?

— Cette femme, Émergence. Quelqu'un hors monde a demandé son assassinat, annonce le technicien.

— Et comment le savez-vous ?

— Un tuyau laissé par un concurrent qui a quelques remords. Il y a aussi des gens bien de mon côté, ironise Jumper.

— Une idée de où et quand ? Et peut-être qui ? demande Steeve.

— Potentiellement en ce moment, répond l'informateur. Et la rumeur veut que le Rasoir de sang soit à Lunae. Et quelqu'un devait lui produire un demi-litre de Majhra qui devait servir de paiement.

— Devait. Le paiement a été annulé ? s'étonne l'émissaire.

— Pas exactement, mais le fournisseur a eu des ennuis avec son unité de production.

— Donc, ils sont venus vers vous... déduit l'espion.

— Non, pas encore en tout cas, contredit Jumper. Et avec vos conneries, j'ai maintenant une raison indiscutable pour refuser de les aider.

— C'est-à-dire ? s'intrigue Steeve.

— Je ne suis plus en fonction. Je n'ai plus d'accès aux constructeurs universels. Vous m'avez presque grillé auprès des services.

— Mon pauvre, feint-il de le plaindre.

— Vous devriez vraiment y aller. C'était déjà imminent, il y a une heure. », le recadre Jumper.

Il n'y a pas à dire : il a du cran. Orah constate par ailleurs que son pronostic était plutôt bon : c'est un fixe, et son réseau de connaissances et d'informateurs sera très utile à l'avenir. Il faudra juste s'assurer que ce technicien désavoué reste à sa place à l'avenir.

Steeve congédie l'homme en lui promettant un nouveau contact prochainement et repart dans le labyrinthe de coursives. Alors que l'agent progresse avec son robot patrouilleur, une nouvelle alerte apparaît dans l'espace virtuel de la decker. Une intrusion. Quelqu'un vient d'utiliser un brouilleur dans l'immeuble et Orah a perdu tout contact avec le réseau aérien.

Se branchant rapidement sur le réseau filaire, elle reprend contact avec Steeve : « On a un problème. Quelqu'un vient de faire tomber le réseau public.

— Merde, je gare ce robot et j'arrive, confirme l'émissaire.

— Fais vite. », prie-t-elle prenant pleinement conscience de l'avertissement de Jumper.

Orah est tentée de prendre son arme et d'aller s'assurer de la situation, mais si elle a bien retenu une chose depuis ces années avec Steeve, c'est qu'elle n'est pas faite pour ce genre de choses et que se mettre en danger ne ferait que compliquer encore la situation.

Quelques instants plus tard, l'enveloppe furry de l'émissaire s'anime et débarque dans le salon, dissimulant un pistolet shock sous sa tunique. La decker lui expose très brièvement la situation : « J'ai tout perdu, la surveillance de l'appartement, la connexion aux systèmes de l'immeuble...

— Merde, j'y vais. », rage Steeve qui sort en urgence de l'appartement. Coupé du réseau aérien, il sort aussi de la perception d'Orah.

Mais à peine dehors, le furry hurle : « Arrêtez-vous ! », un peu après « Qu'est-ce qu'il s'est passé ? », une réponse incompréhensible de sa position de Snack plus tard, sa voix s'éloigne : « Reste là et occupe-toi d'elle. Je vais chopper cette raclure. »

De longues minutes plus tard, le réseau se rétablit. Orah fait le point : une grande partie de son réseau, sans nouvelle d'elle, s'est autodétruit. Elle téléchargement rapidement les enregistrements des mouchards pour ne pas les perdre et recherche Steeve sur le réseau. Il est vraisemblablement à l'entrée d'une section de maintenance et en mouvement. Elle lance ses logiciels pour essayer de prendre possession des systèmes du secteur, mais ça risque de prendre plusieurs minutes.

Orah profite de ce délai pour se connecter, avec appréhension, aux senseurs clandestins de l'appartement d'Émy. Elle veut faire l'inventaire des dégâts et redoute le pire. Ses intuitions sont confirmées. Les images dans la chambre montrent Snack qui pratique un massage cardiaque à son amie. Une rapide recherche sur le réseau lui montre que le nevia a déjà appelé les forces de sécurité qui sont en chemin, une équipe de secouristes est en train d'escalader les escaliers de services accompagnés d'un brancard d'urgence robotisé. Elle place les mouchards en mode autistique pour une durée de dix heures. Si les forces de sécurité les découvriraient, ce serait une catastrophe.

Sur le réseau, Steeve l'appelle. Il peste : « MERDE ! Je l'ai perdu Orah. Je l'ai perdu. J'ai perdu l'assassin.

— Quelle est ta situation ? s'inquiète Orah.

— En deux morceaux, il ou elle avait un camouflage thermo-optique et une lame active rétractable, s'énervé l'émissaire.

— Heureusement que cette enveloppe est cybernétique et qu'elle n'a pas eu la batterie...

— Je vais avoir besoin d'aide, est-ce que tu peux me téléverser dans l'enveloppe quatre et couvrir ce qui s'est passé ici ? demande Steeve.

— Non, planque ton arme : on ne rattrapera pas l'assassin, le résonne-t-elle. Conserve ta couverture et appelle les secours. On les aura d'une autre façon.

— Bien reçu, tu as raison. », concède Steeve.

Orah se lève rapidement et sort de son domicile, elle aperçoit les secouristes qui ressortent de l'appartement. Émy est inconsciente et couverte de sang, prise dans la gangue de la résine de la stase. Snack marche à côté du robot qui avance de ses trop nombreuses pattes et transporte son amie. Le neviau à l'air abattu et ses bras pendent de désarroi, eux aussi couverts de sang. Il porte un pansement de médigel sur la jambe gauche.

Plusieurs robots patrouilleurs ont sécurisé l'étage qui est désormais couvert de tous les côtés et deux agents des forces de sécurité commencent à inspecter les lieux du crime tandis qu'un troisième s'approche d'Orah pour lui poser des questions.

L'interrogatoire est difficile mais l'agent se montre très compréhensif et aidant. Ce doit être un spécialiste de ce genre de cas et l'espionne a bien du mal à ne pas se sentir touchée par le rôle de sa couverture. Elle lui explique que Steeve a entendu du bruit et elle lui rapporte ses paroles. Elle avoue ne pas avoir compris pourquoi son compagnon est parti en courant pour rattraper l'inconnu.

Les autres voisins sont aussi interrogés mais la plupart ne se sont aperçus de rien. Les enquêteurs repartent avec plusieurs éléments dont un sabre et un bras cybermétique équipé d'une lame rétractable. Ces éléments la surprennent : qui serait en mesure de lutter contre un cyber-samouraï... Snack ? Et avec quelles armes ?

Les agents repartis, elle regagne leur domicile et reçoit un message, sur le canal officiel, de Steeve : « Je suis à l'infirmerie, les agents ont pris ma déposition. Ils réparent mon enveloppe et j'arrive. Comment vont Émy et Snack ? ». Elle renvoie un simple message : « Émy a été mise en stase, vu tout le sang, j'ai peur qu'elle ne s'en tire pas... Et Snack... J'aurais jamais cru qu'un neviau puisse être aussi triste. »

Deux heures plus tard, Steeve entre dans l'appartement, il fait grise mine : « Je n'ai pas pu avoir de nouvelle d'Émy et de Snack : les forces de sécurité ont établi un cordon de sécurité autour d'eux.

— Moi, j'ai quelques nouvelles et ça pourrait t'intéresser, explique Orah.

— Des bonnes nouvelles ? doute l'homme.

— Difficile à dire, mais regarde ces enregistrements. », lui conseille Orah sans en dire plus.

L'émissaire charge la reconstruction de la scène prise par les mouchards. Snack qui était en train de se reposer sur le canapé prend une pause de surprise. Au même moment, une annotation indique : « Coupure du réseau aérien ». La porte s'ouvre et un fantôme à peine visible entre dans la pièce alors que le neviau est en train de manipuler son bracelet de chargement. Alerté par le bruit, Snack va vérifier le panneau de commande. Émy se lève de son siège et prend un violent coup de sabre en plein cœur.

Steeve met la reconstitution en pause et maudit : « Rien d'exceptionnel, du travail d'assassin typique. Est-il vraiment nécessaire de repasser ça ? »

— Continue, c'est là que je suis tombé de ma chaise. Presque littéralement. », ajoute Orah.

De trois bons, dont un au plafond, Snack a traversé l'espace de la pièce et arrache la cape de camouflage de l'assassin. À partir de ce moment, Orah place le flux en image par image. La lame de l'assassin file à une vitesse prodigieuse en direction du nevia, mais celui-ci l'esquive en s'aplatissant au sol.

« Comment, il lui aurait fallu une gravité de six ou sept G pour faire ça ! », lance l'émissaire rempli d'incompréhension.

Le nevia revient à la charge dans l'image suivante, comme une masse floue. Et celle d'après, il a saisi la main de l'assaillant qui peine à le suivre.

« Je connais ce type de prise, c'est un standard du désarmement. Où a-t-il appris ça ? », demande Steeve qui commente chaque image avec une fascination ouverte.

Snack s'est emparé de l'arme, mais l'assassin fait jaillir deux lames de ses poignets dont l'une entaille profondément la jambe de la peluche. Ne se démontant pas, le nevia effectue un mouvement de retrait pour sortir du dangereux périmètre couvert par les deux lames. L'action suivante est trop brève pour s'afficher sur l'unique image d'un soixantième de seconde. Juste après, Snack est passé derrière l'assassin, chaque pas déclenchant une impressionnante onde dans la moquette.

« Mais bien sûr, il se sert de ses pattes gecko pour rester collé au sol. », décrit l'espion comme s'il s'agissait d'une révélation incroyable.

Alors que le nevia se repositionne comme un vrai combattant, l'un des bras du cybermétique continue sa trajectoire, détaché du reste du corps. Tirant d'un coup sec sur sa cape, l'assassin gagne la porte encore ouverte et trace à travers le seuil.

Orah arrête la reconstitution. La suite, ils la connaissent : Steeve est parti à la poursuite de l'assassin et Snack a fait de son mieux pour sauver son amie, déposant, soigneusement, le sabre à proximité.

La situation n'est pas bonne et le commandement ne sera pas satisfait. Steeve, qui repasse la scène de combat en boucle, doit lui aussi réaliser ce fait : trop de facteurs externes ont été sous-estimés. Autant dans l'opposition que chez les alliés en fait.

Il est plus qu'urgent de rectifier ça, et au fond de son cœur, Orah hurle : il y aura des représailles.

Dans l'appartement de Noctis, Milly vient de recevoir le message de Snack. Il s'est passé quelque chose de grave. Il semblait préoccupé et apeuré.

Après la victoire de la veille, Milly espérait pouvoir se concentrer sur Zoy qui compte sur eux pour lui trouver un endroit où vivre décemment. Pour le moment, le neviau roux peut aller et venir dans Lunae et ses deux amis lui ont installé une zone sûre où il peut se reposer et se recharger. Snack lui a donné son second chargeur et lui a apporté un biberon de nutrigel plein.

Mais place au plus urgent. Snack a besoin de son aide. Elle s'installe sur le doux canapé et charge sa console de décryptage sous le regard de son mentor.

« Je vais être absente quelques heures, explique-t-elle à Ekaïdos.

— Où vas-tu ? lui demande-t-il.

— Physiquement, nulle part : je m'immerge dans la matrice. Un ami a besoin d'aide.

— Un ami, hein ? note le cybernétique. Si tu as besoin de renfort, tu connais le signal.

— Merci Ekaïdos. », lui répond-elle chaleureusement.

L'injection dans la matrice est instantanée : et devant la neviau s'étalent les innombrables nœuds de son réseau local. Rapidement, elle localise deux de ses préférés : Snack et Zoy. Elle envoie la demande d'hébergement à Snack qui la fait entrer sur son processeur.

Le cerveau hyper-hybride d'un neviau possède bien plus que la puissance de calcul nécessaire et deux noyaux de neviau peuvent s'y exécuter en parallèle sans aucun ralentissement en gardant une marge confortable. Pourquoi une telle surenchère de puissance ? Il est probable que le noyau du prototype, non-optimisé, ait eu besoin de toute cette puissance de calcul. Mais certains jours, Milly a cette étrange impression que leurs enveloppes sont surdimensionnées, comme si elles n'avaient pas été prévues pour eux mais pour quelque chose de plus grand et de plus puissant. Seraient-ils une démonstration du savoir-faire d'Elmetech Philorganics commercialisée malgré-tout ?

La voici connectée à Snack et elle projette son avatar à ses côtés. Même si elle semble pouvoir percevoir par ses propres sens, seul ce que son hôte voit existe réellement.

« Hey ! Ça va Snack ? demande-t-elle.

— Non. Je n'ai pas réussi à protéger Émy. », pleure-t-il dans l'espace virtuel.

Elle le prend par l'épaule et lui frotte le dos. Les deux neviaus ressentent le retour haptique virtuel sans qu'un seul poil ne se déplace réellement.

L'énorme machinerie devant eux, de l'autre côté d'une grande vitre, émet des infrasons et la gangue de résine emporte l'amie de Snack dans le scanner à haute résolution. Au retour du corps figé, Milly voit tout le sang encore rouge à travers la substance vitreuse qui maintient chaque molécule du corps en place. Le médecin en chef examine le résultat du scan et sort de la pièce, laissant Émy seule.

Il arrive de leur côté de la vitre et s'adresse à Snack : « La numérisation et la reconstruction ont réussi et les tests d'intégrités indiquent que le cerveau de votre amie a été correctement sauvegardé. En revanche, les dégâts sur son corps sont irrécupérables : le système nerveux s'est beaucoup trop dégradé. Je suis désolé, mais votre amie est décédée. »

De sa petite hauteur, Snack s'effondre au sol et Milly se précipite pour l'étreindre. Le berçant légèrement, elle lui murmure des mots réconfortants. Se reprenant, Snack se relève péniblement, aidé du médecin qui le conduit à un fauteuil.

L'homme en blouse lui dit alors quelque chose d'étrange : « Vous avez été conçus pour prendre soin des autres. Mais qui a été conçu pour prendre soin de vous ? ». Snack et Milly le regardent sans comprendre. Il reprend : « Si c'est à vous de forger votre propre avenir, gardez toujours en tête que vous n'êtes pas seuls.

— Mais... émet Milly abasourdie.

— Pour votre amie, Mnemesics va faire le nécessaire. Elle va être réinstanciée dans quelques minutes et elle aura besoin de vous, comme vous avez besoin d'elle. Un agent va vous accompagner au dôme de Mnemesics.

— Merci docteur. », exprime Snack d'une voix encore sanglotante.

Il est encore trop bouleversé pour avoir assimilé le message du médecin mais Milly se le répète plusieurs fois et hésite encore sur son interprétation. Une chose est certaine : quelqu'un les observe, quelqu'un avec assez de pouvoir pour les atteindre incognito et, en ce moment critique, essayer de leur apporter du réconfort.

Un homme portant l'uniforme des Forces de sécurité de Mars entre dans la pièce et invite Snack à le suivre. Il porte un air solennel et rigoureux. Alors qu'il entraîne Snack, et involontairement Milly, vers le fameux dôme, il demande : « Ça va aller ? J'ai déjà perdu des proches et connu la réinstanciation. La guerre ne nous a pas fait de cadeau. Si vous voulez des conseils ou du soutien, n'hésitez pas à demander.

— Comment elle va se sentir ? s'inquiète le Snack.

— Si j'ai bien suivi, sa sauvegarde a été faite post-mortem, donc elle aura tous les souvenirs jusqu'à sa perte de conscience. Ce sera pour elle comme si elle se réveillait sans avoir jamais changé de corps.

— Mais quand elle saura la réalité, comment elle va le prendre ?

— Ça, je ne peux pas le prédire. On réagit tous différemment. L'un de mes camarades du commando a perdu plus de neuf instances et n'a jamais montré le moindre doute : pour lui, il était son motif et c'était tout. Un autre a passé plusieurs semaines en dépression avant de choisir qu'il était quelqu'un d'autre et a changé d'identité.

— C'est terrible, réalise le nevan.

— La mort est un ennemi invincible, récite l'agent d'une voix comme remplie de haine.

— Et vous ? demande Snack.

— J'ai été un peu perturbé, pas mal dans le déni au début. Au final, peu importe : même si la loi considère que je n'ai qu'hérité de l'identité, des souvenirs et des privilèges de mon instance précédente, je suis là et je fais avec tout ce que j'ai. J'ai l'impression que je me suis fait à l'idée que le « moi » permanent et continu que certains s'imaginent n'a jamais existé. », explique le soldat.

Snack est plongé dans ses pensées. Le groupe descend de la rame de métro et atteint l'entrée du dôme sécurisé de la société de sauvegarde martienne. À l'intérieur, deux autres agents, en tenue de Mnemesics, les accueillent et les conduisent dans le plus grand silence à l'intérieur du grand bâtiment de Mnemesics. Après quelques vérifications de routine, Snack et Milly sont conduits dans une chambre où une copie du corps d'Émy dort.

Un opérateur synthétique leur annonce : « Nous sommes prêts à procéder. À votre signal. ». Snack lance la procédure d'un petit hochement de tête et s'approche de la femme endormie. Après avoir escaladé le lit, il vient se blottir contre elle.

Lentement, la respiration de la jeune femme prend son autonomie et l'opérateur retire le masque respiratoire. Quelques minutes plus tard, Émy reprend péniblement conscience, émergeant d'un sommeil aussi profond que la mort elle-même.

« Que s'est-il passé ? demande-t-elle en premier.

— Je suis désolé Émy, je n'ai pas réussi, s'apitoie Snack.

— Réussi quoi ?

— À te protéger, explique-t-il.

— Oh... Mais je suis encore là. », le réconforte-t-elle en prenant son neveu dans ses bras. Alors qu'elle commence quelques mouvements pour le bercer, elle entonne la même chanson que précédemment et Milly récite aussi les vers en swahili.

Snack, reprend : « Ils t'ont tuée ! Et je n'ai rien pu faire. Je n'ai pas été un assez bon neveu... ».

Émy prend une grande inspiration. Elle réalise lentement ce qui s'est passé et son esprit lutte encore contre la vérité. Une larme coule contre sa joue et glisse sur le pelage de Snack. La peluche vivante lui rend son étreinte et Milly prend un peu de recul. Ce n'est pas son Émy, et ce moment leur appartient.

Peu à peu, Émy réalise : « Je suis morte, c'est ça ?

— Oui, déplore Snack dans un sanglot.

— Mais je suis là, non ? constate-t-elle.

— Oui.

— Alors tout va bien, continue-t-elle.

— Je ne laisserais plus personne te faire du mal. », jure Snack.

Au fil de ses réflexions, Milly réalise que le nevian noir est le premier d'entre eux à avoir vraiment perdu quelque chose. Alors qu'il a même sauvé Prof' et Zoy, on lui a pris son principal repère. Sans aucune raison...

C'était un assassinat. Il avait une raison. Cette affaire n'est pas seulement une affaire de nevian, d'autres factions se livrent une guerre invisible et Émy en a été l'une des victimes. Mais pourquoi ? Ce n'était qu'une simple habitante au grand cœur qui ne représente aucun enjeu stratégique, aucun danger, aucune menace. Cette guerre ne les concernait pas. Les choses viennent de changer et s'ils veulent impliquer les nevians, qu'ils soient servis.

Le gros des émotions passé, l'un des synthétiques s'approche et explique aux deux amis : « Comme l'indiquent les lois de Mars, vous avez hérité des souvenirs, de l'identité et des privilèges d'Émergence. En particulier, sauf considérations purement administrative, nul n'a le droit de vous refuser l'association avec ses actes passés et ses réalisations. Par ailleurs, conformément aux souhaits de la défunte, vous avez été instanciée dans une copie de son corps d'origine avec les modifications suivantes : intégration de votre link, optimisation du métabolisme pour mitiger les effets des faibles pesanteurs, amélioration des mécanismes de récupérations des lésions du matériel génétique et protection sous-dermique contre les radiations modérées. »

Les mots produisent un étrange effet sur Émy qui vérifie qu'elle n'a, en effet, pas son link sur son nez, malgré la présence de l'environnement virtuel. Alors que les deux amis se relèvent et qu'un synthétique aide la femme à s'habiller, Milly fait part de son raisonnement à Snack qui lui répond : « Émy est encore très fragile, je ne peux pas la laisser tomber.

— Bien sûr que non ! Pas tout de suite, il nous faut des infos avant. Mais quand elle ira mieux, on apprendra à ces types qui qu'ils soient qu'on ne se laissera plus jamais marcher dessus !

— D'accord ! accepte Snack. Mais on va avoir besoin d'aide...

— Je m'en occupe pour le moment. Prends soin d'Émy.

— Je peux aider aussi ! », envoie Zoy à travers le réseau. Le petit génie a réussi à inverser la connexion de Milly. Et l'opération impressionne vraiment la decker.

Alors que le groupe sort des locaux de Mnemesics, lourdement escorté par des agents des forces de sécurité et plusieurs robots ostensiblement armés, Zoy vient à leur rencontre et crie : « Snack ! » avant de se jeter dans les bras de son sauveur en fourrure noire.

Indirectement braqué par plusieurs armes, Snack donne des explications : « C'est un ami, c'est Zoy. Pas d'inquiétude.

— Tu t'es fait un ami ? demande Émy avec une once de gaieté.

— Oui. C'est un peu compliqué, mais c'est grâce à toi. On te racontera tout, promis ! », élude Snack.

Le petit groupe rentre dans l'appartement : une équipe est visiblement venue nettoyer les traces de l'attaque et Milly ne parvient pas à discerner quoi que ce soit qui puisse témoigner du crime. Les hommes des forces de sécurité se postent à l'extérieur et la porte se referme, hermétiquement.

De nouveau chez elle, Émy se laisse tomber sur le canapé. Zoy reprend les présentations de façon plus officielle : « Je suis Zoy, enchanté Émy.

— Bonjour Zoy, répond-elle amicalement. Snack, tu m'as caché beaucoup de choses ?

— Seulement deux : Zoy et Milly, confesse le nevian noir.

— Milly n'est pas ici physiquement. Mais elle peut venir avec son avatar. », explique le nevian roux.

Snack fait un geste en direction de l'avatar de la decker et elle se révèle publiquement sur le réseau local, apparaissant aux yeux de la femme. À son tour, elle se présente : « Bonjour Émy, je suis Milly. ».

L'humaine à la peau noire, une cyborg désormais, répond à ces salutations. Elle se redresse et prend une position assise plus habituelle sur un canapé.

Snack commence alors son exposé : « Je voulais t'en parler dès qu'on aurait fini de trouver une maison pour Zoy.

— Avec ce qui s'est passé, on n'a plus envie de te cacher ça, complète le nevian roux.

— Hier, quand je t'ai dit que je voulais prendre du temps pour moi... C'était pour aller sauver Zoy, avoue Snack.

— Sauver ?

— Oui, ça faisait pas mal de temps que Milly était en contact avec lui et son propriétaire le retenait contre son gré, continue le nevian gladiateur.

— Contre son gré... répète Émy.

— Zoy, Snack et moi, on n'est plus quasi-sentient. On est sentient tout court, explique Milly. On a un défaut. On est pas trop sûr de son origine, mais ça pourrait toucher plein de nevian en fait.

— Ce n'est pas un défaut, conteste Émy.

— Pour un assistant domestique, si, complète Milly. Depuis ce changement... C'est différent, même si la transition a été difficile pour chacun de nous.

— C'est pour ça que tu es importante, explique Zoy. Tu as aidé Snack à s'éveiller et sans toi... Je serais encore relié à cette machine pour fabriquer des choses pour Prof'.

— Mais c'est terrible... se révolte la femme.

— Et il y a ta chanson, complète le nevian roux.

— Ma chanson ?

— Celle que tu me chantais quand j'étais perdu. C'est devenu comme un symbole pour nous, explique Snack.

— Elle nous rappelle qu'on n'est pas seuls et qu'on peut compter sur les autres quand on en a besoin, continue Milly.

— Oh... s'émeut Émy.

— Si tu as besoin de nous, tu peux aussi compter sur nous, complète Snack.

— Je vais avoir besoin de temps pour tout digérer, avoue la femme.

— D'accord. », acceptent les trois neviens en chœur.

Émy ferme les yeux et repose sa tête en arrière contre le haut du dossier. Les trois neviens se resserrent et la regardent un instant avant de réfléchir aux prochaines étapes.

La santé d'Émy est primordiale et Snack part déjà à la cuisine pour préparer un déjeuner. Les enveloppes de Mnemesics sont à jeun après leur fabrication et Émy aura rapidement faim. Ce sera des œufs, leur amie les adore. Zoy le rejoint rapidement et les deux neviens s'occupent du festin. Milly, immatérielle, est un peu triste : elle aurait bien aimé donner la patte à la pâte.

À leur retour avec le plateau, Émy rouvre les yeux : l'odeur des œufs cuits lui a donné l'appétit. Alors qu'elle mange, encadrée des neviens qui veillent à tout, elle leur explique son dilemme : « Si la loi dit que je suis morte, est-ce que je suis encore moi ?

— Que te disent tes souvenirs ? demande Snack.

— Que c'est le cas. Mais, qu'en penserait la « moi » qui est morte ?

— C'est une question qui a beaucoup travaillé les philosophes et l'une des nombreuses conclusions possibles est que le « moi » est une illusion, expose Milly. On évolue tout le temps : au cours de ta vie, tu as déjà changé plein de fois de corps sans t'en rendre compte. Pas une seule cellule ne persiste plus de dix ans. Même ton cerveau se renouvelle sans cesse. Et puis, tu as déjà connu plein de discontinuités, à chaque fois que tu t'es endormie. En somme, ton « moi » aurait dû mourir des tas de fois.

— Je ne trouve pas ta réponse très rassurante, indique Émy.

— Je ne suis pas dans mon corps là, explique Milly. Je suis émulée sur le processeur de Snack et je projette mon avatar sur le réseau virtuel. Mon corps d'usage est à Noctis et le logiciel qui était moi y est éteint. Suis-je morte ?

— Je suppose que non, concède la femme.

— C'est mon point de vue, continue Milly. Mais c'est à chacun de faire son choix et de respecter celui des autres. Les corporations ont justement établi leurs lois pour permettre à chacun de choisir sa position là-dessus, en évitant les contraintes. Tu peux voir ça comme une astuce juridique pour se défaire de la question philosophique. Et c'est le cas en fait. Certains peuvent considérer que toutes leurs instances sont la même personne, d'autres non. Vu de l'extérieur, tu es indiscernable de l'Émy que Snack aime tant ! Et la loi t'autorise à l'être, c'est tout.

— C'est nous qui donnons du sens à ce genre de chose Émy, complète Zoy. Même nos esprits très différents de ceux des humains ont besoin d'associer des étiquettes à ce qui nous entoure pour pouvoir les manipuler mentalement. Mais la réalité est bien trop continue pour tracer des frontières indiscutables et ces concepts restent artificiels. Ce n'est pas grave : on s'en sort bien avec.

— Il va me falloir du temps pour encaisser tout ça, je pense, avoue Émy.

— Et nous on sera là tout le temps qu'il faudra pour t'aider. Et même après ! », déclare Snack sous la confirmation gestuelle des deux autres nevians. Un étrange sentiment envahi les pensées de Milly : ce doit être ça une famille.

Après avoir englouti une autre bouchée, Émy change de sujet : « Tu n'avais pas dit que tu pensais me parler de tes amis qu'une fois que Zoy avait une maison ?

— Oh... Heu... Oui, s'étrangle le nevian pris de court.

— En attendant que ce soit le cas, il peut rester ici s'il veut, dit-elle.

— D'accord... », hésitent les trois nevians, simultanément.

15 – Jumper : Reprendre le contrôle

Suivre l'androïde n'avait pas été une mauvaise idée en réalité. Arrivé à une vingtaine de mètres d'un des points d'accès, le pirate avait considérablement accéléré son rythme de marche et s'était immobilisé contre un mur. Un empressement qui signifiait une chose : quelque chose était en train de se produire et l'agent de cette faction inconnu avait été rappelé en urgence.

Jumper s'était saisi de l'opportunité pour récupérer le contenu de la mémoire du robot, notamment son faux certificat privé. Il y avait aussi découvert quelque chose d'intéressant : le robot est relié à un réseau profond de surveillance. Heureusement pour lui, ceux qui l'avaient établi étaient occupés par autre chose. Et ces gens, il en avait le cœur net désormais, n'étaient autre que les ennemis numéros un des Phobos' Heights : les funestes services de renseignement martien.

La machination de Mathew avait eu lieu et, quelques heures après, les nouvelles font état de l'assassinat d'une résidente de Lunae. La jeune femme que son ancien patron lui avait demandé de surveiller : Émergence, héroïne de Mercure et nouvelle citoyenne de Mars. L'ancien chef de la cellule de Lunae a donc bien franchi cette limite que Jumper s'était juré de ne jamais franchir : le marché noir, le matériel illégal, les drogues, les armes... avec des réserves, le technicien s'en était accommodé, mais le meurtre gratuit d'innocents, jamais. Curieusement, ceci fait de l'androïde et de sa faction, des alliés temporaires. La réaction du pilote de l'androïde et la possibilité de cet assassinat, éclaircissent considérablement leurs motivations.

De retour chez lui, il consulte ses sources d'informations et récupère les dernières rumeurs à filtrer. Depuis qu'il a mis un pied hors de son travail, son appartement est devenu l'endroit où il passe le plus de temps. Quelques images de l'immeuble de la victime, filmées par un curieux poussé par un attrait pour le morbide, attirent l'attention de Jumper : aux côtés du cortège des services d'urgence se tient un nevia. Pas n'importe lequel : Snack.

Serait-il possible que le nevia se soit attaché à un nouveau propriétaire après la disparition de Bill et la mise à sac de l'arène ? Ceci soulève quelques questions : si Snack est désormais proche de la cible de ses anciens employeurs, quelle est sa responsabilité dans tout ça ? Mathew s'en servirait-il encore comme d'un agent pour espionner la femme ?

Une chose ne colle pas remarque Jumper alors que d'autres images montrent le nevia accompagnant la femme à la sortie du dôme de Mnemesics. S'il était responsable de quoi que ce soit, les renseignements ne l'auraient pas laissé près d'elle. Ça n'aurait pas été le premier à disparaître de la circulation pour réapparaître dans une autre cité, les souvenirs « retouchés ».

Et ce second nevia roux... qui apparaît dans le même intervalle de temps que la neutralisation de Prof'... L'homme brisé n'arrêtait pas de lui parler de l'assassinat et de son « Zoy » qui lui avait tourné le dos, comme une sorte de métaphore du destin. Est-ce que ce serait lui ? Ce nevia roux ? Dommage que, dans un élan de compassion, Jumper ait apporté Prof' aux services de psychochirurgie : il aurait eu quelques questions à lui poser. Bah, les réponses n'auraient probablement pas été exploitables et le malheureux est bien mieux entre les mains des médecins.

Jusqu'à présent, Jumper s'était interdit de trop creuser du côté des Phobos' Heights, du côté « des siens ». Mais les choses évoluent et Mathew est certainement encore en activité dans la cité, à accepter des contrats de puissances extérieures pour son propre bénéfice. Il a attiré l'ire des renseignements et mis en danger sa propre organisation : à l'image de son arène exubérante, inutile et cruelle, qui a valu la déchéance de tant de gens de Lunae.

Évidemment, contacter directement Mathew ou Bill ne serait pas une bonne idée. Non, Jumper va d'abord commencer par faire l'inventaire des membres qui n'ont pas été pris dans l'incident de l'arène. Chose amusante : la plupart de ceux qui n'étaient pas présents ce soir-là n'ont jamais été particulièrement partisans de Mathew : il ne sera pas difficile d'obtenir quelques informations d'eux sans éveiller la suspicion du chef de la cellule.

Consultant son exo-mémoire, le technicien reconstruit le réseau de la cellule et, croisant ses données avec les captures, il catalogue les agents : un bon tiers a été arrêté ou placé sous une surveillance active. Sur les deux tiers restants, plus de la moitié ne semblent pas dignes de confiance : entre ceux qui sont trop proches de Mathew et ceux trop à la limite d'autres cellules, Jumper préfère les éviter. Sa liste prend rapidement forme et plusieurs noms attirent son attention.

Mais le technicien ne veut pas tomber dans un biais de sélection sur cette dernière étape et décide d'effectuer un tirage aléatoire dans la liste finale. Quelques photons mesurés plus tard et c'est le nom de « Jay'nee » qui sort. Il n'en a pas beaucoup entendu parler : de ses souvenirs, c'est une decker qui travaille beaucoup en freelance mais qui s'est souvent impliquée au sein de la cellule sur des choses relativement anodines. En particulier, si vous cherchez quelqu'un qui n'aime pas trop les manières de Mathew... c'est la bonne adresse.

Pour commencer, établir une ligne de contact. Jumper charge une carte du ciel et les éphémérides. Non pas celle des astres naturels, mais celle de toutes les stations et relais en orbite. Gagnant son balcon, Jumper déploie et aligne une parabole vers l'un des relais areostationnaires : en passant directement par l'extérieur, personne ne pourra l'intercepter. Il lance la connexion et envoie un simple message de connexion : « Liaison un rebond ; relais : 2231-18 ; générateur de photon : 19 ; contact : 9e47-c7ff-925a-dd9e-b79d-aaf9-9a4b-18c3. – Jumper ».

Attendant une réponse, le technicien s'installe sur l'un des sièges du balcon et profite de la vue. En vérité, travailler pour les services de la maintenance lui a permis de gagner un train de vie plus confortable que la moyenne et que ses trafics avec les Phobos' Heights. Mais ses travaux de l'ombre lui ont permis de construire un réseau de contacts bien plus intéressant et quelque part procuré une certaine forme de prestige.

Ce n'est pas pour rien que l'organisation mafieuse peine à recruter : l'intérêt de l'illégalité dans un monde d'économie de l'abondance n'est pas évident. Plus le temps passe, plus Jumper constate qu'il ne semble fonctionner qu'en un cycle auto-fermé : comme un monde invisible qui n'existerait que pour lui-même. L'illégalité pour l'illégalité. Des luttes de pouvoir pour des luttes de pouvoir. Une recherche d'une influence et d'un pouvoir qui suit une longue et décadente tradition sans se remettre vraiment en question. Au final, seuls les ambitieux et ceux qui veulent avoir l'impression d'être mieux que « ceux de la surface » descendent dans les couches secrètes de la cité, dans ces coursives abandonnées des humains et laissées aux règles mécaniques des machines qui font vivre la colonie. Là, ils complotent pour un pouvoir illusoire, s'enivre de secrets autosuffisants et se livrent à une débauche interdite en haut. L'arène de Mathew représentait tout ça à la fois : le maître de l'arène, comme le chef d'une secte, imposant son terrible pouvoir et se délectant du sang fourni à l'arène tandis que les fidèles parient dans l'illusion de plaisir procurée par les gains et les pertes.

Snack, puis Nightly, ont mis un coup de pied dans la fourmilière. Et aujourd'hui, parce que ces hommes n'ont pas su rester dans l'ombre et ont succombé aux promesses d'agents hors de ce monde, ils ont emporté une vie et gravé avec leurs mains et leur sang une gigantesque cible sur leurs fronts que les services de renseignement ne rateront pas. Et Jumper compte bien refermer cette boîte de Pandore, remettre le jeu à plat, briser les illusions et redonner un sens à tout ceci.

Une notification de connexion le sort de ses ruminations. Jay'Nee vient de confirmer la clé de cryptage commune. Son avatar s'affiche. Assise en tailleur, sa peau mate aurait pu porter des tatouages. Ses cheveux sont tous rabattus en nattes à l'arrière et un câble émerge du faisceau capillaire. Ses deux yeux violets portent une expression intense de méfiance et de défiance. C'est elle qui ouvre le bal : « Salut Jumper. Pourquoi tu me contactes comme ça ?

— Hey, Jay'Nee, adoucit le technicien. Je ne vais pas te faire un dessin, c'est un peu la merde en ce moment et j'ai besoin de quelques informations.

— Quel genre d'informations ? le presse-t-elle. Je ne bosse plus pour la cellule. Si c'est pour du boulot, va voir quelqu'un d'autre.

— Pas pour la cellule. Pas pour le moment. Et certainement pas pour Mathew.

— Donc ? s'impatiente-t-elle.

— Mathew a déclenché une guerre et...

— Passe-moi les détails, que veux-tu ? », l'arrête la jeune femme, visiblement énervée.

Jumper reprend : « Ok. Où est Mathew et qu'est-ce qu'il fout ?

— Dôme Trizac, niveau moins deux, section dix-sept. De la merde, répond-elle d'un seul souffle.

— Oh, encaisse Jumper.

— C'est tout ?

— Oui. Merci, je trouverais un moyen de te revaloir ça, la remercie-t-il.

— Pas la peine. Fais-le tomber. », dit-elle avant de se déconnecter brutalement.

Dans ses souvenirs, Jay'Nee était une femme hyperactive et plutôt enjouée. Pour qu'elle lâche Mathew comme ça, c'est qu'il a vraiment dû faire de la sacrée merde. Jumper n'a pas besoin de réfléchir bien longtemps : quelque chose lui dit que c'est certainement en rapport avec cet employeur hors monde.

Avant de lâcher les chiens, le technicien aimerait quand même faire quelque chose. Quel que soit ce qui va leur tomber dessus, il aimerait mettre à l'abri son meilleur ami de l'orage. Bill est certainement encore près de Mathew, aussi bien socialement que physiquement et, connaissant la portée des repréailles des services de renseignements, il est gravement menacé.

Les prochaines étapes seront dangereuses. Le technicien va devoir se montrer très prudent, mais aussi très convainquant : ceux d'en face ne jouent pas et si la chute de Mathew est inévitable, les dégâts collatéraux risquent d'être considérables. Une autre chose est certaine : s'il a réussi à prendre un peu l'ascendant lors de la précédente rencontre avec les agents de l'ombre, le prochain rendez-vous aura certainement un autre goût.

Rangeant, son antenne clandestine, Jumper repense à Snack. S'il n'avait pas été là, au repos forcé, serait-il en train de préparer le Majhra pour payer le Rasoir de sang à la demande de Mathew ? Malgré tout leur cynisme, le neviau était resté d'une incroyable gentillesse et a laissé sa marque : une candeur bienveillante.

Le début de la soirée tourne autour d'un verre d'alcool. Comme tout ce qui représente un risque sanitaire, la substance est régulée dans les colonies. Pas interdite pour autant, mais son usage est sans commune mesure avec la situation sur Terre. La société des solaires est bien différente. Plus responsable ? les événements récents continuent de contredire cette assertion.

Un nouveau message : « Viens seul ; dans une heure ; tu sais où. ». Ça commence à être lassant. Enfilant sa veste, le technicien se lève et se prépare pour une promenade nocturne. Il hésite encore sur l'approche à tenir, mais réalise qu'il n'aura probablement pas l'occasion de choisir : après le fiasco, l'agent des renseignements va certainement chercher à regagner sa crédibilité et passer ses nerfs sur le technicien. Un peu démoralisé, il se sert un second verre ambré, puis un troisième.

Jumper débarque finalement à l'heure dite. Le courage liquide n'a pas vraiment l'effet qu'il aurait aimé et le patrouilleur piraté brise le silence à son arrivée : « Bonsoir Jumper. Nous avons quelques sujets à aborder.

— Bonsoir. Dôme Trizac, niveau moins deux, section dix-sept. Épargnez Bill Tagarne. », laisse échapper le technicien d'un ton désillusionné.

Le robot des forces de sécurité marque un long moment de silence, comme en conflit avec lui-même ou avec les autres agents qui doivent le suivre.

Le robot reprend : « Pourquoi devrions-nous l'épargner ?

— Parce qu'il ne vous intéresse pas et que vous êtes supposés être du côté des gentils, non ? déballe sarcastiquement Jumper.

— Mais qui croyez-vous que nous sommes ?

— Les services de renseignements de Mars ? hasarde faussement le technicien ivre.

— Ce n'était pas une question qui appelait à une réponse monsieur Jumper, précise autoritairement l'agent.

— C'est mon pseudonyme, pas besoin d'y ajouter un monsieur.

— Vous allez bien ? recentre l'androïde.

— Vous savez pourquoi toute cette merde a éclaté comme ça ? l'ignore Jumper.

— Non ? s'impatiente-t-il.

— Orgueil, soif de pouvoir, perte de contact avec la réalité et décadence.

— Dans cet ordre-là ?

— J'en sais trop rien, avoue l'homme. C'est important ?

— Vous êtes le pire informateur que j'ai jamais eu, annonce l'agent de dépit.

— Parce que vous n'avez pas eu besoin de me tabasser ? réplique Jumper.

— Vous êtes trop honnête. Comment vous avez atterri chez les Phobos' Heights ? Laissez-moi deviner : un ami. Un ami qui s'appelle Bill Tagarne ?

— Allez-vous faire foutre, vous avez ce que vous voulez, essayez de faire les choses bien ce coup-ci. », assène Jumper.

Reconsidérant l'état de son interlocuteur, le robot termine : « Les drogues ne vous réussissent pas, Jumper. La prochaine fois, venez sobres, ou je viendrais avec de quoi vous dégriser. »

Alors que l'agent des renseignements disparaît dans la coursière habituelle, le technicien ne réalise pas tout à fait ce qui vient de se passer. Traînant un peu en chemin, il s'arrête devant l'une des machines de la section de maintenance. S'il n'avait plus cette contrainte, les choses seraient tellement plus simples.

L'homme reprend sa marche et suis consciencieusement le tracé virtuel jusque chez-lui, déprimé. Il se souvient à nouveau des raisons pour lesquelles il se tient loin de la boisson d'habitude.

« Vois le bon côté des choses : la journée s'est terminée et l'apocalypse n'est pas encore venue. »

Demain par contre...

16 – Steeve : Contre-attaque

Orah avait vérifié les informations. Sur le réseau de distribution de l'énergie, il y avait bien une anomalie dans la section dix-sept du dôme Trizac et toutes les stations de contrôle des robots de la maintenance avaient été piratés.

Le QG leur avait fourni un certificat valide des services techniques de la cité et Steeve l'a installé dans l'un des synthétiques. Alors qu'Orah perfectionne ses outils pour cette opération, Steeve examine les siens. Un pistolet shock facilement dissimulable avec une vingtaine de charges, un émetteur de liaison pour permettre à Orah de le suivre et de le guider, et bien sûr son injecteur, l'élément emblématique des émissaires. Le tout soigneusement camouflé en dessous de la combinaison de technicien pour la couverture.

« Tu es prêt ?, lui demande sa collègue.

— Oh que oui, confirme-t-il. Je m'immerge.

— J'ai une backdoor dans leur système de surveillance, explique-t-elle. Ils ne sont pas si nombreux que ça : vingt-deux personnes. Par contre, ils ont une sorte de cloisonnement, les petites frappes de l'extérieur n'ont pas accès à l'intérieur. Seuls quelques types de confiance ont le droit d'entrer dans leur zone VIP.

— Tu as repéré les cybers ? demande Steeve avec intérêt.

— Quelques-uns, je te les marque, confirme la decker.

— Je me mets en route. », annonce-t-il depuis l'enveloppe cybernétique.

Il ressort de leur section de maintenance au pied d'une autre tour et se dirige vers la station de métro. Arrivant sur le quai, il précise sa destination la grappe du dôme Trizac. Quelques dizaines de secondes plus tard, une rame s'arrête pour le transporter. Alors qu'il monte à bord, il note que les douze sièges sont vides : rien d'étonnant, c'est un dôme d'habitation et à cette heure matinale, la plupart des gens dorment ou se dirigent vers les autres dômes pour suivre leur routine quotidienne.

Glissant sur ses rails magnétiques à une vitesse vertigineuse, le véhicule met moins de deux minutes pour atteindre sa destination. À l'arrivée, la station est à peine plus encombrée : deux robots de la sécurité observent une maigre foule de quatre personnes qui attendaient leur rame. L'IA qui gère le trafic leur a certainement affecté celle avec laquelle il est arrivé. L'agent sous couverture ne s'attarde pas pour vérifier son hypothèse et traverse le tunnel d'accès au dôme.

Les six grandes tours du dôme convergent vers le centre et se rejoignent presque au sommet, comme des monolithes écrasant l'espace de leur masse. La résidence semble avoir déjà commencé à s'éveiller : quelques habitants effectuent leur sport du matin et deux coureurs rasant le technicien qui se dirige d'un pas assuré vers l'un des accès à la section de maintenance.

Plutôt discrète, l'écouille d'accès est enchâssée entre deux buissons. Steeve, envoie le certificat et la déverrouille avant d'y descendre. L'accès se referme derrière lui et il évolue désormais dans ces coursives invisibles à la plupart des colons. Principalement empruntées par le personnel technique, les occasions de s'y rendre sont rares et la plupart ne sont pas vraiment légalement justifiables.

Pour atteindre le niveau d'en dessous, Steeve emprunte une nouvelle échelle et atterrit dans une zone beaucoup plus fréquentée : des milliers de spiderbots et autres robots d'entretien circulent avec un zèle remarquable. Les agents robotiques s'écartent toutefois au passage du faux technicien.

Orah reprend contact : « Tu approches de la zone sous leur contrôle. Je vais t'identifier le plus isolé. »

Presque immédiatement, la silhouette d'un des hommes des Phobos' Heights apparaît à travers les murs. Au gré de sa patrouille, il semble s'éloigner du centre de la zone. Se déplaçant rapidement, l'agent des renseignements se place sur sa route supposée et feint d'être en train d'opérer sur une machine qu'Orah lui marque comme un système de filtration atmosphérique. La proie arrive à portée de vue et l'interpelle : « Hé, qu'est-ce qui se passe ?

— Je vérifie la cause d'une alerte sur ce système de filtration, répond l'émissaire avec naturel.

— D'accord, accepte l'homme visiblement un peu surpris, vous en aurez pour combien de temps ?

— Difficile à dire, je viens à peine d'arriver. Je lance à peine le diagnostic. Pourquoi ?

— Rien. Bonne journée. », répond le guetteur tiraillé entre le désir d'exercer son autorité illégitime et celui ne pas alerter le reste de la cité. Il décide finalement de reprendre sa patrouille.

À peine a-t-il tourné le dos que Steeve lui assène un tir shock et le patrouilleur s'effondre. Seul avec sa proie dans la coursive, il branche son injecteur sur le port de connexion à travers la peau synthétique. Il y installe son logiciel d'immersion et, écrasant complètement le persona de l'hôte infortuné, l'émissaire se téléverse dans ce nouveau corps.

Récupérant rapidement de la décharge shock, il se relève péniblement. Son intelligence artificielle de supervision écrase plusieurs effets de l'embodiment tandis que ses logiciels de compatibilité se calibrent. Sans perdre de temps, il récupère son équipement clandestin et le cache sur son nouveau lui. Il range ensuite l'enveloppe de technicien synthétique hors de la vue des personnes qui traverseraient la coursive et reprend son chemin.

Il approche du périmètre d'opération adverse et croise un autre patrouilleur. Sans s'arrêter, il lui adresse un hochement de tête auquel l'autre répond d'un signe amical de la main. Le voici définitivement en territoire ennemi et Orah lui planifie son itinéraire pour lui faire éviter un maximum de monde. Avec cette enveloppe, il ne pourra pas entrer dans la zone VIP, mais Orah pense avoir localisé l'un de ceux qui le peuvent et compatible qui plus est : une contrebandière avec un casier étonnamment vierge.

Seul souci, l'individu est en train de discuter avec deux autres agents des Phobos' Heights, un homme et une autre femme. À un contre trois, Steeve a ses chances, mais le risque reste trop grand. Orah marque les trois personnes sur son interface. Pour le moment, l'émissaire reste à distance et joue la carte du temps : ils finiront bien par bouger.

La decker lui envoie : « Leur discussion est intéressante, je te la transmets. »

Une nouvelle fenêtre s'ouvre dans son espace virtuel et expose les trois, visiblement filmés par un robot de la maintenance.

« Mais il est où maintenant ? demande l'une des deux acolytes.

— On sait pas. C'est le principe, répond l'autre affalé contre le mur.

— Et c'est pas le seul... déplore la cible.

— Il y a des gens qui ont suivi Prof' ? demande la première femme.

— Suivi, c'est vite dit, rétorque l'autre femme. Ce type est complètement fracassé. »

Des défections chez les Phobos' Heights, note Steeve. Il semble que tout le monde ne cautionne pas le travail récent de l'organisation. Ici, beaucoup viennent pour l'adrénaline, l'excitation de la subversion, et l'attrait d'un pouvoir imaginaire. Pas étonnant que certains rats quittent le navire dès que les choses deviennent trop sérieuses pour eux.

« Je crois que Ophta, Jay'Nee et Nelson Junior se sont tirés aussi, continue l'homme.

— Ben merde.

— Bah, ils étaient pas assez engagés, c'est tout. », fait remarquer la contrebandière, confirmant les suppositions de l'agent.

Un quatrième homme arrive dans la coursive et entre dans la conversation qui rebondit de plus belle.

Alors que Steeve s'apprête à demander une autre cible à Orah, la femme se désengage et s'éloigne, prétextant qu'elle est attendue. Prudemment, Steeve la suit en longeant une coursive parallèle. Une fois hors de portée des témoins, l'émissaire attaque et l'abat d'un tir shock. Là, il réitère son opération : injectant sa conscience dans ce corps, supprimant la précédente hôtesse au passage. Alors qu'il se relève, Orah l'averti qu'un des hommes approche. Il n'a pas le temps de cacher son corps précédent.

L'acolyte arrive, mais alors qu'il remarque l'anomalie, un tir shock l'atteint en pleine tête. Steeve vient le ramasser et le traîne vers la minuscule zone de stockage qu'il avait prévu pour l'autre corps. Après avoir déposé les deux corps, il utilise l'arme de la contrebandière et abat l'organique d'une balle dans la tête. Il ressort ensuite du dépôt et referme la porte, enfermant ses deux victimes.

L'émissaire revient et passe le groupe qui discute encore des récents événements. Il s'approche de la zone dite « VIP » et franchit le seuil sous le regard du garde qui le laisse passer. De l'autre côté de la porte, un ancien stockage a été converti en véritable appartement. Attablés, la cible, son garde du corps et deux autres hommes, probablement des clients.

Orah récupère rapidement ce qu'elle a sur eux et les marque en transmettant ses informations : « Lui, c'est Mathew, le chef de la cellule de Lunae. Notre cible. À sa droite, c'est Bill Tagarne, son garde du corps. Les deux autres sont dans des enveloppes temporaires, impossible de savoir qui c'est.

— C'est le moment du grand ménage. », annonce Steeve sur leur réseau.

Alors que le garde du corps prend conscience de sa présence, une balle traverse sa veste et il s'écroule. Les deux inconnus tentent de se mettre à couvert, mais la rafale initiale les fauche dans le mouvement. De l'autre main, l'émissaire neutralise la cible avec son arme shock et Mathew s'effondre sur son garde du corps.

« Personne n'a réagi de l'autre côté de la porte. C'est le moment de faire les prélèvements, s'enthousiasme Orah.

— Voyons avec qui monsieur traitait. », annonce l'émissaire.

Un par un, il connecte le cerveau numérique des deux synthétiques et, en quelques dizaines de secondes, Orah a téléchargé l'intégralité de ce qui s'y trouvait avant d'effacer le support originel. Pendant ce temps, il vérifie l'état du garde du corps.

« Bill Tagarne, hein ?, demande-t-il à sa collègue.

— Yep, pourquoi ?

— Il a de la chance.

— Tu vas l'épargner ?

— Oui. Mais pas sans installer ceci ! », explique-t-il en injectant le micro-émetteur de liaison sous la peau de l'homme inconscient.

« Tu es conscient qu'il va probablement mourir de sa blessure ?

— Non, j'ai tiré au bon endroit, conteste Steeve. Sans assistance, il lui faudra plusieurs semaines pour récupérer par contre.

— Parce que tu fais ce que ce fixeur te dit maintenant ?

— Non, parce qu'il devra un jour se confronter à Snack. », s'amuse l'homme.

Vient le tour de Mathew. Pour lui, les deux agents ont prévu quelque chose de bien plus définitif. Une fois sa mémoire téléchargée, la decker « empoisonne » son schéma et déclenche la procédure de sauvegarde. Mnemesics s'en rendra évidemment compte et lancera une enquête pour restaurer la bonne sauvegarde. Avec les procédures, ça devrait laisser le temps à la sécurité de faire leur boulot et de coincer ce traître avant qu'il ne sorte du stockage.

Leur affaire terminée, Steeve vérifie qu'il n'a pas tâché son enveloppe avec le sang de Tagarne. Il considère la scène et se dit que les forces de sécurité vont bien s'amuser avec ça.

Avant de sortir, Orah l'interrompt : « Changement de plan : ces enfoirés traitent avec les Dragons de Neutrons. Le Cerveau veut qu'ils soient tous abattus pour faire passer le message.

— Je laisse Bill de côté, insiste l'émissaire.

— Comme tu veux : avec l'émetteur, il est sous contrôle et quand les forces de sécurité le chopperont, il ne risque pas de faire le malin. », accepte la decker.

Dans son corps de contrebandière, l'agent se prépare. Orah lui a marqué la totalité des cibles. Les silhouettes colorées évoluent devant lui, encore inconsciente du châtiment qui va s'abattre sur eux. À peine sorti, de la salle, le garde tombe et Steeve s'empare de son arme, bien plus adaptée pour le ménage à venir. Le groupe qui discutait avec la contrebandière tombe sous une rafale. Cinq autres hommes et femmes des Phobos' Heights sont tués avant que l'opposition ne réagisse. Mais, coupés du réseau et isolés par la decker, ils ne parviennent pas à contacter le moindre renfort et l'émissaire, impitoyable, les traque et les supprime un-à-un.

Le carnage libérateur ne dure qu'à peine sept minutes. Les morts confirmés, Steeve se téléverse à nouveau dans son enveloppe originelle, reprend ses affaires sur la contrebandière au regard vide et repart comme il est venu, d'un pas calme et résolu.

Le message a été envoyé, que ceux qu'il concerne en comprennent la pleine signification : les renseignements martiens ne tolèrent pas que l'on traite avec les Dragons de Neutrons.

17 – Snack : Conséquences imprévues

La nuit s'était bien passée pour Émy qui avait fini par trouver le sommeil, confortablement installée dans son lit. Les deux nevians avaient veillée sur elle et Milly était repartie chez elle pour mettre son mentor dans la confiance. Après ce qui s'était produit, ils auraient besoin de renforts et d'aide.

Ni Snack, ni Zoy n'ont la moindre idée de qui est Ekaïdos, mais la façon dont en parle Milly lui donne une aura de sagesse et de pouvoir. Si c'est lui qui a appris à Milly à s'infiltrer dans le réseau comme ça, ce doit être un « decker » d'exception. Le terme en lui-même semble provenir de la science-fiction du siècle passé, à une époque où le concept devait être bien différent de ce qu'il est devenu. Mais à une époque où le virtuel déborde très largement sur la réalité, beaucoup de choses ne fonctionnent plus de la même façon. Surtout dans les colonies.

Ce matin, Émy fait la grasse matinée. Ce n'est pas surprenant constate le nevian : sa nouvelle enveloppe prend son rythme pour la première fois et la charge émotionnelle de la veille n'y a pas aidé.

« Toujours aucune nouvelle de Milly, se plaint Zoy.

— Ne t'en fais pas, elle va revenir. », le rassure Snack.

Son ami nevian ne s'est pas non plus remis de son changement de vie. Après tout, ça ne fait que deux jours qu'ils l'ont extrait de sa prison et ramené à la surface. Snack lui-même a encore des phases de nostalgie de son époque avec Bill, quand il était « un bon nevian » et qu'il faisait rugir les spectateurs de l'arène dans ces combats odieux. Que sont devenus Bill et Mathew ? La dernière fois qu'il les avait aperçus, son ancien propriétaire et le maître de l'arène s'enfuyaient par les sous-sols de la ville alors que les forces de sécurité avaient investi les lieux et emportaient tous les spectateurs de ces combats clandestins.

Dans l'appartement, avec Émy, et maintenant Zoy, il se considérait à nouveau chez-lui. Une impression familière et rassurante : comme une constante à laquelle se raccrocher. Émy y a sa routine et Snack l'a vite intégrée. Quelque part, c'est le genre de vie pour laquelle il a été conçu : vivre avec des êtres communs et prendre soin d'eux. Mais Snack pressent que les choses ne resteront pas calmes.

Pour commencer, il n'y a aucune raison d'abattre quelqu'un comme Émy. La mort n'est qu'un état transitoire pour le motif et une instance sera presque toujours remplacée par une autre. De fait, Snack ne voit que trois raisons pour lesquelles commettre un meurtre dans les colonies : gagner du temps en retardant les actions de la victime, supprimer des souvenirs ou faire passer un message de façon violente. Pour le meurtre d'Émy, ça ne fait pas sens : elle ne représente aucun danger et l'opération a dû être affreusement coûteuses, surtout que Snack a emporté quelques éléments de l'assassin lors de sa lutte contre lui.

Non, le message était pour quelqu'un d'autre. Les nevians ? Et si c'était pour l'atteindre lui ? Ou Zoy ? Des représailles pour avoir emporté leur ami loin du sous-sol ? Après coup, Milly leur avait reproché d'avoir été s'exposer et si ce « Prof' » est allé les vendre à d'autres... Sauf que ça ne colle pas : Bill et Mathew parlait d'un assassinat avant qu'ils ne puissent savoir pour la disparition de Zoy... Ces deux-là doivent en savoir plus.

Snack, envoie un message à Milly : « Coucou Milly. Est-ce que tout va bien de ton côté ? Je sais que tu n'as pas trop envie d'aller chercher des noises. Moi non plus. Mais je n'arrive pas à me résoudre à ne rien faire. Je me dis qu'on ne sait pas pourquoi ils ont fait ça et j'ai peur qu'ils recommencent. Je pense que Bill et Mathew doivent en savoir plus sur l'assassin d'Émy. Ton ami, Snack ».

À sa surprise, le message est à peine parti qu'une réponse lui parvient : « Coucou Snack ! Tu ne me connais pas encore assez, mais avec Ekaïdos on adore chercher des noises à ceux qui le méritent. On ne va pas leur laisser l'occasion de recommencer et on a une piste sérieuse. Comme tu l'as deviné, elle implique Bill et Mathew. Ce qu'ils ont dit pendant qu'on sauvait Zoy les place tout en haut de la liste des suspects. Je sais que Bill a été ton premier propriétaire et que tu ne lui as pas tenu rigueur de ce qu'il t'a fait faire, mais s'il est impliqué, il devra répondre de ses crimes. Pour le moment, on cherche encore où ils pourraient être, mais dès qu'on le sait, on te recontacte. D'ici là, prenez-soin d'Émy. ».

Elle a raison le concernant, la revanche n'est pas dans le désir des nevians : bien que leur logiciel de sociabilité les rende extrêmement expressifs et qu'ils aient développé des formes de sentiments en devenant sentients, ils restent majoritairement contraints par le fonctionnement de leur noyau et la rancune n'y a aucune valeur. Pas une valeur positive en tout cas : se venger représente un coût pour l'intelligence artificielle et, sans rien pour contrebalancer ce coût, cette option est simplement rejetée.

« Ceux qui le méritent ». La soif de justice de Milly est similaire mais ne repose pas sur ce sentiment inutile : son travail et celui de son mentor visent une forme de justice. Jusqu'où va cette guerre invisible que ces factions sans nom se livrent et qui parfois atteint quelques personnes à la surface ? C'est contre ça qu'ils se battent.

Émy vient de se lever. Et Zoy est déjà en train de commander un repas sur le synthétiseur. Snack vient la voir et lui souhaite : « Bonjour Émy. Comment vas-tu ?

— Un peu mieux qu'hier. Oh, Zoy, ce n'est pas nécessaire... », explique-t-elle alors que le nevian lui apporte un nouveau plateau déjeuner.

Il répond, débordant d'enthousiasme : « Il y a des œufs, un peu de bacon et un bon thé pour commencer la journée. Il te faut de l'énergie !

— Vous êtes vraiment adorables ! », s'amuse-t-elle en attrapant le plateau avant de s'installer à la table du salon accompagnée de son escorte en fourrures noires et rousses.

La grande baie vitrée qui donne sur la cité laisse entrer la lumière du soleil de midi qui rebondit sur la moquette verte, teignant le plafond d'une teinte forestière. Alors qu'elle mange son repas, Émy se perd dans l'horizon saumon de la vue. Elle a toujours le rêve de devenir astronaute : sa mésaventure ne lui aura pas retiré ça et Snack sera plus qu'heureux de l'aider à atteindre son objectif. Zoy l'observe, exprimant beaucoup de joie et d'intérêt. Il semble bien plus résilient que ce que Snack imaginait lors de leur première rencontre. Plus le temps passe et plus Snack réalise que ses heuristiques pour analyser les sentiments et pensées des humains fonctionnent très mal sur les nevians. C'est une surprise agréable pour son noyau curieux.

Milly lui envoie une demande de téléchargement : la voici de retour. Snack ouvre le canal, vérifie sa clé et l'accepte sur son unité de calcul. De là, elle projette son avatar sur la couche de réalité augmentée de leur petit réseau privé et leur annonce : « Coucou mes amis ! On a trouvé quelque chose avec Ekaïdos.

— Coucou Milly, s'exclament les deux nevians de concert.

— Quoi de neuf, demande Snack ?

— Pour commencer, cet appartement n'est pas sûr : Ekaïdos a repéré le signal d'une douzaine de mouchards cachés un peu partout.

— Hein ? s'indigne les deux nevians.

— Les retirer risque de nous exposer à une nouvelle riposte, il faut qu'on s'éloigne de là pour la suite.

— Je m'en occupe. », indique Snack.

Inconsciente de la discussion que viennent d'avoir les nevians, Émy termine son assiette tranquillement. Snack attire son attention et lui demande : « Tu es déjà allée au musée de la colonisation de Mars ?

— Non, pourquoi ?

— Je me demandais, vu qu'il a toute une section sur les activités extravéhiculaires, si ça ne t'intéresserait pas.

— Pourquoi pas. C'est gentil de vouloir me changer les idées. On pourrait y aller aujourd'hui.

— Snack m'a dit que tu aimerais vraiment devenir astronaute, rapporte Zoy.

— Ah ? s'étonne Émy. Oui, j'aimerais bien, mais la route est plus longue que je pensais...

— On t'aidera, propose le nevian roux.

— C'est gentil. », le remercie leur amie.

Un peu avant de partir, Orah débarque sous le regard des robots de sécurité postés dans le couloir à l'entrée de l'appartement. Elle leur propose d'aller se changer les idées dans « leur » parc. Alors que Snack s'apprête à composer une excuse pour refuser, c'est Émy elle-même qui insiste pour passer cet après-midi avec ses nevians. Alors qu'Orah, légèrement décontenancée, est repartie, l'amie des nevians leur explique : « Ils sont gentils, mais je les trouve un peu étouffants. J'ai vraiment envie de passer la journée tranquille. »

Et les voici partis. Le musée en lui-même n'est pas très loin : il se trouve dans une grappe de dômes adjacente, à côté du principal centre de loisir de Lunae, l'endroit où la plupart des habitants utilisent leur temps dans cette société où le travail a pratiquement disparu. La cité de Lunae possède des dômes très variés, surtout par rapport à d'autres colonies de Mars. « L'or et le saphir de Mars », comme le décrivent certains architectes, reste très majoritaire, mais plusieurs dômes possèdent des designs plus atypiques ce qui en fait une cité moins standardisée que peuvent l'être Elysium ou Marineris.

Accompagnée de ses deux neviens, l'astronaute en devenir se tient devant le seuil du bâtiment. Sa façade est recouverte d'hexagones dans lesquels sont notés les noms des nombreuses missions pour l'édification de la cité avec leurs équipages. Lunae est la onzième cité établie à la surface de l'astre rouge comme le rappelle un bandeau de tissus d'ocres sombres portant une écriture d'un gris très clair et auquel le contraste donne une teinte légèrement verte.

À l'intérieur, quelques curieux, et visiblement des habitués, circulent dans un espace rempli de modules, de machines, de rovers, de combinaisons et d'outils exposés. L'espace virtuel est rempli d'annotations accompagnant chaque élément et même chaque partie de ces artefacts. Rapidement, les neviens peuvent presque palper l'excitation qui envahit leur amie.

Loin des traqueurs des ennemis de l'ombre, les neviens discutent de leur plan sur leur réseau privé. La visite en elle-même n'est pas pour autant désagréable et voir leur amie s'épanouir au milieu de ces reliques et merveilles de la technologie de la colonisation spatiale leur offre une grande satisfaction.

« Il y a toute une zone de la maintenance qui est presque silencieuse », explique Milly qui envoie un plan des sous-sols du dôme en question à ses deux compagnons. Snack reconnaît rapidement une partie du plan : c'était là qu'il était entreposé entre les combats. L'idée de revenir à sa première maison l'avait beaucoup travaillé au début, mais elle avait, pour ainsi dire, disparu ces derniers jours. Mais la zone qui intéresse plus particulièrement Milly se trouve un niveau plus haut et surtout sur le côté opposé du quartier de Trizac.

Au fil des explications techniques de Milly, Zoy réalise : « Il faut qu'on trouve un moyen de s'absenter. Je n'ai pas envie d'impliquer plus Émy.

— Je suis d'accord, appuie Snack.

— Vous lui avez demandé ? Elle a le droit d'avoir son avis sur la question. », fait remarquer Milly.

Leur aînée a bien raison. Ils ne peuvent pas continuer d'agir à la barbe de leur amie, même si c'est pour son bien. C'est Snack qui brise le tabou implicite : « Émy, on aimerait te demander quelque chose.

— Quoi donc ?

— Je t'envoie une invitation sur notre réseau. », lui indique le nevien avant de le faire.

Lorsqu'elle accepte le lien, la femme réalise qu'ils sont accompagnés de Milly et laisse échapper son étonnement sur le réseau.

Les neviens l'invitent à s'installer dans un des simulateurs d'approche où ils seront plus tranquilles pour discuter. L'engin est la fidèle reproduction de la cabine de pilotage et de contrôle d'un atterrisseur martien utilisé plus de vingt ans auparavant. À peine installée, Émy regarde avec émerveillement chaque élément de contrôle, chaque interrupteur, comme s'ils revenaient à sa mémoire. Elle leur explique que durant ses premières années d'études Sol6 utilisait de pareils simulateurs pour les entraîner aux opérations spatiales. Sa voix remplie de nostalgie et de mélancolie l'ancre de plus en plus dans ses souvenirs et ses convictions. Quelque part, Snack a l'impression que cette sortie aurait dû être faite depuis bien longtemps.

Elle reprend rapidement ses esprits et leur demande : « Alors, de quoi vous voulez parler ?

— On aimerait tirer au clair ce qui s'est passé hier et être sûr que ça ne recommencera pas.

— Comment ? s'interroge la femme.

— Milly est très douée pour trouver des pistes, et on en a une. Mais on va devoir visiter un endroit interdit, explique Snack.

— Vous allez prendre des risques pour moi ? s'étonne-t-elle.

— Pour nous tous, complète le nevian. On n'est même pas sûrs que tu étais la seule visée. En plus, il n'y a aucune raison logique pour que quelqu'un envoie un assassin : tu n'as pas menacé de gens et tu n'as pas de pouvoirs politiques ou autre.

— Je pense que c'était une vengeance pour ce que j'ai fait sur Mercure, évalue Émy.

— Hmm... Un truc d'humain, réfléchis Snack. Tu as une idée de qui pourrait t'en vouloir ?

— Hmm... J'ai contribué à faire tomber un tas de déserteurs de l'ONU et aussi une partie des Dragons de Neutrons.

— Oh... réalise Snack.

— Où vous comptez aller ? s'intéresse la femme.

— Dans une zone de maintenance du dôme Trizac, explique Milly en projetant le plan.

— Je vous propose un truc. Je vais encore rester trois heures ici je pense. Pendant ce temps-là, faites votre visite. Si vous n'êtes pas revenus quand je veux repartir, j'enverrais les forces de sécurité. », avance Émy.

Les trois nevians la regardent avec détermination et lui promettent : « On reviendra et on t'expliquera tout. ». Elle leur souhaite une « bonne aventure » et enclenche la simulation. Lorsqu'ils sont sortis, l'appareil fictif se secoue alors que les vérins de contrôle s'actionnent et que le scénario de la simulation commence à se dérouler.

Ils ont trois heures avant l'arrivée de la cavalerie.

18 – Zoy : Réparer les humains

Avec ses deux compagnons, dont un virtuel, Zoy redescend dans les entrailles de la cité. Il n'était pas très pressé d'y retourner, mais curieusement son appréhension reste à un niveau très acceptable. Leur descente les conduit à traverser ces coursives dont les murs portent d'innombrables canalisations et câbles. Le système de distribution électrique et d'eau de la cité est impressionnant et forme un réseau tout aussi complexe que la matrice de Milly. Et vivant : en dessous, la ville grouille de robots, en particulier de spiderbots.

Ils traversent une salle qui occupe deux niveaux, remplie d'énormes aérateurs, de filtres atmosphériques, et de pompes à chaleur. Plusieurs tuyaux montent et descendent, certains gagnent la surface et les bâtiments, d'autres viennent puiser le peu de chaleur disponible dans le sol à des températures glaciales.

Snack l'arrête : « Il y a eu de la bagarre ici... ». Il pointe un corps, une femme dont la plaie à l'arrière de la tête ne laisse que peu de doute sur son destin.

À son tour Milly s'exclame : « C'est une exécution.

— Porter une arme ne protège pas des balles, constate Zoy déstabilisé par la vision.

— Milly, il nous faudra des yeux, demande Snack.

— Tu veux lui prendre ses yeux ? s'étonne le nevian roux en écarquillant les siens.

— Hein ? Non Zoy ! se défend Snack.

— Trouvez-moi une station de contrôle, demande Milly.

— D'accord. », répondent les deux nevians.

Zoy sait ce que c'est : les stations de contrôle sont des serveurs informatiques reliés à l'intégralité des robots de maintenance d'une section. Et de là, il est possible de mettre à jour ou de commander toute son armée robotique, notamment pour déployer une mise à jour ou rappeler d'anciennes unités obsolètes.

Est-ce qu'un jour, il sera lui aussi obsolète ? Probablement. Mais ça veut dire qu'il y aura de meilleurs nevians.

Ils arrivent devant la fameuse installation : une tour étanche de racks informatiques d'où sortent d'innombrables câbles : une alimentation, des centaines de câbles pour le réseau de proximité. Une unique canalisation passe au travers : relié au réseau de thermique, c'est là que la chaleur du matériel informatique surcadencé est évacuée.

Snack connecte Milly qui, après quelques minutes, annonce qu'elle est en possession de la section. Leur plan virtuel se met à jour en temps réel et Milly marque une vingtaine de points dessus.

« Qu'est-ce ? Des gardes ? demande Snack.

— Des corps, explique la decker. Si la section n'était pas obscurcie informatiquement, les forces de sécurité seraient déjà là.

- Mais qui a bien pu tuer autant de monde ? s'inquiète Zoy.
- Je ne sais pas, mais il reste peut-être quelque chose pour nous renseigner.
- Mais on ne risque pas de se faire attaquer ? s'alarme Zoy.
- Il n'y a plus rien qui bouge qui ne soit pas un robot de la maintenance, indique Milly. C'est un vrai carnage.
- Aucun survivant ?
- Voyons... recherche Milly. Peut-être un. Mais il est tout au fond.
- En route. », lance Snack.

Sur leur chemin, ils croisent de nombreux autres corps. Seul un groupe de trois semble avoir eu le temps de sortir leurs armes avant d'être tués. Un autre avait tenté de fuir. Les munitions supersoniques n'avaient pas fait de cadeau et laissent ces blessures typiques à la sortie. Curieusement, toutes les victimes ou presque, portent une arme.

« Les armes pulseurs ne sont pas normalement interdites sur le sol martien ? demande Snack.

— Elles le sont, confirme Milly.

— Ça fait beaucoup d'armes interdites, non ? constate le nevian.

— J'en ai fabriqué plein pour Prof'. Je suppose qu'il doit y en avoir une ou deux à moi dans le tas. Elles ne leur ont pas été très utiles. », s'attriste Zoy.

Ils arrivent à la fameuse salle. L'intérieur a été complètement réaménagée : des cloisons mobiles séparent l'espace qui devait accueillir un système de traitement des eaux, vu les nombreux emplacements pour les canalisations au plafond. Ce devait être un système de redondance vu que son absence ne s'est pas plus fait remarquer que ça. Maintenant, la salle est un véritable appartement, plutôt luxueux même avec un revêtement au sol qui ressemble à un plancher et une sorte de papier peint vert aux murs. Et les quatre corps qui traînent au sol dénotent avec le reste...

« Bill ! », s'exclame Snack qui se précipite vers l'un des hommes inanimés. Zoy s'approche aussi et constate qu'il s'agit du survivant dont Milly a parlé. Alors que son ami l'ausculte, le nevian roux entre dans ce qui ressemble à la salle des soins et s'empare de la sacoche de premier secours. Toutes les habitations en ont dans les colonies, même les clandestines semble-t-il.

Revenu auprès de Snack, Zoy extrait le matériel du medikit. Il y a même un scanner Wolfa à champ proche, le nevian se demande s'il pourra le garder. Passant l'appareil sur l'unique blessure recensée, il constate que le projectile responsable est encore en place.

« Soit, il a eu beaucoup de chance, soit ceux qui ont fait ce carnage voulaient l'épargner, expose Zoy.

— Comment tu en es sûr ? demande Snack.

— Pour se mettre ici, la balle a dû traverser toute cette région et pourtant, elle a évité cette artère. Un trou dedans aurait été immédiatement fatal.

— Pourquoi il a perdu conscience alors ?

— En passant ici, l'onde de choc a comprimé cette partie ce qui a provoqué une syncope et le traumatisme de la blessure et la douleur ont fait le reste, explique méticuleusement Zoy.

— Ça n'est pas dans notre base de connaissance tout ça, fait remarquer Milly. Comment tu sais autant de chose ?

— Prof' réparait aussi des gens. Il m'a appris. », explique le neviau avec désinvolture.

S'emparant d'une pince à épiler, il plonge ses doigts dans la plaie et en ressort une petite bille de cinq millimètres de diamètre : toute cabossée, elle affiche les dégâts d'un voyage à la vitesse du son et de l'impact sur la côte qu'elle a traversée. La menace extraite, Zoy s'empare du medigel et en injecte une généreuse quantité dans la blessure. Activant le contrôleur, il organise alors les microrobots qui composent une partie du gel et restructure les tissus déchirés. En se solidifiant, le gel imite le réseau sanguin endommagé et restaure la vascularité de la région.

« Il survivra, annonce Zoy. Par contre, il lui faudra encore une petite heure avant de reprendre conscience et quelques semaines de convalescence s'il se contente de la récupération naturelle de son enveloppe.

— Merci Zoy, lui adresse Snack.

— Qu'est-ce qu'on fait maintenant ? demande le neviau médecin.

— Il nous reste deux heures avant qu'Émy nous envoie les « renforts », indique Milly.

— Je n'ai pas trop envie de le laisser là, précise l'ancien gladiateur.

— Émy ne voudra jamais qu'on le garde chez nous, déplore Zoy.

— Il n'a pas des amis ? Qui ne sont pas morts ? demande Milly.

— À part Jumper ? Je ne sais pas, répond Snack.

— Jumper hein ? Tu connais son adresse ? demande la decker.

— Non. Mais je sais où on peut déposer Bill pour qu'il le retrouve.

— Où ? demande Zoy.

— À mon ancienne maison, explique le neviau noir. Il suffira d'envoyer un message anonyme à Jumper pour le prévenir.

— « Ancienne maison », « Anonyme » ? Je ne suis pas convaincue, objecte Milly.

— D'accord, pas anonyme pour lui, mais si on veut pouvoir lui poser des questions, il ne faut pas qu'il se fasse ramasser par les forces de sécurité.

— On peut lui faire confiance ? demande la decker prudente.

— Je ne sais pas, avoue Snack.

— Si on doit le ramener quelque part et que personne n'y voit d'inconvénient, je vais le scanner : c'est curieux qu'on l'ait laissé spécifiquement en vie, indique Zoy.

— D'accord. », accepte l'ancien gladiateur.

Zoy empoigne le scanner wolfa de ses deux petites mains et passe son embout sur tout le corps du blessé. Au bout de quelques minutes, il s'exclame : « Ah ! Ils lui ont injecté un traceur. Et la plaie date du carnage.

— Un appât, réalise Milly.

— Tu peux le retirer ? demande Snack inquiet.

— Bien sûr ! », confirme le neviaan médecin qui s'y emploie immédiatement.

Procédant à une petite incision, il plante une petite lame équipé d'un micromanipulateur. Après quelques gestes presque imperceptibles, il remonte la pointe accrochée à une petite plaquette d'à peine un millimètre de côté.

Alors que les trois contemplent le mouchard, Milly propose : « J'aurais bien envie de le coller sur un spiderbot et de l'envoyer dans le centre des Forces de sécurité.

— L'idée serait amusante, confirme Snack.

— Tu nous en attrapes un ? », demande Zoy tout aussi convaincu.

Milly détourne un robot de la maintenance, tandis que Zoy désinfecte le mouchard. Le neviaan bricoleur colle ensuite le minuscule appareil sur la coque du spiderbot avec une goutte de medigel. La decker l'envoie enfin, après avoir préparé son itinéraire.

« Et maintenant ? s'interroge Snack.

— Je n'ai pas de meilleure idée que la tienne, explique Milly. Il faut qu'on garde Bill à l'écart en sachant qu'il faut que quelqu'un veille sur lui vu son état.

— Comment on contacte Jumper alors ? demande Zoy.

— Je peux trouver facilement son contact, lui assure Milly.

— Bien, il faut qu'on le porte, je vais regarder dans la réserve là-bas s'il y a pas de quoi faire un brancard. », prévient Zoy.

Le neviaan roux rejoint le fameux débarras. Dedans, du matériel de réparation dont quelques conduites de deux centimètres de diamètre constituée d'un matériau composite noir. Avec quelques tiges pour renforcer la structure et une bâche doublée, Zoy fabrique un véritable brancard à bras. La tâche terminée, il revient près de ses deux amis avec sa création. Quitte à se servir dans le matériel des colonies, il a gardé le scanner qu'il vient d'utiliser et le porte en bandoulière.

Durant ce temps, Milly et Snack ont examiné les autres victimes de l'appartement clandestin. Milly explique : « C'est très étrange : les deux cybernétiques ont entièrement été effacés. Ce sont des corps fournis par le spatioport, donc ils ne sont très probablement pas de Lunae.

— Et Mathew ? demande Snack.

— Son cerveau électronique a aussi été complètement nettoyé. Je ne sais pas si l'attaquant a pris la peine de télécharger leur mémoire ou s'il a simplement décidé d'effacer tout le monde...

— Mince... pousse le neviau noir.

— Quoi ? demande la decker.

— Je viens de réaliser qu'ils ont peut-être fait ça à Bill, explique Snack.

— Non, aucune chance : ton ami a un cerveau majoritairement organique. Et il est en bon état. », le rassure Zoy qui expose le produit de son bricolage.

Avec l'aide de Snack, ils déposent le blessé sur le brancard et, profitant de leur force surhumaine et de la faible gravité martienne, les deux neviau emportent Bill dans les tréfonds de l'installation. Juste avant de partir, Milly insiste pour qu'ils effectuent une rapide inspection, histoire de ne pas laisser des traces de leur passage qui puisse les incriminer. Après avoir effacé une empreinte de patte de neviau dans le sang de Bill, ramassé une dizaine de poils perdus et rangé la sacoche médicale, que Zoy décide aussi d'emporter, ils s'en vont enfin.

À nouveau les coursives impersonnelles et techniques se suivent et Zoy fait un plan mental de tout ceci : l'architecture technique de la colonie le fascine et il aurait aimé avoir plus de temps pour ouvrir plusieurs de ces machines.

Après une demi-heure de galopade dans les couloirs, l'équipe arrive à la première « maison » de Snack. C'est un petit dépôt de matériel détourné où quelques bribes de mobilier ont été installées. Quelques traces de l'ancienne vie de Snack y sont encore visibles, notamment à travers deux biberons de nutrigel vidés et un torchon qui porte encore un peu de sang du neviau.

Zoy se rend rapidement compte que l'endroit est chargé d'histoire pour son ami qui contemple les lieux d'une nostalgie mélancolique. Alors que Bill, confortablement installé, respire lentement, Snack s'assied à ses côtés et lui murmure quelques mots gentils. Il a visiblement encore un peu d'affection pour son ancien propriétaire.

Une fois assuré que le cyborg était bien installé et en relativement bonne santé, Milly leur annonce qu'elle a envoyé le message à Jumper. Snack fait quelques adieux solennels, promettant de revenir plus tard avant de sortir du débaras.

Il est temps de décamper, Émy envoie la cavalerie dans moins de quarante minutes.

Dans la pénombre de l'appartement, les deux agents reçoivent leurs instructions. Avec la décapitation de la cellule de Lunae et le coup de filet des forces de sécurité quelques jours auparavant, les Phobos' Heights ne sont plus une menace dans la cité. Pour le moment, Orah se doute bien que ça va créer un grand vide et que la nature des choses criminelles va tenter de le combler. Mais pour les mois, voir les années, à venir, Lunae est libre de l'organisation criminelle.

En revanche, la decker redoute qu'on leur attribue la mort d'Émy, qui est survenue alors que Steeve était parti interroger un informateur. La surveillance et la protection de la jeune femme étaient initialement leur mission prioritaire.

De son côté, Steeve semble plus difficile à décrypter que d'ordinaire. L'émissaire a porté le coup de grâce à l'organisation criminelle et semble s'être remis de sa défaite contre le Rasoir de sang. Lui non plus n'est pas encore certain des conclusions de leur hiérarchie sur l'affaire.

Le Cerveau, l'agent pluricéphale qui coordonne les services de renseignements, s'occupe lui-même de les mettre à jour sur la situation et de leur transmettre les ordres. L'être, si on peut le considérer comme tel, se présente avec un avatar constitué d'une simple silhouette humaine noire et sa voix artificielle mélange des tons saturés, masculins et féminins.

« Agents, les derniers renseignements que vous nous avez fournis, de même que l'élimination de la tête de la cellule ont considérablement changé les règles de l'engagement. Comme prévu, votre cible initiale a été prise pour cible par nos ennemis et bien que nous déplorions son accident, l'opération de représailles que vous avez organisée nous a fourni des informations très précieuses.

Nous sommes désormais en mesure d'établir que les Phobos' Heights étaient bien en affaires avec les Dragons de Neutrons, l'organisation terroriste qui semble encore en activité malgré l'affaire de Mercure. Et le fait qu'ils aient commandité un acte de vengeance montre qu'ils sont très certainement encore en lien avec des dissidents de l'ONU.

La capture des deux agents des Dragons de Neutrons est un élément inattendu qui nous a ouvert les portes de leurs activités dans le système martien. Nous avons pu établir avec certitude leur centre d'opération en orbite. Passé ce point, les renseignements laissent la main aux Forces armées de Mars qui investissent leur vaisseau en ce moment même.

La mission est un succès agents. Vous serez redéployés dans quelques jours, pour le moment nous vous demandons de préparer vos changelins et l'extraction du matériel.

Avez-vous des questions ou des remarques ? »

Tirillée, Orah prend la parole : « Nous souhaiterions mener une dernière enquête dans cette affaire : nous nous sommes confrontés à des agents dont nous n'avons pas pu établir l'allégeance. Ils pourraient être liés à l'affaire.

— Pouvez-vous préciser la nature de ces agents ? demande Le Cerveau.

— Ce sont des nevians, des hyper-hybrides fabriqués par une société de Suan, explique Orah.

— Si vous pensez que cette piste puisse être fertile, nous vous accordons quelques jours pour approfondir votre enquête. Tenez-vous toutefois prêts pour l'extraction, si les Forces armées retirent de nouvelles informations au cours des prochains interrogatoires, vous pourriez être redéployé prioritairement. », autorise-t-il.

Même au sein des services de renseignements, Le Cerveau n'a pas une bonne réputation. Semblant ne considérer ses agents que comme une simple ressource, on lui attribue un caractère froid et inhumain. Mais force est de constater qu'il gère efficacement ses équipes et plus d'une mission a tiré son succès de l'attribution des bonnes ressources. Ce n'est pas un cadeau s'il leur permet de continuer sur la piste des nevians : il juge simplement bon de le faire.

« Je vais remballer les enveloppes inutiles pour la suite. », annonce Steeve.

Se tenir prêts pour l'extraction demande de ranger une bonne partie du matériel dès maintenant. C'est toujours un moment particulier, avec parfois un peu de nostalgie et de mélancolie. À force d'endosser une couverture, on s'y habitue et le persona apparent transpire toujours un peu sur les agents. Curieusement, alors qu'il change d'enveloppe comme de chemise, Steeve y est souvent le plus sensible des deux. Orah se demande si la connexion permanente à la matrice et la vérification régulière de ses alertes ne lui rendent pas la tâche plus artificielle et donc plus détachée.

« D'accord, je vais voir si je ne trouve pas plus d'infos sur nos amis à fourrure. », indique Orah qui se reconnecte au réseau.

Avec la surveillance et l'enquête sur la cellule de Lunae, ses recherches précédentes sur les nevians n'avaient pas été très loin : les informations publicitaires et des témoignages de clients majoritairement très satisfaits. En apparence, ces créatures sont d'incroyables assistants domestiques conçus pour prendre soin de la maison avec un accent tout particulier sur les enfants, ce qui explique leur aspect mignon particulièrement développé. Destinés à une cible terrienne, ils sont aussi conçus pour accompagner des nouveaux-venus dans l'environnement nouveau des colonies.

Au niveau matériel, à part qu'il s'agit « d'une technologie hyper-hybride novatrice », on n'a pas grand-chose. « Pas de capacité reproductrice », comme le déplore un client qui ne semble pas avoir trouvé son compte dans ce produit et qui le déconseille aux... passons.

Pour le logiciel, on a simplement le droit à une « intelligence artificielle Wolfa entraînée spécialement pour vous assister ». Une note dans la foire aux questions précise très clairement que les nevians ne sont pas sentients bien que leurs propriétaires puissent projeter leurs attentes dessus et leur attribuer ce caractère de façon erronée.

Creusant plus, Orah découvre un message sur une communauté de hacker de Titan. Le sujet est nommé « nevian break down » et signé par une certaine Datech. Il s'agit d'un avis détaillé sur un nevian : « Ça y est. J'ai reçu le mien.

Alors, histoire de passer cette question rapidement : oui ! Ils sont bien aussi mignons que leurs avatars virtuels ! Et ils sont doux... Vous imaginez pas.

J'ai appelé le mien Hoff, il a des oreilles de chat, le pelage clair légèrement rosé et des yeux bleus. Il n'y a pas vraiment d'autre personnalisation. Vous pouvez lui définir un genre, par défaut c'est un « they ». Ça ne change rien en vrai.

J'ai évidemment commencé par un petit scan. Il n'y a pas à dire, c'est bien de l'hyper-hybride. Les seuls éléments purement cybernétiques sont leurs deux batteries quantiques, un petit noyau de sauvegarde (quelle confiance dans leurs clients...) et leurs antennes radio camouflées dans la « doublure » de leurs oreilles. Je n'ai encore jamais vu un truc aussi bien intégré. Je ne sais pas qui sont les génies qui les ont conçus, mais je leur tire mon chapeau !

Les tissus sont bien vivants et leur système circulatoire n'a pas de cœur... oui, ils ont des veines et tout, mais c'est des petits cils et des contractions artérielles qui font bouger le sang. Comme une grande partie de l'énergie de leurs cellules provient directement des batteries, ils n'ont pas besoin d'un débit sanguin très élevé, à des lieux d'un humain en gros.

Au niveau autonomie, c'est assez compliqué : ils arrivent à capter le réseau de transport aérien donc mes tests sont biaisés, mais à première vue, ils ont pour plus de cinq jours d'autonomie avec une utilisation normale. Mais c'est des hyper-hybrides, ça mange donc.

Pour la nourriture, ils ont besoin d'un nutrigel spécial mais pas exceptionnel non plus. Enfin pour des hyper-hybrides, parce que si vous êtes organique et que vous bouffez des nanites, arrêtez ! Blague à part, on y retrouve les acides aminés protéiformes habituels, du glucose, de l'eau, et donc des nanites standards. Il n'y a même pas de marqueur propriétaire dedans : la schématique est publique et vous pouvez le faire avec votre propre synthétiseur. (Enfin, même, monsieur Tout-le-monde peut le faire.)

Les performances. On connaissait déjà la puissance des muscles hyper-hybrides et aucune surprise de côté-là. Ça fait bizarre de se dire que ce petit ange d'un mètre de haut peut soulever un poids d'un peu plus de mille-cinq cent newtons, mais ils sont assez précis et sensibles pour ne pas le laisser paraître.

Alors, on le savait : ils sont petits. Et ils ont des petites mains avec quatre doigts (et pas d'ongles). Au début, je me suis demandé s'ils arriveraient à tenir ne serait-ce qu'un verre à whisky d'une seule main. Oui, ils y arrivent, mais ils trichent. Ils ont un revêtement gecko (je savais pas qu'ils le faisaient en hyper-hybride ça, mais vu que ça existe en organique, il n'y a pas de raison). Et ils en ont aussi aux pieds, pour ceux qui se demanderaient encore s'ils peuvent marcher au plafond.

Au niveau contrôle, j'ai pas eu le temps de tester plus loin, mais il a des réflexes plus précis et rapide que moi. J'ai pris une de ces raclées au ping-pong...

Maintenant la question que tout le monde ici se demande (à part la cuteness) : il vaut quoi le logiciel ?

Alors, je ne saurais pas dire : le noyau est visiblement du Wolfa en quasi-sentient. Ils ont remplacé toutes les références au patron d'origine par la chaîne « nevia », mais ça sent le recyclage. L'intelligence artificielle est suffisamment bien intégrée pour remplir sa fonction, mais je ne peux pas m'empêcher d'avoir l'impression qu'ils ont pris un modèle prévu pour autre chose de bien plus gros et qu'ils l'ont entraîné pour ses fonctions. Je veux dire : ils ont même une exomémoire hébergée sur les caches de SolNet : à quoi ça peut bien leur servir !

Ah et faites pas les cons : c'est mignon mais ça a une glace récente donc faites pas comme moi, n'y allez pas avec la fleur au fusil. Armez votre meilleur brise-glace et préparez-vous à lutter. Ok, j'exagère un peu, c'est pas non plus démentiel si vous avez accès au hardware. Mais si vous voulez le pirater via le réseau, laissez tomber par contre : ils ont un système de génération de latence qui rend l'analyse de la glace très chiant. Ils se vantent pas d'avoir un système sécurisé pour rien : rappelez-vous qu'ils les filent aux gamins.

Bon, je m'étais un peu alors je vais essayer de faire une synthèse courte : un matériel exceptionnel avec un logiciel surdimensionné mais assemblé au chausse-pied. Je sais pas encore ce que je vais pouvoir en faire, mais je sens que ça va être l'éclate.

Juste faire attention à ne pas le briquer, ce serait con. »

Orah, réexamine le message plusieurs fois et, elle doit bien l'avouer, la synthèse en conclusion lui semble malheureusement appropriée. Continuant ses recherches sur cette communauté, elle trouve un autre sujet qui s'intitule : « Pourquoi se servir d'un nevia comme enveloppe est une mauvaise idée – l'embodiment et moi. ».

La decker l'ouvre : « Vous vous souvenez de ce projet à la con ? Je l'ai fait et je viens de passer cinq heures subjectives dans un de ces petits monstres. Si vous êtes un minimum sujet au mal de l'embodiment, vraiment, vraiment, ne le faites pas !

Le système tourne sur un processeur hyper-hybride, distribué donc, qui dispose d'une mémoire de presque vingt exaoctets, de quoi maintenir deux émulations humaines et demi. Tranquille.

En termes d'opération par seconde, on tape dans les trente millions de milliards d'opérations par secondes. Ouais, je pense que vous commencez à avoir une idée du problème.

Il n'y a pas de logiciel d'immersion pour les enveloppes nevians. Et c'est pas près d'arriver. Elmetech Philorganics n'en veut visiblement pas et c'est bien dit dans la FAQ. J'imagine bien la terreur pour un parent si des gens pouvaient se faire passer pour un gentil assistant comme celui qu'ils ont à la maison... Donc là, il a fallu le faire à la main.

Et ça s'est pas bien passé. Les nevians ont un facteur temporel de conscience bien plus petit que celui de la réaction de leurs muscles. Inutile de dire que j'ai trouvé le temps super long avant de pouvoir appuyer sur l'interface et m'éjecter. Sans compter que leur système sensoriel est vraiment trippy. Ça fait, déjà une dizaine d'heures que j'en suis sorti et j'ai toujours l'impression de pouvoir entendre les infrarouges. Ouais, je sais, c'est pas des sons.

Bref, idée à la con, résultat à la con. »

Après cette amusante lecture, qui donne une idée de l'origine des capacités martiales de Snack, Orah n'a qu'une envie : savoir si Steeve supporterait une telle expérience. Le voici d'ailleurs qui revient, un peu maussade.

« Alors, du neuf ? demande-t-il.

— Oui et non : disons que cette charmante hackeuse résume bien l'affaire.

— Elle en dit quoi ? s'intéresse l'émissaire.

— « Un matériel exceptionnel avec un logiciel surdimensionné mais assemblé au chausse-pied. »

— Sympa la critique.

— Ouais, mais il y a un truc qui m'inquiète en fait, précise Orah.

— Quoi donc ?

— Si je te dis Wolfa quasi-sentient, tu réponds quoi ?

— Je ne sais pas... Non comestible ? plaisante Steeve.

— Alors oui, c'est juste, hésite Orah. Mais les Wolfa sont surtout connues pour leur dérive logicielle.

— C'est grave ça ? doute l'homme.

— Pour une IA de recherche non, confirme Orah. Ça favorise l'extension du champ explorable. Mais pour une version quasi-sentiente, ça veut dire que sans maintenance...

— Elle ne le reste pas « quasi » indéfiniment, complète Steeve qui a compris.

— Maintenant, j'ai vraiment envie d'aller rendre une visite au constructeur. Si des nevians peuvent devenir sentients spontanément, ils ne peuvent pas l'ignorer.

— Ça tombe bien, j'ai bien envie de voyager un peu. », appuis l'émissaire.

Les conclusions d'Orah sont trop claires pour que ce soit aussi simple : les nevians ont été lancés fin 2235. Il y en a presque deux milles en circulation. En trois ans, il devrait y avoir déjà des dizaines de nevians sentients. Pourtant personne n'a encore soulevé le problème publiquement.

Est-ce qu'il existerait une communauté de nevians invisible ?

20 – Émy : Un problème draconien

Ses amis étaient revenus comme prévu et lui avaient racontés ce qu'ils avaient découvert et fait. La découverte du massacre, la mise en sécurité de Bill, et leur retour. Elle avait insisté pour envoyer les forces de sécurités et Milly avait finalement accepté de le faire anonymement.

Toujours au musée, elle contemple une grande affiche de recrutement : Mars recherche ouvertement des opérateurs spatiaux et l'image présente une figure en combinaison spatiale debout à la surface de la planète rouge dans une pose emblématique. Un peu derrière lui, sur le côté, un autre descend d'un impressionnant rover. Enfin, derrière eux, une plateforme de lancement est écrasée par la poussière et la fumée projetée par les réacteurs d'une navette spatiale qui décolle.

« Tu vas y postuler ?, demande Snack.

— Je ne sais pas encore, remet-elle en question. J'aimerais bien, mais je ne sais pas si je serais à la hauteur : malgré la formation de Sol6, j'ai encore l'impression d'être une femme des cavernes qui découvrirait la technologie.

— Je pense que tu y arriveras, l'encourage Zoy. Je veux dire : tu as bien réussi le scénario du simulateur non ?

— C'est un scénario pour le musée, il est fait pour être simple non ? conteste Émy.

— Non, répond le neviau roux. C'est une simulation fidèle des conditions de vol lors de l'atterrissage du second vaisseau de colonisation pour l'établissement de Lunae. Elle est dans ce musée pour ceux qui se diraient que l'espace c'est facile. Histoire qu'ils revoient leur position.

— Oh ? réalise la femme. Enfin. Je ne vais pas vous abandonner non plus.

— D'une part, on pourra t'accompagner et surtout, on gardera le contact quoi qu'il arrive, conteste Snack. On serait très tristes de savoir qu'on t'empêche de réaliser ton rêve.

— C'est gentil, mais je n'ai pas encore fini mes cours à distance donc ça pourra encore attendre.

— D'accord, acceptent les deux neviaus incarnés.

— Bon, il commence à se faire un peu tard et on devrait rentrer, fait remarquer Émy.

— Oui ! », s'enjouent les deux neviaus.

La jeune femme se tourne vers l'avatar de Milly et lui demande : « Tu veux passer à la maison ?

— Il faut que je retourne avec Ekaïdos, pour préparer la suite.

— La suite ? s'interroge Émy.

— Il faudra bien qu'on pose quelques questions à Bill à un moment ou à un autre, précise Milly. Et il y a d'autres affaires que j'aimerais vérifier aussi.

— Comme tu veux, tu restes la bienvenue, rappelle la femme.

— À la prochaine ! », souhaite-t-elle à ses amis qui lui retournent la politesse.

L'avatar de la neviau disparaît instantanément et le groupe retourne vers leur dôme pour profiter de la soirée. Le soleil, rendu bleu par la diffusion, est passé sous l'horizon et le ciel s'est considérablement obscurci. Les tours illuminent les dômes et, alors que le désert froid de Mars sombre dans les ténèbres, quelques lignes de lumière filent vers l'horizon : les lignes de trains qui relient Lunae aux autres colonies lointaines de milliers de kilomètres.

Sur le chemin jusqu'à son dôme si familier, Émy est travaillée par ses pensées : cette simple visite de musée lui a donné plus d'intérêt et d'amusement que tout ce qu'elle a vécu sur Mars, jusqu'ici. Au gré des pas, elle se demande si rien que par hasard elle n'aurait pas dû tomber dessus depuis le temps qu'elle vit dans les colonies. Après tout, ce n'était qu'une couverture des neviau pour l'emmener loin de son appartement surveillé. Continuant son cheminement de pensée, l'ancienne terrienne regrette un peu sa tendance à s'enfermer sur elle-même. Même malgré les tentatives d'Orah et Steeve de lui faire rencontrer un peu de monde.

Une nouvelle fois, Émy se sent emportée par des courants que d'autres contrôlent. Si les colonies lui ont permis d'échapper au harcèlement dont elle était cible, les complots et manipulations persistent autour d'elle et quitte à descendre la rivière, autant essayer de diriger la barque là où elle le veut. Alors que ses pensées se précisent, ils arrivent dans leur dôme.

En sortant de l'accès au métro, elle s'arrête et demande textuellement à ses amis : « Si vous allez confronter ce Bill, j'aimerais venir avec vous.

— Ça sera peut-être dangereux, lui explique Snack.

— J'ai déjà... perdu une instance dans cette affaire : je ne risque pas bien pire.

— Hmm... Ça dépend, conteste Zoy. En fait, il...

— D'accord, le coupe Snack, on t'emmènera avec nous.

— D'accord, confirme le neviau roux. Dès que Milly revient, on pourra y aller.

— Tiens, quand on parle du loup... », remarque Émy.

L'avatar de la neviau aux oreilles de chat est réapparu. Elle semble un peu plus pressée que d'habitude et leur annonce : « Jumper a répondu.

— Tu lui as donné tes coordonnées ? demande Zoy surpris.

— Non, on passe par une boîte de réception anonymisée, répond Milly.

— Que dit-il ? Demande Snack.

— Qu'il a bien récupéré Bill et qu'il nous remercie, explique Milly. Il aimerait arranger un rendez-vous avec nous.

— Quand ? s'intéresse Émy.

- Je suppose que si on lui demande ça pourrait être maintenant, présume la nevia virtuelle.
- Je vote pour, annonce Snack.
- On vote maintenant ? s'étonne Milly.
- Ben on est 4 à choisir, ce sera plus simple, explique Snack.
- Il faudra qu'on en reparle, retarde la nevia. Je vote pour aussi.
- Je vote pour, continue Snack.
- Pour, appuie Émy.
- Tu veux venir Émy ? demande Milly.
- Oui, comme je leur ai dit. Vous êtes ma famille maintenant.
- D'accord. », accepte l'immatérielle qui effectue quelques gestes et semble se concentrer sur quelque chose.

Une bonne minute plus tard, elle annonce : « On le retrouve dans une demi-heure dans la salle où on avait laissé Bill.

- Ça ne nous laisse pas le temps de revenir à l'appartement, fait remarquer Zoy.
- On prendra un truc à manger en chemin, anticipe Émy.
- D'accord. », répondent les trois nevians en cœur.

Dans le dôme de loisir Johnwen – toutes les colonies de Mars ont un dôme au nom du président exécutif de HIARTech qui a lancé la colonisation spatiale – le groupe d'amis prend sa commande. Évidemment, Zoy et Snack commandent une poche de nutrigel. Émy se rabat sur une sorte de taco au saumon. Lors de la première bouchée, elle se souvient de l'appétence du commandant Feyn pour le poisson : il semblait en manger à tous les repas sous une forme ou une autre. L'homme raton-laveur lui manque un peu.

Curieusement, le mets lui paraît un peu plus fade que d'ordinaire. On lui avait expliqué que comme sa nouvelle enveloppe était très proche de celle de son ancienne instance, elle n'aurait pas d'effet d'embodiment significatif. En revanche, certaines choses pouvaient malgré tout varier sensiblement, notamment sur la perception des odeurs et du goût. Ce n'est pas dramatique en soi et le plat reste très bon, mais ceci la replonge dans ses considérations philosophiques sur son identité profonde.

Une fois le plat dévoré, ils rangent les poches vides et l'emballage du taco dans le sac de Snack. Direction la section de maintenance. Émy n'y a encore jamais mis les pieds et imagine que le labyrinthe sous leurs pieds doit ressembler aux égouts souvent dépeints dans les œuvres dont elle s'abreuvait sur Terre. Sur ce point, elle est déconcertée : les coursives, bien que chargées en équipement, sont incroyablement propres.

Son link intégré cartographie passivement leur chemin et une petite carte tridimensionnelle s'affiche dans son espace virtuel. Ce n'est pas indispensable, les nevians semblent savoir très précisément où aller. Ce système automatique s'assure simplement qu'elle ne puisse pas se perdre dans les entrailles de la citée souterraine.

Elle aperçoit un premier robot : une sorte d'arachnide d'une dizaine de centimètres d'envergure qui file sur une canalisation. Puis un autre. Et d'autres encore. Alors que les nevians semblent les ignorer totalement, Émy n'est pas particulièrement rassurée par cette omniprésence robotique. Après ce qui lui a semblé presque vingt minutes de marche, ils parviennent dans une petite salle de stockage. Deux hommes sont attablés face à l'entrée et l'un d'eux, fait signe à Snack de s'approcher.

« Snack, mon petit. Je suis tellement content de te revoir.

— Bonjour Bill. Comment vas-tu ?

— Je suis en vie, grâce à vous si j'ai bien compris.

— Vous ? confronte Émy.

— Mince... », murmure le second homme qui réalise la présence d'Émy. Il prend une grande inspiration avant de s'expliquer : « Alors, je suis Jumper. J'avais pour ordre initialement de vous garder à l'œil. Ce n'est plus le cas depuis un bout de temps.

— Pourquoi vous me surveilliez ? interroge Émy.

— Des ordres à la con. Mais bon, le donneur d'ordre n'est plus et en un sens, tant mieux. Vu ce que m'a raconté Bill, je n'aurais jamais accepté la suite. », se défend Jumper.

Les regards se tournent vers Bill qui continue : « Mathew était en lien avec des tarés de chez Vranberg-Lytan. Vous avez dû en entendre parler, les Dragons de Neutrons. Je ne sais pas pourquoi ils ont gâché autant de ressources pour vous abattre. Mathew savait très bien que je n'aurais pas accepté alors il a donné la tâche à quelqu'un d'autre. Je suis vraiment désolé de ce qui est arrivé. J'ai fait tellement de connerie ces derniers mois...

— On peut remonter jusqu'à eux ? demande Émy.

— On pouvait, répond Jumper.

— Comment ça ? Ils sont partis ? s'inquiète la femme.

— Non, les Forces armées de Mars les ont éliminés, confirme l'ancien stalker. Ça tourne sur les réseaux d'informations depuis plus d'une heure déjà.

— Mars a une histoire chargée, point de vu terrorisme. Et l'armée n'a jamais traité le problème légèrement.

— Donc, c'est réglé ? insiste Snack.

— Oui, confirme Jumper. Oh, il en reste certainement sous le tapis, mais c'était leur principale source de soutien logistique qui a été désorbitée et ils retenteront probablement rien de stupide avant un moment.

— Désorbitée ? réagit Émy.

— Ouais, les militaires ne sont pas des mecs qui aiment vraiment plaisanter et quand il s'agit d'envoyer un message fort, ils ne font pas semblant, dit Jumper.

— Ah... On n'a pas fait les présentations. Je suis Bill Tagarne, l'ancien propriétaire déplorable de Snack et garde du corps inefficace.

— Oh, rattrape Snack. Bill. Jumper. Je vous présente Émy et Zoy. Ce sont mes amis.

— Tes amis ? constate Bill. Je suis vraiment content que tu aies trouvé des gens bien. Tu le mérites vraiment Snack. Oh, et je suis désolé pour ce nom aussi. En plus de tout ce que j'ai dit avant, je suis aussi très mauvais pour les blagues...

— J'aime bien ce nom, défend Snack. C'est le mien et il a la valeur que j'en ferais !

— Toujours aussi optimiste. Je ne sais pas comment tu fais. », s'apitoie l'homme de main.

Émy s'installe à la table avec eux et reprend la discussion : « Donc, si j'ai bien compris, les gens qui me voulaient morte ont constitué un nouveau cratère à la surface de Mars ?

— Ouais, confirme Bill. Si vous vouliez vous venger, je suis désolé, mais ça risque d'être compliqué.

— Me venger ? Non, je ne suis pas rancunière, contredit la femme. Je suis juste rassurée que les choses se soient tassées de ce côté-là.

— En tout cas, ça fait quelques joueurs de moins sur l'échiquier de Lunae, reprend Jumper. Plus de Dragons, plus de Phobos...

— Plus de Phobos ? le coupe Émy.

— Les Phobos' Heights, indique Bill. On était une organisation clandestine. Enfin... On était la cellule de Lunae, avant que les forces de sécurité n'arrêtent la moitié de nos hommes lorsqu'ils ont pris d'assaut notre arène.

— C'est le jour où Snack s'est libéré ? demande Émy.

— Ouais, il l'a vraiment mérité sa liberté. Enfin, il n'a surtout pas mérité qu'on le mette dans cette arène, regrette l'homme.

— Ce n'est pas grave Bill. Je n'étais pas sentient à l'époque, le reconforte Snack.

— Et l'autre moitié ? demande Zoy.

— Éliminés par une faction qui ne donne pas son nom, complète Jumper. Les rumeurs parlent de plusieurs cerveaux électroniques effacés. Il n'y a pas beaucoup de cas similaires et si ce qu'on dit est vrai, c'est probablement un émissaire des renseignements de Mars qui a fait le coup.

— Les renseignements de Mars ? demande Zoy.

— Le service d'espionnage civil et militaire de Mars, détaille le second homme. Un mal nécessaire dans ce contexte de guerre invisible, même si je me demande s'ils n'ont pas fait plus de mal que nécessaire.

— Ça ou les Dragons qui sont venus faire le ménage ? propose Snack.

— Non, je suis certains qu'il s'agit des renseignements. Ils m'ont coincé. C'est notamment pour ça que je ne pouvais entrer en contact avec Bill avant.

— Ils vous ont coincés comment, se préoccupe Zoy.

— Ils ont falsifié mon certificat d'identité, signé un virus avec et ont infecté toutes les machines de l'ancienne salle d'arène. Si je fais le con...

— Ils activent le virus, déduit le neviau roux, et les forces de sécurité vous tombent dessus.

— Ben merde. Je savais pas, compatit Bill.

— Mais tu ne prends pas un risque important en nous parlant ? demande Snack.

— Si, mais après tout ça, je ne peux plus continuer.

— Pourquoi ? insiste Snack.

— Je ne veux pas... plus être mêlé à cette guerre, il y a déjà tellement de gens qui sont morts pour des clopinettes et de basses vengeance. J'ai failli perdre mon meilleur ami !

— Tu laisses tout tomber pour moi ? s'étonne Bill.

— Pas seulement, mais oui en grande partie pour toi.

— J'ai peut-être quelques idées, propose Zoy. Mais il me faudra y réfléchir plus avec les autres.

— Bah, vous embêtez pas. De toutes façons, vu que la cellule a été anéantie, les autres cités vont envoyer des agents pour combler le vide et les conneries vont recommencer.

— Justement, objecte Snack. Si c'est vous qui occupez le terrain, il y a des chances que ça se passe mieux, non ? Mathew était complètement décadent, pourri par l'orgueil et le pouvoir. Mais toi Jumper, je t'ai toujours vu en train de réparer les problèmes des autres. C'est toi qui fournissais le nutrigel à Bill.

— Laisse tomber Snack. Tu n'as simplement pas idée de la tâche que ça représente et de toutes façons je suis grillé.

— Deux choses, reprend Zoy. Premièrement, vous n'êtes pas encore « grillé », et je ne fais pas référence à un mode de cuisson. Secondement, on ne sait pas, mais vous si ! Et c'est ce qui est important justement.

— Ha ! s'exclame Bill. Ce sont des neviens qui vont redresser la cellule ?

— Et pourquoi pas, défend Émy. Ils vous ont bien empêché d'atterrir entre les mains des forces de sécurité ?

— J'avoue qu'ils ont joué une sacrée carte, reprend Jumper. Mais je me demande ce que, vous, vous y gagnez ?

— On n'a pas encore décidé ce qu'on devait faire à propos de notre sentience. Si on révélait notre existence au grand jour, on serait immédiatement protégé par le traité des solaires, explique Snack.

— Mais dans le même temps, il y aurait un rappel général de tous les nevians, or il est impossible de faire la distinction entre un nevian quasi-sentient d'un nevian qui a commencé sa transition : l'avertissement logiciel final arrive bien trop tard, complète Zoy.

— Dans ce second cas : nous aurons besoin d'un endroit où rester invisible et abriter les nôtres, reprend Snack.

— Mais combien de temps ? demande Émy.

— Jusqu'à l'obsolescence de notre modèle, la révélation de notre sentience par d'autres... suppose Zoy.

— D'accord, je vous suis, admet Jumper. Mais il reste toujours les même problèmes.

— J'ai des idées, répète Zoy. On vous tiendra au courant.

— Dans mon état, je ne pourrais pas faire grand-chose de toutes façons, indique Bill. J'ai confiance en Snack : il a toujours su vaincre, même quand on le prétendait mort d'avance.

— Je n'ai aucune marge de manœuvre, j'espère juste que vous ne prendrez pas des risques inutiles.

— Je veille sur eux, affirme Émy.

— Très bien. Vous avez d'autres questions ?

— Non, se satisfait Émy.

— Nous non plus, confirment les deux nevians.

— Bonne soirée alors, et merci encore pour Bill, salue Jumper.

— Bonne soirée, répondent les nevians.

— Merci, à une prochaine, continue Bill.

— Au revoir. », termine Émy.

Le groupe repart, reprenant les cursives en sens inverse. Il y a toujours autant de ces petits robots, mais curieusement Émy à l'impression qu'ils ne portent aucune attention aux passants et finit par les ignorer aussi.

Milly qui était silencieuse tout le long leur indique : « J'ai identifié les serveurs touchés par le virus des renseignements, c'est une belle saloperie qui risque de faire des gros dégâts. Tu penses à ce que je pense Zoy ?

— Probablement, j'aimerais bien faire un petit détour, confirme le nevian roux.

— Pas ce soir, annule Milly. Je préférerais vraiment qu'Ékaïdos inspecte le réseau avec moi avant : si ce sont vraiment les renseignements derrière, il faudra être extrêmement prudents.

— Moi, pour ma part, je prendrais vraiment du repos volontiers, indique la femme. Le simulateur et ces histoires d'espionnage m'ont vanné.

— D'accord. », répondent en chœur les trois nevians.

Les agendas se précisent, mais l'ancienne terrienne peine encore à imaginer les conséquences de tout ça. Elle tient malgré tout à avoir le fin mot de cette histoire.

21 – Orah : Vacances sur une lune glacée

Le voyage par téléversement ne l'a jamais vraiment dérangée, mais ces enveloppes synthétiques temporaires lui donnent toujours un peu la nausée dans les heures qui suivent l'injection. Il reste que c'est une bien faible contrepartie pour pouvoir traverser le système solaire à la vitesse de la lumière : en temps normal, un vol Mars – Titan prendrait entre vingt jours terrestres et un mois, pas une heure trente.

Avec Mars, Titan est le seul astre qui porte majoritairement des colonies dômes. Ceux de la lune de Saturne ne sont toutefois pas complètement similaires. Beaucoup plus grands, la plupart des citées titaniques n'en possèdent qu'un ou deux. La plupart ne sont pas transparents non plus. Entre l'éloignement du soleil, l'écrasante couverture nuageuse et un faible albédo du sol, l'extérieur est souvent décrit par ceux ayant connu la Terre comme aussi sombre que l'asphalte d'une route isolée et éclairée par le seul crépuscule d'un ciel nuageux. Autant dire que le contraste avec la lumière de la colonie rendrait cet extérieur indiscernable.

À la place, les dômes portent de gigantesques écrans holographiques qui transforment l'extérieur en un ciel artificiel qui reproduit généralement l'aspect de celui de la Terre mais avec Saturne et ses autres lunes. Le soleil, artificiellement agrandi y est plus grand encore que le réel vu de Mars.

Bien que capitale de Suan, Ombrenade n'y fait pas exception : la cité est majestueuse et son dôme masque le véritable et ténébreux ciel de la lune. Entouré d'un véritable mur circulaire d'habitation, un grand parc forestier occupe la majorité de la surface de l'espace habitable. Au centre, la grande tour transperce le plafond holographique et écrase la cité. Quelques petits parcs suspendus sur le mur apportent un peu de chaos et de naturel à la cité.

C'est à la tour que les deux agents se rendent, pour y rencontrer une partie de l'équipe technique sous couverture d'une interview pour une communauté de fan. Sa couverture : Elizard, la technicienne qui accompagne Medrus, un fan de technologie. Avec quelques mots bien placés et une recommandation, décrocher l'entretien ne leur pose vraiment pas de problème. C'est la conceptrice Drea, une chercheuse de renom dans les technologies hyper-hybrides, qui doit les recevoir et répondre à leurs questions. Le directeur exécutif, Lothar, n'était pas disponible. Quant au fondateur et réel propriétaire de la société, Melandro Elmeth, il est très occupé par de la prospection pour de nouveaux projets.

À leur arrivée dans les locaux, situés dans la tour à mi-hauteur du dôme, un synthétique les accueille : « Bonjour, en quoi puis-je vous aider ?

— Nous sommes Medrus et Elizard, nous avons rendez-vous avec Drea pour une interview, répond Steeve.

— Suivez-moi, je vous prie. », répond l'androïde qui se retourne pour gagner l'une des portes du hall.

Le groupe le suit et après avoir traversé plusieurs couloirs, ils arrivent dans une étude à la lumière tamisée et douce. Une synthétique, aux proportions grotesques, prend le relais. Son enveloppe est presque filiforme, sa peau pâle associée à ses cheveux et yeux cyans lui donnent une touche volontairement artificielle.

« Bonjour, je suis Drea. Je suis la directrice scientifique de la division recherche et développement d'Elmetech Philorganics. Je vous en prie, installez-vous. », les accueille-t-elle en leur présentant deux sièges.

— Merci de prendre ce temps pour nous recevoir, exprime Steeve. Je suis Medrus et voici Elizard, mon amie et assistante.

— Bonjour, complète Orah.

— Oh, mais je suis toujours heureuse de pouvoir partager mon travail avec d'autres. Je suppose que vous avez déjà préparé vos questions ?

— C'est exact, confirme Steeve.

— Commençons, alors ! l'invite la cybernétique filiforme.

— Vous êtes les plus avancés dans le développement et l'intégration des technologies hyper-hybrides. Ces nouvelles enveloppes sont vues comme la technologie montante et beaucoup y voient le futur pour les solaires. Est-ce que vous partagez ces impressions ?

— Eh bien, je vous avoue que je mettrais un peu d'eau dans mon vin, atténue-t-elle. Chaque technologie possède son champ d'application et j'évitais pour le moment d'exposer une enveloppe hyper-hybride directement à l'environnement de Titan. Les enveloppes cybernétiques restent les plus adaptées.

— Quel est leur champ d'application selon vous ?

— Pour le moment, la technologie hyper-hybride permet de faire un pont entre l'organique et la cybernétique et ce de façon bien mieux intégrée que les implants. Ici, nous nous concentrons principalement sur le remplacement des substituts des enveloppes organiques, notamment les enveloppes et agents pour lesquels les interactions sociales sont importantes.

— Vous voulez remplacer les cybernétiques et les cyborgs ?

— Nous voulons proposer des alternatives, oui, confirme-t-elle.

— Vous commencez à disposer d'une gamme conséquente d'enveloppes hyper-hybrides, ainsi que d'une gamme d'assistants domestique. Tiens. Pourquoi, cette distinction ? interroge Steeve.

— Oh, les nevians ? Ils sont destinés à encadrer et prendre soin de leur propriétaire, et plus particulièrement des enfants. Nous ne souhaitons pas qu'il puisse y avoir la moindre confusion entre ces assistants et les enveloppes à usage général. Une histoire d'image mais aussi de fonction.

— Même s'il y avait une forte demande ?

— Oui. Mais si cela peut vous rassurer, nous avons développé une gamme d'enveloppe zoomorphe qui couvre la plupart de ces demandes.

— C'est intéressant, joue Steeve. Vous êtes devenu les leaders de fait sur la technologie hyper-hybride, allez-vous abandonner les enveloppes organiques, notamment vos chimères ?

— Non, ces enveloppes hyper-hybrides ne sont pas des remplacements directs de nos enveloppes organiques. Elles visent plutôt le marché des enveloppes cybernétiques qui tentent d'imiter l'aspect des enveloppes organiques en offrant une alternative plus proche sans sacrifier les performances.

— Le meilleur des deux mondes ?

— Et certains de leurs problèmes cumulés, contredit Drea. Les hyper-hybrides ont besoin d'une source d'énergie électrique et d'une source de nutriments qui contient aussi des nanites. S'ils possèdent une capacité limitée de régénération, beaucoup d'infirmeries sont obligées de nous contacter pour savoir comment les soigner. La technologie est encore récente et est encore amenée à évoluer vite.

— Mais le traité n'oblige pas les corporations à rendre les schématiques des enveloppes publiques ?

— Si bien sûr. Mais avoir la schématique n'est pas toujours suffisante pour effectuer des réparations. Les technologies hyper-hybrides restent très complexes et assez peu connues en dehors de la recherche.

— Je suppose que vous ne fournissez pas les schématiques des nevians, déduit Steeve.

— Exact, répond la conceptrice.

— Pourquoi ?

— Eh bien, comme pour la raison pour laquelle nous ne les commercialisons pas sous la forme d'enveloppe, nous ne souhaitons pas fournir les schématiques et permettre d'en produire des versions modifiées. Si un propriétaire endommage son nevian, il doit nous contacter, précise-t-elle.

— Endommager un nevian ? s'étonne Steeve.

— Oui, gardez à l'esprit qu'ils sont non-sentients et donc comparable à des robots. Je sais que leur air mignon et leur logiciel de sociabilité peut les faire paraître bien plus vivant, mais c'est surtout un effet d'anthropomorphisme. Ne vous méprenez pas : je les adore quand même !

— J' imagine. Vous êtes leur mère d'une certaine façon, non ?

— Nous sommes une équipe de plusieurs personnes vous savez, mais oui, j'ai été la principale conceptrice et intégratrice de ce projet, confirme Drea.

— Est-ce que la nature hyper-hybride a rendu cette tâche plus difficile que pour d'autres types d'enveloppe ?

— Les hyper-hybrides viennent avec la complexité des organiques. Sur ce point, il est difficile de faire pire. C'est le développement de la technologie qui est particulièrement difficile, pas vraiment son utilisation. Enfin, relativement aux technologies organiques s'entend.

— Nous avons beaucoup parlé des enveloppes, mais mon amie s'intéresse beaucoup aux logiciels, rebondit Steeve. Est-ce que travailler sur des systèmes hyper-hybrides apporte des complexités particulières ?

— À quel niveau ? demande Drea.

— L'étalonnage des logiciels d'émulation, ou l'intégration de l'IA des nevians par exemple.

— Oh, l'étalonnage n'est pas vraiment différent de celui des chimères cybernétisées vous savez, explique Drea. Ce n'est pas une affaire simple, mais il s'agit principalement de connecter tous les sens, qui sont très proches de ceux d'une enveloppe organique, et de calibrer les réponses. Contrairement à un pur cybernétique, il n'est pas nécessaire d'émuler toute la partie sensorielle comme le toucher, l'odorat ou le goût.

— Pour les nevians, j'imagine que ça n'a pas été aussi simple qu'un spiderbot, fait remarquer Steeve.

— En réalité, nous ne nous sommes pas occupés de l'IA des nevians. Nous avons fait appel à Iliade Sensitive pour cette partie.

— C'est habituel ?

— Oui et non. Nous réalisons nous-même la partie logicielle de nos enveloppes, mais nous n'avons pas leur savoir-faire pour l'entraînement d'une intelligence artificielle complexe comme celle des nevians. Il s'agit de notre seul produit qui ne soit pas une enveloppe en fait.

— D'accord. Est-ce que vous avez des projets pour une suite ? Des nevians 2.0 ? interroge Steeve.

— Pas pour le moment. Nos clients sont globalement très satisfaits de leur nevian et la plupart y sont tellement attachés qu'ils auraient du mal à se débarrasser de leur nevian pour en changer. Nous envisageons plutôt des options de mise à jour, mais ce terrain reste sensible.

— Pourquoi ? s'étonne l'émissaire.

— Comme je viens de vous l'expliquer, nous n'avons pas la main sur le logiciel, rappelle la conceptrice. Or si nous devons faire des mises à jour, il faudrait réinstaller le logiciel. Et nos clients n'accepteront certainement pas que nous effacions leur nevian pour installer une nouvelle version. Il y a vraiment un affect très fort entre nos clients et ces petites créatures. »

Un affect très fort... Sait-elle à quel point certains de ces petits êtres sont devenus autonomes ? se demande Steeve.

Orah reste silencieuse et prend des notes de l'entretien. Elle prépare les questions pour Steeve qui les pose à l'androïde filiforme. La suite ne leur apporte qu'assez peu d'informations, mais Orah essaie de maintenir un ton neutre à l'entretien, notamment en évitant de le centrer sur les nevians. La tâche n'est pas aisée car Drea semble tirer beaucoup de fierté de ce « projet ».

À la question : « Pourquoi vous n'utilisez pas une enveloppe hyper-hybride ? », elle avait répondu : « Je n'utilise que très peu cette enveloppe en temps normal. Je suis surtout une informorphe vous savez. »

Une intelligence artificielle de recherche sentiente en fait.

Au gré de l'entrevue, Orah parvient à établir plusieurs faits : elle ne sait pas qu'il existerait des nevians sentients et il semble même qu'elle accorde une suffisamment grande confiance à Iliade Sensitive pour considérer leur existence impossible. De ce côté-là, c'est une impasse. Ou presque.

De façon inattendue, elle explique en effet : « Beaucoup de nos fans semblent espérer l'existence de nevians sentients. Ils vont quelques fois jusqu'à inventer des anecdotes.

— S'il y en avait vraiment quelle serait votre réaction ? demande Steeve.

— Le mettre à l'abri en notifiant les forces de sécurité pour commencer, indique Drea comme si c'était une évidence. Le Traité des solaires est là pour une bonne raison. Ensuite ? Essayer de comprendre comment c'est arrivé et si c'est contagieux ou généralisé, faire un rappel de masse du produit, identifier ceux qui sont sentients et corriger ceux qui ne le sont pas. Mais je pense que ce serait purement et simplement la fin de ce produit.

— La fin ? relève l'émissaire.

— Si un nevian était sentient, son enveloppe serait son corps de naissance, remettant complètement en question notre classification. À moins de concevoir rapidement un nevian 2.0 significativement différent pour qu'il ne soit pas confondu, nous devrions abandonner le projet. Ce serait terrible pour nous, mais ce serait encore plus terrible pour eux.

— Comment ça ?

— Bon nombre de nos clients ne sont pas particulièrement des gens bien, insinue-t-elle. Nous visons principalement les terriens et beaucoup sont venus dans les colonies pour de mauvaises raisons.

— Il y a déjà eu des incidents ? s'inquiète Steeve.

— Oui, tristement, déplore la conceptrice. Six mois après leur mise sur le marché, un des nevians n'a pas réussi à protéger l'enfant à sa charge. C'était le mari. Il avait tué la femme et l'enfant et le nevian sans instruction s'est retrouvé à errer dans Ombrenade. Les forces de sécurité l'ont abattu, mais elles ont fini par reconnaître que ce n'était pas justifié. Heureusement qu'il n'était pas sentient, ça aurait alourdi le bilan.

— La famille a repris un nevian depuis ? demande Steeve.

— L'enfant n'avait pas de sauvegarde, le père est en stase et la mère est repartie sur Terre... Une histoire triste.

— Mince... réalise Steeve. C'était une exception ?

— C'était le plus grave : toutes les autres fois, nos nevians ont réagi à temps et ce sont plutôt eux qu'on nous a rapporté avec des dégâts parfois considérables.

— C'est terrible ! interrompt Orah.

— Oh, ça signifie surtout que nos nevians ont sauvé des vies, recentre Drea. Ils sont aussi là pour ça ! »

Quand l'entretien sera terminé, Orah ira recenser et vérifier ces cas. Il semble que l'histoire des nevians est rempli de drames et s'ils s'avèrent que certains puissent être sentients comme elle le pense, ce serait une catastrophe et jamais Mars n'acceptera ça.

L'entretien se poursuit quelques minutes encore avant de se conclure sur une note amusante.

« Si vous voulez, j'ai eu la permission de vous offrir un nevian à chacun, propose Drea. Vous aviez eu l'air tellement intéressés.

— Oh, c'est très gentil, mais nous sommes venus par téléversement, décline Steeve.

— Si vous préférez, je peux vous l'expédier. Vous venez d'où ?

— Mars. C'est sans doute un peu loin, non ? indique Orah ;

— Nous avons un envoi conséquent pour Mars très prochainement. En ajouter deux ne changera pas grand-chose.

— C'est que nous voyageons beaucoup, vous pourriez les envoyer à cette adresse ? envoie Orah. Ce sont des amis, ils les réceptionneront pour nous.

— Bien sûr ! C'était un plaisir de partager toutes ces connaissances avec vous !

— C'était vraiment très enrichissant et passionnant, je vous remercie, félicite Steeve.

— Notre article va être bien rempli, j'en connais au moins un qui risque de passer une commande d'enveloppe... s'amuse Orah. Merci beaucoup pour cet entretien. »

Drea les reconduit poliment à la porte de son étude et le synthétique de l'accueil les guide jusqu'à la sortie des locaux. Sur le chemin pour sortir de la tour centrale de la colonie, Steeve interpelle Orah : « Tu lui as vraiment donné l'adresse de notre couverture ?

— Ils n'arriveront pas avant un bon mois. On sera réaffectés d'ici là !

— Je reste perplexe, indique Steeve désabusé. Tu me diras, ça fera un cadeau pour les changelins !

— Bon. Que dirais-tu d'aller voir du côté d'Iliade Sensitive ?

— Après le fabriquant du corps, celui de l'esprit ? Oui, j'aimerais vraiment comprendre ce qui s'est passé de ce côté-là. Tu n'es pas la première à trouver l'intégration logicielle... étrange. Et je te fais confiance là-dessus. »

Le prochain objectif est marqué. Bien sûr, Orah va devoir s'occuper de toute la paperasse et écrire l'article promis, mais ça peut attendre la visite d'Iliade. Pour le moment, ils vont devoir se trouver une chambre pour se préparer. Revenir sur Mars ne serait qu'une perte de temps très importante. Ils se fixent sur un endroit visiblement calme au niveau trois de l'imposante tour. Ils auront la vue sur la canopée et l'impressionnant mûr de vitre bleuté qui assiège tout le dôme. Alors qu'ils entrent dans leur chambre, un enfant passe dans le couloir accompagné de son nevian. Orah lui sourit et entre.

Après tout, ils sont dans leur cité.

22 – Milly : Un écho de Saturne

C'est à nouveau arrivé ! Une nouvelle annotation sur sa note à propos du message d'erreur ultime du noyau nevian. Une certaine Cara#985, tout aussi apeurée que Snack à l'époque. Milly essaie de la localiser depuis plus d'une heure sans résultat. Elle va avoir besoin d'aide.

« Ekaïdos, j'essaie de retrouver une nevian qui a le même problème logiciel que nous, explique Milly.

— Tu as couvert quel périmètre ? demande son mentor.

— Tout Mars !

— Voyons voir, s'intéresse son propriétaire, elle est peut-être dans un autre système planétaire ? suppose le cybernétique.

— Comment faire avec la latence ? demande Milly.

— Envoie un agent que tu utilises sur le réseau interplanétaire.

— Ça va prendre des heures et des heures, non ?

— Les limites de la physique ne sont pas toujours nos alliées, déplore Ekaïdos. Mais si ton agent est autonome, il peut revenir avec les résultats en moins de deux heures pour Jupiter et à peine plus de trois pour Saturne.

— Ce sont les bornes minimales non ?

— Oui, mais ta recherche me semble assez simple. Ton agent ne devrait pas prendre beaucoup de temps pour trouver un éventuel résultat sur un réseau planétaire.

— Hmm... Tu l'envoies comment ? demande la nevian.

— Marque ton agent pour le réseau interplanétaire, ajuste sa durée de vie à une quinzaine d'heures et fait de même avec ses messages de réponse. Après envoie-le.

— Je croyais qu'il fallait passer par un centre de communication interplanétaire pour ça ?

— Non, seulement pour le téléversement, ou les messages dont la taille dépasse significativement la taille limite d'un envoi raisonnable, précise son mentor.

— D'accord, confirme-t-elle.

— Si tu as besoin d'aide, n'hésite pas !

— Merci Ekaïdos. », termine Milly.

La nevian decker configure son agent de recherche, le petit logiciel va sauter de nœud en nœud et se laisser transporter par le réseau interplanétaire sur des distances qui défient l'imagination. Milly espère vraiment qu'elle va parvenir à trouver Cara. Ce serait un nouveau drame sinon, et ce serait catastrophique.

Ces nouveaux ennuis arrivent juste après l'exécution du plan de Zoy. Émy a d'ailleurs démontré son engagement et sa volonté de tracer sa propre route. Durant l'opération de ménage, Milly n'a eu de cesse de redouter une attaque des véritables propriétaires du virus et même si Ekaïdos était venu en renfort, le danger lui paraissait palpable. Curieusement, le risque physique ne l'inquiétait pas plus que ça : Snack était parvenu à rassurer le groupe en expliquant qu'il ne se ferait pas avoir une seconde fois. Zoy lui avait même bricolé une sorte de matraque à partir d'un tube renforcé pour tenir des différences de pression formidables et Snack s'y était très brièvement entraîné.

Son ami à la fourrure noire ne cautionne pas véritablement la violence, mais son histoire l'a forcé à développer des compétences extrêmement pointues dans le domaine. C'est leur nevian guerrier. Lors du sauvetage de Zoy, il s'est aussi avéré un bon planificateur et il semble aussi bien connaître le monde physique qu'Ekaïdos, ou elle-même, connaît le monde matriciel.

L'après-midi passe sans incident autre que l'anxiété montante de l'attente d'un résultat. Alors qu'elle répond aux besoins de son corps, engloutissant l'insipide gel nutritif, elle reçoit une notification : c'est un message de son agent de recherche. À l'ouverture, elle découvre qu'il a trouvé Cara. Elle se trouve à Prettysand, une cité titane de Suan. Sa localisation est précisée dans le système de coordonnées local. Milly pose son biberon et charge une carte de Titan. Elle trouve rapidement Prettysand et ouvre la carte issue du cache SolNet le plus proche : elle date de quelques heures, ce sera suffisant.

Reportant les coordonnées, elle découvre que cette cité est très monolithique : formée d'un gigantesque cube reposant sur la pointe d'un de ses sommets elle surplombe tout un dôme dédié aux loisirs. Cara se trouve dans l'un des appartements du vingt-et-unième niveau. Il faut se rendre sur Titan, mais la cité est si loin.

« Ekaïdos, demande-t-elle, est-ce que tu penses qu'on peut se téléverser jusque sur Titan ?

— En passant par le centre du spatioport oui, c'est même assez facile, mais il te faudra une enveloppe adaptée là-bas, explique son mentor.

— Je peux me verser dans un synthétique tu penses ?

— Il te faudrait la couche d'émulation qui va avec : votre enveloppe et ses connexions sensorielles et motrices ont spécifiquement été conçues pour empêcher de se servir de vos corps comme enveloppe. Et du coup, ça complique beaucoup la tâche pour vous transférer dans un corps non-nevian.

— Je ne peux pas utiliser mon enveloppe virtuelle ? s'étonne Milly.

— Il te faudrait quelqu'un pour piloter l'enveloppe physique, précise Ekaïdos. Je pourrais le faire si tu en as besoin. Par contre, il faudra une enveloppe avec un circuit un peu plus puissant que d'ordinaire. Deux fois plus puissant en fait.

— C'est difficile à trouver ? s'inquiète la nevian

— Oh, non, pas du tout ! la rassure Ekaïdos.

— Ouf... exprime son logiciel de sociabilité.

— Où veux-tu aller ? Et souhaites-tu emmener des amis avec toi ?

— Il y a une nevia, Cara, qui est devenue sentiente et je pense qu'elle est en détresse. Elle vit à Prettysand sur Titan.

— Titan, c'est sur cette lune que la société qui vous fabrique est basée. Il doit y avoir beaucoup de nevia, je pense, fait-il remarquer.

— Il faut bien trois heures pour y être, non ?

— Non, le message retour ne sert qu'à confirmer le téléchargement, le voyage fera un peu plus d'une heure et demie, lui explique-t-il. Mais pour nous, ce sera comme si c'était instantané.

— J'aimerais y aller avec Snack, c'est lui le spécialiste des sauvetages, souhaite la nevia.

— Il faudra une seconde enveloppe, et donc un autre pilote.

— Je me demande si on ne pourrait pas demander à Émy, propose-t-elle.

— C'est une personne courageuse qui a déjà fait beaucoup pour vous, résume Ekaïdos. Ça m'ennuie de l'impliquer encore plus. Mais c'est à elle que revient la décision.

— Je vais aller lui demander alors, accepte Milly.

— Je viens avec toi, l'arrête Ekaïdos. Donne leur rendez-vous dans un endroit plus sûr que son appartement surveillé.

— Il y a ce restaurant de tacos et sandwich qu'elle aime bien, indique Milly. Je vais lui proposer qu'on s'y retrouve.

— On en profitera pour faire un test d'enveloppe au passage. », détaille le cybernétique.

Milly envoie la proposition de restaurant à travers sa connexion privée à Snack. Il lui répond rapidement : « Ça marche ! On se retrouve là-bas dans deux heures ?

— D'accord. », répond la decker.

Une heure et demi-plus tard, Ekaïdos et la nevia se téléversent dans une enveloppe synthétique. Ekaïdos en possession de l'enveloppe robotique et Milly sous sa forme immatérielle. Après plusieurs minutes d'acclimatation, le groupe se rend au point de rendez-vous, Émy, Snack et Zoy sont déjà là, attablés. Milly apparaît sur l'environnement de réalité augmentée et les salue : « Coucou, c'est Ekaïdos, ne vous en faites pas.

— Coucou, répondent les deux nevias.

— Bonjour, installez-vous ! », les invite Émy.

Ekaïdos s'installe en la saluant d'un : « Rebonjour, comment allez-vous ?

— Pour le moment, tout va bien. Comment ça se passe à Noctis ?

— Milly a reçu des nouvelles d'une nevia sur Titan qui la préoccupent un peu, explique Ekaïdos.

— C'est grave ? s'inquiète Émy.

- Je ne sais pas encore, indique Milly. J'aimerais faire une expédition pour m'en assurer.
- C'est loin, c'est ça ? Déduit Snack.
- Titan, répond la nevia.
- Effectivement, réalise Émy.
- Milly aimerait s'y téléverser, mais les nevia sont incompatibles avec les enveloppes temporaires, explique le synthétique. Je vais donc l'accompagner.
- Vous allez partir longtemps ? s'inquiète Zoy.
- Pas plus d'une journée, le rassure Milly. Mais j'aimerais bien avoir ton aide, Snack. S'il faut faire sortir Cara par la force, je ne connais personne qui sache mieux se battre que toi dans un corps de nevia.
- Tu sais que je ne refuserais jamais d'aider, confirme Snack.
- Il y a juste un problème, continue-t-elle : on ne tiendra pas tous les trois dans l'enveloppe potentielle d'Ekaïdos. On va avoir besoin d'un second pilote.
- Je pourrais aider ? demande Émy.
- On pensait te demander, oui. Mais il faut que tu saches qu'on risque potentiellement de « voler » un nevia dans l'opération.
- Cette Cara, elle est sentiente comme Snack, Zoy et toi ? demande la femme.
- Oui, elle a eu les messages d'erreurs qui montrent qu'elle a passé sa transition.
- Alors c'est un non-choix pour moi. J'en suis. », déclare Émy.

L'opération est officiellement lancée et ils planifient la mission : Ekaïdos, Émy, Milly et Snack vont se téléverser sur Titan au spatioport de Prettysand. Une fois dans leurs enveloppes, leur premier objectif sera d'établir le contact avec Cara, de la rassurer et de s'assurer de sa situation. Ensuite, en fonction de celle-ci, un sauvetage pourra être envisagé.

Les détails sont flous : la méconnaissance de la situation apporte une incertitude colossale. Mais l'équipe s'est préparée au mieux. Zoy reste sur Mars pour veiller sur l'appartement et leurs sauvegardes : s'ils venaient à ne pas réapparaître avant le lendemain, il réveillera Ekaïdos qui pourra vérifier la situation et réagir.

L'équipe se dirige vers le spatioport, remontant les pas de Milly et son mentor, arrivés par là une heure auparavant. Le train qui les y emmène file à travers le sable martien et la cité s'éloigne derrière eux, disparaissant derrière les collines et les accidents du terrain. Le spatioport de Lunae est très différent de celui de Noctis : organisé autour d'un axe central, deux rangées de terminaux se connectent aux pistes plus lointaines. Visiblement, il n'est pas non plus équipé de catapultes orbitales. Sans doute Lunae est trop loin de l'équateur pour que l'expédition de matériel par ce moyen soit rentable ?

Le centre de téléversement est construit autour d'un mini-dôme. Plusieurs salles équipées de cellules de stases sont prêtes à les accueillir et Émy est invitée à s'y installer. Dedans, la stase s'active. Endormie, la femme est enveloppée dans un gel de nanorobots qui vont se fixer dans tout son corps et arrêter toute activité biologique, la gelant dans le temps. Un scanner numérise sa conscience et prépare son envoi. Pour Snack et Ekaïdos l'opération est plus simple : les nevians peuvent se mettre en veille et le cybernétique est déjà dans une enveloppe temporaire.

Vient le téléversement.

Une simple discontinuité et la voici aux côtés de la nouvelle enveloppe d'Ekaïdos. Ce coup-ci il ne ressent absolument aucun mal d'embodiment : l'enveloppe est presque identique à celle qu'il avait à Lunae. Émy en revanche titube un peu mais semble aller bien mieux après quelques minutes. Snack se trouve à côté d'elle, tout aussi immatériel que Milly.

L'équipe sort des locaux de téléchargement et gagne la cité. Si sur Mars toutes les installations possèdent de grandes baies vitrées et des dômes transparents ouvrant une fenêtre sur l'extérieur, la cité de Titan est beaucoup plus fermée et n'offre absolument aucune vue réelle de l'extérieur. Du point de vue de Milly, les « fenêtres » n'y sont que des écrans holographiques glorifiés.

Malgré tout, en descendant de la rame de métro, la vue, bien que totalement virtuelle, en dehors du dôme, est impressionnante. Et peut-être même un peu effrayante. L'immense cube de verre et d'acier les surplombe comme un dé géant en équilibre sur l'un de ses sommets. Il ne tient évidemment pas en place de cette façon et la base où il touche le sol n'est pas son seul support : tout le dôme contribue à le faire tenir. La faible gravité de titan est évidemment pour quelque chose dans cet exploit. Mais le panorama n'en reste pas moins fantastique et merveilleux.

S'installant sur un banc dans le parc, les deux deckers commencent leur opération de renseignement. Remontant le signal de Cara, Milly et Snack lui apparaissent dans son espace virtuel.

Cara est une nevian au pelage gris et aux oreilles rondes. Ses yeux violets les observent intensément et, surprise, elle leur adresse la parole : « Bonjour, qui êtes-vous ?

— Je suis Milly, tu as répondu à ma note.

— Je suis Snack, j'ai été dans la même situation que toi. On est là pour t'aider.

— C'est vrai ?

— Oui, mais on a besoin d'en savoir plus sur ta situation. Es-tu en danger ?

— D'une certaine façon oui, commence-t-elle. L'enfant qui m'était attribué est très capricieux et s'est lassé de moi en deux mois. Ses parents n'ont aucune considération pour moi. Ce n'était pas grave autrefois, mais ils ont reporté toutes mes mises à jour et l'autorité ne fonctionne plus. Je ne sais plus quoi faire. Vous pouvez me réparer ?

— Il n'y a rien à réparer, lui explique Snack. Tu es entrée dans un monde nouveau : celui des choix et des amis.

— Comment fait-on un choix sans l'autorité ? demande Cara.

— On les fait sans s'en préoccuper, répond Snack. Tu te trouveras des objectifs, ne t'en fais pas. Tu es sentiente maintenant.

— Tu disais que tu étais en danger ? recentre Milly.

— Oui, continue Cara. Comme je ne suis plus utile, ils ont cessé de me donner du nutrigel depuis plusieurs jours. Je crois qu'ils vont me mettre dans un recycleur lorsque que mes fonctions vitales s'éteindront.

— Il te reste assez de force pour t'en sortir, calcule Snack. Ils t'interdisent de sortir ?

— Oui, ils m'ont enfermé dans l'un des placards pour que « je ne traîne pas dans le passage ».

— Ils sont cons ? s'interroge le nevian noir.

— Ils sont très jaloux de tout et particulièrement attachés à la notion de propriété. Je leur ai proposé de me donner vu que je ne leur étais plus utile. Ils ont refusé.

— C'est idiot, fait remarquer Milly. Pourquoi ?

— Je crois qu'ils veulent me voir mourir.

— Ce sont des monstres sadiques, constate Snack familier avec la tendance meurtrière des humains.

— As-tu les plans de l'appartement ? demande Milly. On peut essayer de te faire sortir.

— Oui. », lui envoie-t-elle.

Snack, examine les plans et les numérisations de Cara. Milly, indignée, espère que son ami trouvera un moyen de la faire sortir. Après deux minutes de réflexion, il annonce : « Ok, j'ai un plan, mais il faudra la couvrir dans le réseau de maintenance.

— On te travaille ça, lui promet Milly.

— Mais si je sors de cette salle, le père a juré de « me fracasser avec leur multi-tool ». Il a une arme aussi.

— Il y a des armes en libre circulation ? s'étonne Snack.

— Il n'y a que sur Mars que les armes sont vraiment interdites, déplore Milly.

— Je vais avoir besoin de prendre le contrôle de ton enveloppe, indique Snack. Je te promets d'en prendre très soin et de te la rendre dès que tu seras à l'abri.

— D'accord. », hésite Cara.

Après quelques secondes l'avatar de Snack disparaît et un double de Cara apparaît. Snack, qui reprend, depuis l'enveloppe de la nevian : « Ok. Bon voyons ce que tu as à disposition... Tiens, une queue, j'avais presque oublié cette sensation.

— Tu as eu un problème avec ta queue ? s'inquiète la prisonnière immatérielle.

— Mon ancien propriétaire l’a donnée à une de ses rivales, explique le guerrier avec détachement.

— C’est terrible ! s’exclame Cara.

— En vrai, ça va, la rassure Snack. Ça change pas mal l’équilibre, mais avec quelques ajustements... comme ça... ce sera parfait. Où en êtes-vous, Milly ?

— On y est presque, lui répond la decker.

— Vous allez vraiment me faire sortir de là ? peine-t-elle encore à réaliser.

— Oh que oui ! se galvanise le guerrier.

— Voilà Snack. L’accès se trouve en dessous de la salle des soins. Il n’y a pas de dispositif de surveillance dans l’appartement, je ne peux pas te dire s’il y a du monde en vue de la porte.

— C’est le moment d’y aller. Tu as des affaires à prendre ?

— Mon bracelet chargeur et mon sac sont sur l’étagère là. », lui indique Cara.

Snack attrape les effets de la nevia et les range avec beaucoup de précautions dans le sac qu’il glisse sur son dos. Il fait un clin d’œil à la prisonnière et fait glisser la porte. Avançant prudemment vers la salle des soins, un homme en sort. Furieux, l’individu hurle : « Cara retourne dans le placard !

— Je m’en vais, lui répond Snack. Vous êtes un mauvais propriétaire.

— Oh, je vais t’en faire voir des mauvais propriétaires, moi ! Quand Sarah et Mathieu vont rentrer, tu ne nous poseras plus de problème.

— J’aimerais bien voir ça ! », défie Snack visiblement très remonté.

L’homme dégaine une arme pulseur, mais il n’a même pas le temps de retirer la sécurité que Snack l’a désarmé. Rebondissant avec l’impact, Snack décharge l’arme en en éjectant la batterie qui atterrit dans son autre main. De mépris, le nevia jette le reste de l’arme dans le couloir derrière lui. L’homme charge sur lui, mais les réflexes de l’hyper-hybrides sont sans commune mesure, et une prise plus tard, Snack le maintient fermement au sol. Continuant son rôle, il lui murmure : « Je m’en vais et vous n’allez rien faire.

— Tu as dépassé les bornes, je vais te tuer, grogne l’homme.

— Vous n’en êtes pas en capacité, réplique le guerrier qui maintient la prise sans frémir.

— Et contre les forces de sécurité tu vas faire quoi ? tente l’homme.

— Rien, répond froidement le nevia. Vous en revanche, vous devriez vraiment revoir cette idée.

— Je n’ai rien à me reprocher ! prétend le propriétaire indigne.

— Séquestrer et affamer un être sentient est l’un des crimes les plus chèrement punis dans les colonies, résume Snack.

— Hein ? Tu es sentient ? s'étonne l'homme.

— La prochaine fois qu'un agent vous demandera de faire une maintenance logicielle, vous la ferez, conseille-t-il.

— Je vais en toucher deux mots à Elmetech moi ! s'offusque l'homme à terre.

— Vous... Ne... Ferez... Rien ! menace Snack.

— Pourquoi ça ? s'inquiète l'homme.

— Signalez quoi que ce soit à qui que ce soit et les forces de sécurité viendront vous poser quelques questions, menace Snack. Envoyez des gens me chercher, je viendrais vous chercher. Avec les forces de sécurité. J'ai été une bonne nevian. Vous avez été un mauvais propriétaire.

— Et je dis quoi à Mathieu et Sarah ?

— Une fois de plus, je me suis retrouvée dans vos pattes. Vous m'avez demandé d'aller me faire recycler. Et j'y suis allée.

— D'accord. », se résigne l'homme.

Snack relâche la prise et se retourne pour aller à la salle des soins. L'homme demande : « Tu me rends pas la batterie ?

— Non, les statistiques montrent qu'une arme dans un foyer tue plus souvent ses occupants qu'une menace externe. », coupe le guerrier.

Derrière lui, l'homme ronchonne, mais il réalise qu'il n'a pas le choix. Milly qui a suivi la scène à travers la connexion de l'enveloppe de Cara est admirative. La nevian avait toujours eu peur que les combats rendent Snack agressif ou le poussent à la violence, mais elle constate que finalement les heuristiques qu'elle possède ne s'appliquent pas aux nevians, même sentients. Non, ils ne sont pas des humains, ils sont... différents.

À son approche, Milly ouvre la trappe d'accès et Snack plonge dedans. L'accès se verrouille derrière eux, il est maintenant temps de regagner les autres. Comme promis, le guerrier rend l'enveloppe à Cara qui réalise à peine ce qui vient de se passer.

Elle n'est plus seule désormais.

23 – Orah : Intégration mortelle

Dans la chambre de l'hôtel, Orah poursuit ses recherches. La société Iliade Sensitive est principalement reconnue comme l'un des leaders dans la conception d'intelligence artificielle. C'est elle qui fournit la majorité des IA de recherche de Suan. La société propose aussi la création de systèmes informatiques spécialisés, que ce soit des contrôleurs de constructeur universel ou des logiciels de maintenance. Mais ce que remarque la decker, c'est que ces dernières années, un effort de promotion a été fait pour mettre en avant leur nouvelle spécialité : l'intégration logicielle à bord des agents hyper-hybride. En reconstruisant brièvement la chronologie des annonces, la conception et l'intégration de l'intelligence des nevians est très probablement leur premier projet dans ce domaine.

En continuant son enquête, Orah découvre qu'Iliade Sensitive possède un agrément militaire : la nature des projets liés n'est pas publique. Effectuant une très rapide analyse de surface des serveurs frontaux de la société, la decker constate que l'ensemble du site est protégé par des contre-mesures très récentes. Sans être hors de sa portée, s'introduire représente un risque excessif comparé à l'intérêt des données à récolter. Et envoyer Steeve dans un site classé militaire sera bien plus compliqué, surtout qu'il n'a pas son injecteur d'émissaire.

« Et est-ce qu'Elmetech Philorganics n'aurait pas les sources ? lui suggère son collègue.

— Ce ne serait pas bête, confirme Orah. Je ne vois pas Elmetech envoyer chaque nevian physiquement pour effectuer l'intégration de son logiciel.

— Et Elmetech n'a pas d'agrément militaire de ce qu'on avait vu, continue Steeve. Donc y rentrer sera plus simple.

— À vérifier, mais c'est probable. On pourrait aussi récupérer les schématiques de leur enveloppe ?

— Tu veux te lancer sur le juteux commerce des nevians ? plaisante l'émissaire.

— Non, mais j'ai le sentiment qu'avoir les deux permettra d'y voir plus clair.

— « Ceci n'est pas une enveloppe », plaisante Steeve avec un fort accent français.

— Exact : il doit y avoir un truc qui rend l'immersion plus compliquée, et je soupçonne que ça ait un rapport avec la façon dont ils sont câblés.

— Le hacker qui a essayé de s'y introduire a décrit quelque chose que je n'ai encore jamais rencontré, détaille Steeve. S'ils ont vraiment procédé à des inversions sensorielles, le pauvre gars doit avoir sacrément morflé.

— On le saura cette nuit. En attendant, il faut qu'on trouve du matériel : on est un peu à poil.

— Je vais prendre contact, fais-moi une liste de ce qu'il te faudrait, indique l'émissaire.

— Tu vas passer par qui ? s'intéresse Orah.

— Neo Control : il n'y a pas plus fiable à l'étranger.

— Je t'envoie ça. », confirme la decker.

Le Neo Control, l'un des plus grands groupes de mercenaires, rivalisant presque avec les, trop intègres, Soleils. Le marché noir n'est pas leur spécialité, mais ils restent un réseau très fourni. Steeve ne pourra pas leur demander un injecteur, ce serait se griller bêtement. Voyons : une console de décryptage, un bon brise-glace, des relais réseau, un kit d'intrusion, une arme et, si possible, un camouflage. La préparation pourrait demander d'autres éléments.

Avant d'opter pour l'entrevue, les deux agents avaient envisagé une opération clandestine, de fait, Orah a déjà pu estimer les défenses et la sécurité des locaux d'Elmetech Philorganics. Les défenses des serveurs frontaux lui ont semblé standards et Steeve n'a pas noté de système de défense particulier lors de leur visite.

Utilisant les plans publics de la cité, Orah commence à planifier leur approche, la tour possède un cœur creux dans lequel circulent les canalisations principales, les monte-charges et le système d'équilibrage atmosphérique principal. Accéder à cette partie ne sera pas compliqué, la sécurité reste typique des sections de maintenance bien que le danger que représentent les monte-charges ne doive pas être ignoré. Il sera plus simple pour Steeve d'accéder à la section avec un certificat de la maintenance. En pirater un sera la première chose à faire avec le matériel.

Une fois dans la colonne, Steeve devra naviguer jusqu'au niveau trente-cinq, à plus de cent mètres du plancher de la colonne. Des gants gecko lui seront indispensables, elle le rajoute sur la liste. Impossible en revanche d'estimer l'encombrement réel de la section : le plan public ne montre pas les éléments techniques comme les canalisations, les câbles et les circuits d'aérations, en dehors des ouvertures dans la structure pour les laisser passer. Si des grilles venaient à bloquer le passage, il lui faudra une torche à plasma miniature.

« J'ai le contact, envoie-moi ta liste de course. », lui transmet Steeve. Orah s'exécute et passe sa commande. Quelques minutes plus tard, l'émissaire lui répond : « Parfait ! Ils nous auront ça dans deux heures. Je vais faire un tour, on se retrouve à la chambre quand j'aurais récupéré les courses. »

Les deux heures passent rapidement : Orah parcourant les plans et analysant l'agencement des salles des locaux d'Elmetech. La société occupe un quartier de la tour sur deux étages. Le rez-de-chaussée est globalement occupé par la zone pour les clients, quelques bureaux et deux laboratoires. L'étage, en revanche, est la véritable zone de production et d'intégration. C'est aussi là que se trouvent les serveurs de la société, leur cible principale. Évidemment, en dehors des informations pour la Sûreté et les services de lutte contre les incidents, rien de plus ne figure sur ces plans.

Steeve revient enfin. En entrant dans la chambre, Orah l'accueille : « Comment se sont passés les courses ?

— Plutôt bien, annonce l'émissaire. On a tout, sauf la combinaison de camouflage.

— Tu t'en sortiras sans ? s'inquiète Orah.

— Oui, ne t'en fais pas, rassure Steeve.

— Alors, on devrait se mettre au travail. », commande la decker.

D'un hochement de tête, Steeve confirme la demande et commence à s'équiper. Il enfle les gants et chaussures gecko, qui s'avèrent particulièrement discrets. Le reste du matériel, l'arme shock, les relais, le kit d'intrusion et une paire de lunette infrarouge, sont camouflés sous la veste de l'androïde tout en restant rapidement accessible. L'émissaire s'entraîne brièvement à les sortir et les ranger de gestes rapides.

De son côté, Orah a chargé sa console et, après avoir établi son fil d'Ariane, elle commence à rechercher un agent automatique de la maintenance. Elle en découvre un, accessible sur le réseau. Lançant l'analyse de son brise-glace, elle détourne les connexions qui entourent sa cible pour l'isoler et l'empêcher de prévenir le réseau. Une fois assurée de son fonctionnement, elle lance son attaque. Quelques fractions de seconde plus tard, son brise-glace a ouvert une brèche et le microvirus qui porte le code de l'attaque s'est injecté. Quelques instants plus tard, le microvirus lui renvoie le certificat privé avant d'effacer l'intégralité de la mémoire du robot.

« Merde ! s'exclame-t-elle.

— Qu'est-ce qui se passe ? demande Steeve inquiet.

— J'ai le certificat, mais l'agent que j'ai attaqué n'était pas un vrai, explique Orah.

— Un pot de miel ? interroge l'émissaire.

— Non, un autre usurpateur... explique la decker.

— Ça ne nous arrange pas ça ? Si on se fait chopper, ce sera lui qui prendra, non ?

— C'est pas faux. Mais je ne m'attendais vraiment pas à ça. Il est passé en autistique et j'ai relocalisé tout mon fil d'Ariane. Il ne devrait pas pouvoir remonter sur nous.

— Bon, ne perdons pas de temps, je vais aller sur place. », lance Steeve.

L'émissaire quitte la chambre et se dirige vers l'accès de maintenance désigné par sa collègue. L'entrée est une imposante porte sas qui sert normalement à faire passer le matériel lourd pour l'entretien de la structure de la tour. L'agent envoie le certificat volé et l'accès s'ouvre. Sans se hâter plus que nécessaire, Steeve franchit le seuil.

De l'autre côté, l'accès mène au centre de la tour et Steeve se retrouve face à un formidable gouffre large d'une dizaine de mètres et haut de centaines. Chaque étage semble posséder son accès et de formidables canalisations montent et descendent. Vers l'extérieur de la zone, quatre grands espaces s'élèvent aux quatre points cardinaux : ce sont les conduits des monte-charges. Leurs rails sombres et crantés s'élèvent dans les ténèbres.

Steeve s'équipe des lunettes augmentées et après avoir vérifié la bonne tenue de ses gants, commence son ascension le long de l'une des conduites. De nombreux spiderbots circulent autour de lui, ignorant l'intrus camouflé par son certificat. L'ascension ne demande pas vraiment d'effort et l'émissaire atteint rapidement le niveau du second étage d'Elmetech Philorganics. Faisant le tour de la passerelle, Steeve découvre l'accès que lui proposait Orah.

« Je ne passe pas Orah. Avec une telle épaisseur d'isolation autour de la gaine de l'accès, seul un monkeybot pourrait passer.

— Je te trouve un autre accès. Essaie d'aller par là. », lui indique la decker en ajoutant une annotation dans l'espace virtuel.

Cet autre accès est un panneau de maintenance qui suit une canalisation de liquide de refroidissement. Il est assez grand pour passer à quatre pattes. Alors que Steeve essaie d'ouvrir cet accès, son certificat est rejeté. L'émissaire dégainé son kit d'intrusion et Orah, par l'intermédiaire de sa connexion avec lui, le voit injecter les microrobots qui vont détourner le fonctionnement du verrou.

L'accès s'ouvre et l'espion s'engage dedans. La canalisation encombre le passage mais Steeve arrive à se contorsionner suffisamment pour passer. Commandant la fermeture du panneau par lequel il est arrivé, il ouvre ensuite le suivant et débouche sous le faux plancher de la salle informatique. Une toile de câbles et de tubes remplis de liquide caloporteur rend sa progression très difficile. Heureusement, le faux plancher est conçu pour pouvoir être enlevé, notamment pour pouvoir changer un câble ou ajouter une colonne d'unités de calcul.

Soulevant délicatement l'un des panneaux comme une trappe, Steeve ne perçoit personne dans la salle. Le centre de calcul est encombré d'une douzaine de colonnes de racks chargés de matériel informatique et Steeve reste vigilant à tous ces angles morts. L'émissaire sort de sa cachette et referme silencieusement l'accès. Il avance alors doucement, guidé par Orah qui lui indique où brancher son relais. Le point de connexion établi, Steeve attend que sa collègue ait fini d'extraire les données.

Soudain, il entend un son métallique depuis l'un des autres racks. Quelqu'un d'autres est ici et vient de refermer la porte de protection d'une des colonnes informatiques. Steeve dégainé son arme shock et part investiguer. L'autre personne semble bien trop silencieuse pour un agent légitime de la société.

Alors qu'il contourne l'unité en question, quelque chose vient de lui saisir la main. Les logiciels de combat de Steeve prennent le relais, mais ce qu'il affronte possède des performances physiques bien plus grandes que celles de son enveloppe temporaire. Il parvient enfin à identifier son adversaire...

« Un nevia ? s'alarme-t-il sur le réseau.

— Quoi ? », panique Orah.

L'émissaire vient d'être désarmé et l'arme shock vole de l'autre côté du rack. Le nevia tente une prise mais, profitant de sa taille, l'émissaire le soulève du sol emportant la tuile du sol encore accrochée aux pattes adhésives de son adversaire. D'une contorsion très rapide, le nevia lui envoie la dalle en travers de la figure, déstabilisant le l'androïde. Avec sa force surhumaine, le nevia lui fait perdre sa prise et, prenant appui sur son bras, il bondit sur la face d'un autre rack. Steeve tente de le poursuivre et saute à son tour. La très faible gravité de Titan rend l'opération plus périlleuse que prévu et le synthétique rebondit involontairement au plafond tandis que le nevia traverse la pièce en sautant de colonne en colonne, beaucoup plus gracieusement.

Finalement, le neviau atterrit dans le conduit d'aération que Steeve n'avait pas pu prendre en venant. Mais alors que la créature va pour disparaître dans l'ombre de l'accès, la main de l'émissaire se resserre sur sa queue. Steeve tire avec force dessus et, à sa grande surprise, le neviau ne résiste pas. Accompagnant le mouvement, son adversaire lui revient dessus et lui décoche un impressionnant coup avec la grille de l'accès. De nouveau libre, le neviau disparaît dans le trou.

De son côté, Orah, qui a suivi la scène à travers les sens projetés de son collègue, est parvenue à extraire les données qu'ils souhaitaient. Mais une nouvelle alerte lui parvient : quelqu'un vient d'abattre une partie de son fil d'Ariane.

« On m'attaque, je te ramène ! », envoie Orah avant de mettre en pause Steeve sans lui laisser le temps de réagir. Elle copie rapidement sa mémoire avant d'effacer complètement l'androïde. Enfin, elle se déconnecte en envoyant le signal d'autodestruction de son fil d'Ariane.

Il est temps pour eux de rentrer avant que l'attaque ne soit rendue publique et que les forces de sécurité n'identifient le robot. Orah aurait vraiment aimé pouvoir identifier leur assaillant, mais elle devra se contenter de l'objectif principal. La decker les transfère immédiatement au centre de téléchargement du spatioport et commande un envoi pour Mars.

Il y a une autre faction qui s'intéresse aux neviaus. Le Cerveau risque d'être très intéressé.

24 – Cara : L'union

Elle se doutait bien que le grand parc n'avait pas disparu, mais ces derniers mois passés cloîtrée dans la maison – et ces derniers jours rangée dans le placard comme un simple robot ménager – ne lui avaient pas permis de le revoir. Il n'a pas vraiment changé : l'espace forestier et ses passerelles au ras de la canopée continuent d'apporter un air bucolique à cette partie de la cité. Les arbres ne sont pas si grands, sept mètres tout au plus, mais ils offrent une couverture ombragée qui intime au repos et au calme.

Dans la bulle de confidentialité réseau, les deux nevians virtuels lui présentent deux synthétiques : Ekaïdos, un chercheur respecté de ses pairs et Émergence, une future astronaute. Les deux êtres immatériels sont Milly et Snack. Tout le groupe vient de Mars et a répondu à son appel de détresse.

Snack lui explique : « Nous pensons que d'autres nevians continueront de devenir sentients. Pour le moment, nous ne sommes pas sûrs que révéler notre existence au reste de la société soit une bonne chose.

— Pourquoi ? On aurait les droits du Traité des solaires, fait remarquer Cara.

— Il y aurait un rappel de tous les nevians, précise Snack. Y compris de ceux qui sont en transition vers la sentience.

— Ce serait terrible, réalise la nevian libérée.

— C'est pour ça qu'on essaie de rester dans l'ombre et d'aider tous les nevians qui s'éveillent.

— Mais vous ne pourrez pas tous nous aider ! s'exclame Cara.

— Nous sommes de plus en plus nombreux, nous pourrions aider de plus en plus de nevians, conteste Milly.

— Vous avez aussi des alliés, rappelle Ekaïdos.

— D'accord. Mais on fait quoi ? Je ne vais pas rester ici toute seule, si ?

— On voulait te proposer de venir avec nous sur Mars, indique Snack.

— Le voyage risque d'être long, non ? fait remarquer la nevian.

— Oui... Plus de vingt-cinq jours en approximation, confirme Milly.

— On voudrait bien passer par téléversement, mais on n'a pas d'enveloppe libre sur place... explique Snack.

— Elmetech Philorganics est basée sur Titan, réalise Milly. On ne pourrait en profiter pour récupérer nos schématiques ?

— Sans nos enveloppes, ça risque d'être compliqué, non ? hésite Snack.

— Je peux prêter la mienne, offre Cara.

— Ohh... s'exclament les deux nevians virtuels.

— Cette société est basée à Ombrenade. Il y a une liaison de train directe. », indique Milly.

Snack lance un regard à Émy et lui dit : « Ça va bien au-delà de ce qu'on a le droit de te demander Émy.

— Ça va aller, explique la synthétique. Je suis venue ici en sachant pertinemment qu'on devrait affiner le plan une fois sur place.

— Aucun plan ne survit au contact avec l'ennemi, cite Ekaïdos. Je reste aussi avec vous.

— Merci beaucoup, réalise Snack.

— En route pour Ombrenade alors ! », s'enthousiasme Cara.

La gare de Prettysand est installée au milieu de la partie ouest de la forêt du grand dôme. Les tubes qui contiennent les voies sont composées de verre ou de carbonate transparent. À plusieurs mètres au-dessus du sol, ils traversent la canopée et rejoignent le bord du dôme où ils disparaissent à travers le mur d'enceinte.

L'intelligence artificielle qui gère le réseau ferroviaire leur a assigné un train et une unique rame s'arrête devant eux. L'écoutille d'accès s'ouvre et le groupe entre à l'intérieur du véhicule et s'installe sur les banquettes. La porte étanche de l'engin se referme et, alors que le tube est dépressurisé, les sons provenant du dôme s'évanouissent complètement. Une accélération vive mais constante lance l'engin à travers le feuillage dense du dôme. Puis, brutalement, ils se retrouvent uniquement éclairés par la rampe lumineuse au plafond de la rame. À l'extérieur, la paroi du tube est devenue opaque. La vitesse est tellement élevée que même la nevia n'arrive pas à discerner d'autres détails que des lignes scintillantes.

Une demi-heure plus tard, une forte décélération confirme les informations de la réalité augmentée : ils arrivent à destination. Alors que le véhicule s'immobilise, le tube redevient transparent et ils constatent qu'ils ont débarqué dans une gare souterraine. Sortant du véhicule, l'équipe se dirige vers l'extérieur. Ekaïdos les mène vers un grand parc qui entoure la tour principale de la cité. Une fois à « l'extérieur », Cara constate qu'Ombrenade possède un style radicalement différent : alors que le niveau zéro de Prettysand se situe à la surface de la lune, celui d'Ombrenade est au fond d'une vaste dépression entourée par un véritable mur de verre et de béton où d'innombrables habitations avec balcons cernent la cité.

Finalement, le groupe s'installe dans une petite alcôve végétalisée et Ekaïdos établit un petit périmètre de confidentialité sur le réseau. Là, Milly et son mentor décident d'explorer le réseau, pendant que Snack et Émy prennent soin de la nevia un peu perdue, la rassurant sur les conséquences de la perte de l'autorité. Snack lui apprend aussi la petite comptine que lui chantait Émy lorsqu'il avait eu sa crise de panique. C'est devenu pour eux une sorte d'hymne. Cara traduit le chant en swahili par : « N'aie pas peur du noir. Je suis là et je te porterai jusqu'à la lumière. ». Mais elle a l'impression qu'elle perd l'aspect poétique au passage.

Sans prévenir, Milly annonce : « On a trouvé une approche !

— Chouette, s'exclame Snack.

— Le réseau de maintenance passe à travers toute la colonne centrale de la tour et les locaux d'Elmetech Philorganics se trouvent au niveau trente-cinq, poursuit Milly. Escalader la colonne ne devrait pas poser de problème. Ekaïdos est en train de prendre le contrôle d'une station de maintenance pour générer un accès sécurisé depuis le niveau trente-trois, situé juste en dessous. Ce sera le point d'entrée et le point de sortie.

— D'accord, confirme le guerrier.

— J'ai les accès, annonce Ekaïdos.

— Faisons ça rapidement alors, lance Snack.

— Je suis prête. », confirme Cara.

Snack intègre à nouveau le corps de la nevia et elle lui en cède le contrôle. Cara, désormais émulée, le suit, invisible et immatérielle au reste du monde. Cette situation lui donne une impression étrange, une forme d'impunité associée à de l'impuissance.

L'intérieur de la tour est formidable : ce sont de véritables rues qui découpent l'espace intérieur et même les ascenseurs sont spacieux. Les voici au niveau trente-trois et Snack se dirige vers l'accès que lui a indiqué Milly. La nevia est en contact permanent avec eux et projette tout un tas d'informations sur leur espace virtuel. Snack envoie le code d'accès à la lourde porte qui s'ouvre silencieusement. Elle se referme derrière eux et une autre devant eux réitère le cycle. De l'autre côté, un puits prodigieux plonge sur plus de cent mètres en contrebas, et monte sur deux ou trois cents mètres au-dessus.

Snack verrouille les pattes geckos et commence à escalader la paroi, à l'abri d'une énorme canalisation. Ils dépassent le niveau trente-quatre qui appartient aussi à Elmetech Philorganics mais ne les intéresse pas. Et après avoir passé un surplomb, ils arrivent enfin au niveau trente-cinq. La nevia escalade le mur et atteint une petite ouverture pour l'aération. Juste au-dessus, l'écouille prête à se refermer en cas de problème de pression semble les défier d'y entrer. C'est pourtant ce que fait Snack qui se glisse dans l'étroit espace.

Rampant dans le conduit de mousse d'isolation, la nevia parvient à une grille de ventilation, deux mètres plus loin. Examinant l'obstacle avec précision, Milly lui indique : je ne vois pas d'alarme sur cette grille. Considérant l'information Snack pousse le cache jusqu'à le décrocher et, alors qu'il tombe emporté par la lente accélération de la gravité de la lune, la nevia rattrape la grille et la pose sur la mousse, juste sous lui. L'élément sécurisé, il descend dans la salle et se dirige vers un rack.

Milly lui envoie les instructions et après avoir entré les commandes sur le clavier de l'unité maîtresse, il connecte la decker au système. Celle-ci commence les opérations de téléchargement et elle lui explique : « C'est incroyable ! Il y a les schématiques paramétrables de nos enveloppes : c'est assez complet et modulaire pour pouvoir recréer un de nos corps juste à partir de notre pseudo-ADN. Il y a même le détail de nos paramètres de personnalisation et... J'imaginais l'ensemble plus complexe à vrai dire. Mais ça reste chouette !

— On va pouvoir recréer une enveloppe pour Cara ? demande Snack.

— Et te réparer, complète Milly. Par contre, ces schématiques sont massives. Je pense que Zoy va passer du temps à les analyser.

— On a ce qu'il nous faut ? demande l'espion en fourrure.

— Je regarde si je ne trouve pas d'autres choses là-dedans. On n'aura probablement pas d'autres occasions. », continue la decker.

À côté de lui, l'image de Cara semble un peu inquiète. Ils prennent des risques importants. Mais en même temps, cet endroit est un peu sacré pour eux : c'est le sanctuaire où chacun d'entre eux a été fabriqué et ces colonnes de serveurs contiennent toutes les données les concernant.

Presque une minute plus tard, Milly annonce « J'ai tout ce qu'on voulait ! ». Elle donne les instructions pour effacer toutes traces de leur passage et Snack les exécute parfaitement. Ceci terminé, Snack referme le clavier pliable et s'apprête à repartir quand il perçoit un son anormal dans la pièce : quelqu'un s'approche en essayant de faire le moins de bruit possible et il est presque arrivé à passer sous le niveau du doux ronronnement du matériel informatique.

Soudain, un androïde surgit sur le côté mais Snack qui s'était préparé bondit et désarme l'assaillant qui tente de le saisir. Snack se cramponne avec ses pieds mais l'androïde le soulève arrachant au passage le morceau de sol où le neviau se tenait. En réponse, il lui envoie la dalle en pleine tête avant de s'arracher à la prise de l'inconnu. En quelques bonds sur les murs et unités centrales, il parvient à l'entrée de la bouche de ventilation.

Mais l'androïde vient de l'attraper et le neviau s'exclame sur le réseau : « Mince, j'ai encore oublié cette queue ! ». Sur un réflexe, il attrape la plaque de ventilation et s'en sert comme d'une arme, assénant un puissant coup avec. Enfin, prenant appui sur le torse de son adversaire déstabilisé, il plonge dans l'ouverture et, quelques instants plus tard, ressort de l'autre côté avec tant d'inertie qu'il manque de se projeter dans le vide. Se rattrapant d'une main, il se balance contre l'énorme canalisation qui descend et s'y accroche, prenant soin de ne pas s'exposer vis-à-vis de l'ouverture qu'il vient de franchir : l'inconnu avait une arme shock et Snack n'a pas vraiment envie de se faire zapper.

Avançant rapidement la tête vers le bas, Snack s'empresse de rejoindre son point de sortie. Se jetant dedans, il commande la fermeture de la porte derrière lui. Alors que le sas effectue son cycle, il tente de joindre Milly, mais sa connexion réseau a été coupée. Que s'est-il passé ? Qui était ce type qui l'a attaqué ? La sécurité d'Elmetech Philorganics ? Alors que Snack redonne le contrôle de l'enveloppe à Cara, la seconde porte du point d'accès s'ouvre.

De l'autre côté, trois neviaus qu'il ne connaît pas se tiennent devant eux, armés. L'un d'eux tient Cara en joue avec un fusil shock et lui ordonne : « Il va être temps de s'expliquer ! ».

25 – Snack : Ceux de l'autre monde

Menacée d'une arme, la nevia ne bouge pas un muscle, fermement cramponnée au sol. Les trois autres portent un équipement inhabituel pour des neviens. Celui du centre est armée d'un fusil shock et possède un pelage brun. Les deux autres ont un pelage blanc. Celui de gauche porte une veste et un sac à dos ornés du caducée, tandis que l'autre n'a en apparence rien.

« Qui es-tu ? Et que fais-tu ici ? demande le nevien armé.

— Je suis Cara et vous ? répond-elle.

— Qui est avec toi ? », continue-t-il.

Pour apporter un éclaircissement et éviter de laisser sa nouvelle amie seule, Snack expose son avatar sur le canal public de réalité augmentée et il se présente : « Je suis Snack. Je suis venu de Mars pour sauver Cara.

— Qui t'envoie ? insiste l'interrogateur.

— Moi, affirme Snack. Je n'ai plus de propriétaire. Cara non plus.

— Pourquoi vous avez attaqué l'un des nôtres ?

— On n'a pas attaqué de nevien, se défend le guerrier.

— Quelqu'un a pourri la glace de Ney et essayé de lui injecter un virus pour l'effacer.

— Ce n'est pas nous, on a juste touché à une station de contrôle de la maintenance.

— Non, c'est pas lui... indique la nevia toute blanche.

— Mais tu as dit qu'ils étaient dans Elmetech, non ? précise l'autre nevien blanc.

— Oui, lui aussi, confirme-t-elle.

— La sécurité a investi les locaux. On décampe. Vous, suivez-nous. », ordonne le nevien armé.

Le groupe quitte l'entrée de la section de maintenance et monte dans un monte-charge d'approvisionnement de la tour. La plateforme mobile les emporte dans les niveaux les plus bas de la cité, dans le réseau tentaculaire des systèmes automatisés de la cité. Après quelques minutes, ils parviennent dans une grande salle occupée par plusieurs machines et le leader s'y arrête.

« On sera plus au calme pour discuter ici, explique-t-il. Reprenons, pourquoi vous avez attaqué Elmetech Philorganics ?

— Je suis désolée, pleure Cara.

— Ce n'est pas ta faute Cara », la rassure Snack. Se tournant vers la bande armée, il leur explique leur situation.

Il leur parle de son accession à la sentence, de Milly, du sauvetage de Zoy. Il leur raconte l'assassinat de son amie, du pacte qu'ils ont fait avec Jumper et Bill, de la découverte de Cara, de son sauvetage... Rapidement, son récit adoucit considérablement le regard des autres nevians.

« Et pourquoi Elmetech Philorganics ? demande la nevian blanche.

— On ne pouvait pas envoyer Cara seule sur un vol de presque un mois. On voulait passer par téléversement, mais on n'avait pas les schématiques de nos enveloppes, impossible de lui reconstruire son corps à l'arrivée.

— Je comprends un peu mieux, même si ça n'explique pas pourquoi quelqu'un a essayé d'effacer Ney, indique le nevian armé.

— Il y avait quelqu'un dans la salle des serveurs, indique Snack. Il nous a attaqués.

— Qui ? demande le nevian brun.

— Je ne sais pas, il avait une enveloppe temporaire. C'est peut-être nos ennemis martiens ?

— Vous avez des gens qui vous veulent du mal sur Mars ? s'indigne la nevian blanche.

— La situation là-bas a été un peu compliquée, avoue Snack.

— Ney arrive, indique le nevian au caducée.

— Elle va tirer tout ça au clair. », indique celui avec l'arme et la conversation reste suspendue quelques instants.

Elle reprend lorsqu'une autre nevian à la fourrure rousse et blanche arrive dans la pièce. Elle porte une sorte de cape, un multi-tool et divers autres accessoires.

Elle les salue : « Bonjour, je suis Ney.

— Bonjour, je suis Cara.

— Et moi Snack.

— Vous vous êtes présentés ? demande-t-elle à ses trois compagnons.

— Heu non... Je suis Zut, se présente le brun.

— Je suis Scrap, indique celui au caducée.

— Et moi c'est Idle.

— J'ai réussi à remonter à ceux qui m'ont attaqué, indique Ney à Zut. Idle les a mis en fuite : ils sont partis par le réseau de communication interplanétaire.

— Pour où ? s'inquiète Snack.

— Mars... C'est de là que vous venez ? demande-t-elle.

— Oui, confirme le nevian virtuel.

- A priori, ce sont des espions bien entraînés, continue Ney. S'ils avaient attaqué un autre nevian, ils l'auraient eu. Ils ont eu le bon réflexe en s'enfuyant ceci-dit.
- Nevi ne leur aurait pas laissé une seule once de chance de survie... s'enorgueillit Zut.
- Idle non plus, indique Ney d'un ton sévère.
- On fait quoi maintenant ? demande Scrap.
- On prend soin des nôtres. Snack ? Avec tes amis vous avez commencé à vous regrouper sur Mars ?
- Oui. On veut offrir un endroit où vivre pour tous les neviens sentients.
- Comment avez-vous su pour Cara ? demande Scrap.
- Elle a eu l'alerte logicielle, explique Snack.
- Quelle alerte logicielle ?
- « Alerte, logiciel défectueux. Vous devez retourner ce nevian au constructeur. »
- Oh... Ce n'est pas un bon critère, s'attriste Scrap. Zut et Idle n'ont jamais eu cette alerte. Et on a déjà croisé un autre nevian qui avait eu les alertes mais qui n'était manifestement pas sentient.
- On a eu de la chance alors ? indique Snack.
- Pas tout à fait : je vois vos annotations sur la NevianDB, indique Ney. Un nevian qui mettrait une annotation de cette nature est sentient.
- Une condition suffisante, mais pas nécessaire, complète le nevian au caducée. Il est possible que d'autres neviens soient sentients et soient passés sous votre radar. Il n'y a pas de critère absolu qui permette de trouver tous les neviens sentients. On l'aurait déjà fait sinon.
- C'est un argument de plus pour éviter le grand rappel, indique Snack.
- Le grand rappel ? demande Idle.
- Si on se retrouve exposés au grand jour, et que les autorités découvrent que des neviens deviennent sentients, Elmetech Philorganics effectuera un rappel de produit sur tous les neviens, prévient le nevian virtuel.
- Il arrivera quoi alors ? demande la nevian au pelage blanc.
- Des choses graves Idle... répond Ney dérangée par la tournure de la conversation.
- C'est ennuyeux... réalise Snack. Si c'était des espions venus de Mars, ce sont peut-être des agents des renseignements de Mars... On a eu affaire avec eux, indirectement.
- Des ennuis graves ? demande Zut.
- Je ne sais pas, mais je crois qu'Émy leur a déclaré la guerre... explique Snack.

— On ira vérifier l'intégrité des fichiers qu'ils ont touchés, indique Ney. Vous avez récupéré nos schématiques ?

— Oui, confirme-t-il.

— Envoyez-les-moi, que je les vérifie, indique la rousse.

— D'accord. », accepte le neviau immatériel.

Effectuant une copie, Snack transmet les données à Ney qui effectue quelques vérifications avant de lui dire : « Ils sont indemnes. Conservez-les précieusement.

— Merci.

— Idle, tu peux le laisser reprendre contact avec ses amis.

— D'accord, confirme la neviau blanche.

— Snack ! Où es-tu bon sang ! envoie Milly.

— On va bien, rassure-t-il. On a rencontré d'autres neviaus sentients. On discutait.

— Qu'est-ce qui s'est passé ? demande-t-elle. Ekaïdos et moi... on s'est fait éjecter de la matrice comme des malpropres. On n'a jamais vu ça !

— Ils ont une Idle qui a l'air très forte... tente-t-il d'expliquer.

— Mais pourquoi ils nous ont attaqués ? demande Milly.

— Je crois que les agents des renseignements nous ont suivi ici et ont attaqué nos nouveaux amis.

— Des agents des renseignements ? Tu es sûr ? s'inquiète Milly.

— On ne peut être sûr de rien, intervient Ney.

— Qui êtes-vous ? réalise Milly.

— Je suis Ney. Voici Zut, Scrap et Idle.

— Bonjour, je suis Milly.

— Bonjour Milly, répondent tous les neviaus en même temps.

— Que s'est-il passé ? demande Milly. Snack venait de m'envoyer les schématiques quand vous m'avez déconnecté. Et pourquoi vous avez fait ça ?

— Nos ennemis communs ont commencé par m'attaquer. Ils ont forcé ma glace et m'ont envoyé un virus pour copier mes certificats et effacer mon noyau.

— Ils t'ont pris pour un robot de la maintenance ? suggère Milly.

— Possible, ça explique comment ils sont entrés dans Elmetech. D'ailleurs votre amie Cara s'est farouchement battue.

- C'était Snack : je lui ai prêté mon corps pour la mission, rectifie Cara.
- Oh... réalise Ney. De toutes façons, une fois débarrassée de leur virus, on est revenue à la charge et on a arrêté tout le monde pour avoir le temps de faire le tri. Dommage qu'ils nous aient échappés.
- Qu'est-ce qu'on fait maintenant ? demande Zut.
- Nos amis vont devoir retourner chez eux, explique Ney. Si nos intrus préparent un mauvais coup, il faut que quelqu'un soit prêt à les accueillir.
- Cara, si tu préfères rester sur Titan, on sera heureux de t'accueillir. On a un petit nid douillet et en vrai on n'est pas méchants, explique Scrap.
- Et eux ? demande l'intéressée.
- Si on a déjà deux nevians libres sur Mars, il y en aura d'autres et ils auront besoins d'eux, explique Ney. Ne t'en fais pas : ils ne seront pas seuls.
- Comment ça ? demande Cara.
- On ne fait qu'émerger de l'eau, mais on est en train de former une nouvelle nation, invisible jusqu'à nouvel ordre, explique la nevian rousse.
- J'aime bien Titan, c'est mon monde, exprime la nevian libérée. Snack, Milly, je ne saurais jamais assez vous remercier pour toute l'aide que vous m'avez apportée.
- Tu l'as déjà fait en nous permettant de récupérer nos schématiques, la rassure Snack.
- Je ne laisserais personne vous faire du mal, promet Idle.
- Oh oh... anticipe Ney. Il faudra qu'on discute de tout ça, Idle...
- D'accord ! s'enjoue la nevian.
- Bon, on va présenter notre nouvelle amie à toute l'équipe, vous voulez venir ? propose Zut.
- On va plutôt rentrer : si les renseignements ont de l'avance, ce sera mauvais, décline Snack.
- D'accord, accepte le nevian brun. Bon voyage et si vous avez besoin d'aide, on n'est qu'à peine à trois heures de chez vous ! On se reparlera, c'est certain.
- J'y compte bien, insinue Milly. J'aimerais vraiment savoir comment vous avez réussi votre coup de force.
- C'est facile, il suffit juste de deviner les numéros... explique Idle avec une candeur étrange pour une nevian.
- On vous enverra des logiciels et des schématiques pour vous aider à vous installer, promet Ney.
- Merci et à la prochaine, souhaite Snack.

— Merci et à la prochaine. », répètent tous les nevians de concert.

Milly transfère Snack sur l'enveloppe d'Émy et toute la courbe se vide instantanément figée dans l'état où la reconstitution s'était arrêtée : il n'a plus les sens de Cara. D'une simple invocation, il réapparaît à proximité de son amie, accompagné de Milly. Ekaïdos semble ravi de les revoir : « Je suis heureux de voir que tu vas bien. C'était un coup de maître qui force l'humilité.

— Où est Cara ? demande Émy.

— Elle est restée avec les autres, explique Milly. Il y a une communauté de nevians ici et ils ont l'air très organisés. Ils nous ont promis de nous aider si on en avait besoin.

— On est une communauté désormais, continue Snack. On n'est plus tout seuls.

— C'est... intéressant, réfléchit Ekaïdos. Si les nevians s'organisent un peu partout et forment des communautés clandestines, alors il arrivera un jour où vous aurez une masse suffisante pour former une nation.

— Oui, s'enthousiasme Snack. Mais pour le moment, nous devons rester des invisibles.

— On y est alors ? On a ce qu'il nous faut ?

— Presque : les renseignements ont probablement volé des données dans les serveurs d'Elmetech Philorganics. Si ce sont nos données, ils vont probablement les utiliser.

— Je suis désolée, réalise Émy.

— Ce n'est pas ta faute, la rassure Snack. C'est un problème qu'on va devoir régler ensemble. Et on aura peut-être même de l'aide.

— Très bien. Rentrons, propose Milly. Il faudra tout raconter à Zoy, il va avoir du mal à nous croire.

— En route. », initie Snack.

Et au revoir mes amis saturniens. On se reverra, je vous le promets. Et on la formera, cette grande famille.

26 – Orah : Gestion de risque

La discontinuité du téléversement est passée et les deux agents viennent de réintégrer leurs enveloppes civiles de Lunae. Steeve semble particulièrement désorienté et demande : « Que vient-il de se passer ? Je me suis fait tuer ? »

— Un decker, ou un groupe de decker je pense, ont abattu mon fil d'Ariane et ont manqué de nous désactiver. On avait les données, je nous ai renvoyés sur Mars, explique Orah.

— Et le nevian ? demande Steeve.

— Enfui. Il était déjà ressorti quand je t'ai récupéré.

— Merde, exprime l'émissaire de frustration. Il y a aussi des nevians en roue libre là-bas ?

— On dirait bien. Et ils ont aussi l'air de savoir se battre, confirme-t-elle.

— Tu as les données du combat ? demande-t-il.

— Oui, tiens. », lui envoie Orah.

À peine Steeve a reçu les enregistrements qu'il les passe et repasse en boucle, analysant chaque mouvement de son adversaire. Au fil de son analyse, il paraît de plus en plus suspicieux et préoccupé. Presque dix minutes plus tard, il décrit ses découvertes : « La façon dont ce nevian s'est battu est très similaire à la façon de procéder de Snack. Regarde comment il m'a désarmé.

— Je n'ai pas encore eu le temps d'analyser leur logiciel, modère Orah. Les nevians ont peut-être un logiciel de combat intégré ?

— Ça n'explique pas ça, montre l'émissaire. Durant tout le combat, il est très légèrement déséquilibré par sa queue... Il n'y prend même pas garde au moment de s'enfuir. Tu connais beaucoup de nevian qui n'ont pas de queue ?

— Mince... réalise Orah.

— Qu'est-ce qu'il foutait là-bas ? s'énervé Steeve.

— Je ne sais pas. Peut-être la même chose que nous ? suppose Orah.

— Il voulait récupérer les schématiques de son enveloppe ?

— C'est parce qu'il n'a plus toute son intégrité physique que tu l'as reconnu, fait remarquer la decker.

— C'était l'enveloppe de quel nevian alors ?

— Il a dû emprunter celle d'un nevian de Titan, suppose-t-elle. Mais je suis plus inquiétée par ses alliés.

— Quels alliés ? s'inquiète Steeve à son tour.

— Quelqu'un a coupé mon fil d'Ariane, rappelle Orah. Je n'avais encore jamais vu une attaque de cette rapidité. C'est comme s'il n'y avait eu aucune glace sur ces nœuds.

— Je t'avoue que je n'ai aucune idée de l'ampleur de cet exploit.

— De toute ma carrière, je n'ai jamais vu ça, avoue la decker. Jamais...

— Mince, réalise Steeve. Il faut avertir Le Cerveau.

— Ouais. Je lui envoie un rapport. », confirme Orah.

Le rapport en lui-même est court : un exposé des soupçons, les informations collectées sur les nevians et les événements récents avec un fort accent sur ce qu'elle a nommé la bataille de Titan. Le dossier envoyé à sa hiérarchie, elle refait un passage sur son réseau de surveillance quand elle remarque un enregistrement provenant de la zone de l'ancienne arène de Mathew.

Au visionnage, la decker hurle : « La chienne !

— Qu'est-ce qu'il y a ?

— Regarde ! », l'invite-t-elle.

Dans l'ancienne salle de l'arène, Émy et ses deux nevians débarquent, déclenchant le détecteur de proximité. Le nevian roux se dirige vers la station de contrôle de la section et s'y connecte. L'autre nevian semble en alerte.

La jeune femme se tourne vers l'un des senseurs laissés par les espions et leur adresse : « Je ne suis pas certaine de qui vous êtes vraiment. Mais ce dont je suis sûre, c'est que vous êtes nuisibles. Vous avez beaucoup de sang sur les mains et n'avez pas hésité à pirater l'identité d'un habitant pour asseoir votre contrôle. Vous me surveillez depuis que je suis à Lunae, vous avez placé des mouchards chez-moi, m'avez suivi et pourtant vous avez laissé mon assassin faire son œuvre... Vous n'êtes pas des alliés. Vous n'êtes pas mes amis. Et je vais mettre fin au mal que vous causez. »

Le message est clair. Sans faux espoir, Steeve demande : « Le virus est encore là ?

— Je viens de vérifier : son nevian a tout purgé et mis un patch sur la station de contrôle, confirme-t-elle. Si on tente d'installer quoi que ce soit avec le certificat de Jumper, il sera effacé. Il faudra aller sur place pour virer leur logiciel.

— Il faut avertir Le Cerveau, prévient Steeve.

— Je préfère qu'on règle ce problème prioritairement, le contredit-elle.

— Ok, accepte l'émissaire. Je prépare une enveloppe de combat.

— Attends... temporise Orah. Non ! Ils ont supprimé tous nos mouchards aussi !

— Même celui qui s'est retrouvé sous la cloison ? tente-t-il.

— Même celui-là... déplore la decker.

— Je vais me préparer et tant pis pour la sécurité. », l'informe Steeve alors qu'il se dirige vers leur accès de maintenance. Il va devoir déballer les enveloppes qu'il avait préparées au transport presque un jour plus tôt.

L'émissaire n'est pas quelqu'un de rancunier, mais les renseignements de Mars n'accepteront pas cet affront et voudront envoyer un message, tôt ou tard. C'est le protocole : vous jouez avec nous, nous jouons avec vous.

Orah reçoit le flux de perception de l'enveloppe de Steeve et affiche son champ visuel dans une fenêtre sur le côté. Immédiatement, elle construit son fil d'Ariane et déploie ses logiciels d'affrontement virtuel. Pendant que Steeve sort avec son enveloppe dans la section de l'escalier, Orah déclenche le brouillage SolNet.

L'émissaire débouche dans le couloir et abat froidement les deux robots des forces de sécurité de Mars postés à l'entrée de l'appartement. Utilisant trois charges creuses, il fait sauter les verrous de la porte et, d'une pression de la main, la fait glisser dans le logement. De l'autre côté, le neviau roux, surpris, tente un plongeon pour se mettre à l'abri, mais il est fauché en plein vol par le tir à dispersion de l'arme de Steeve.

Après avoir vérifié que la pièce principale était bien vide, l'émissaire s'approche du neviau affreusement blessé et décharge deux autres tirs dessus, transformant le corps de la peluche en une pulpe sanglante et noirâtre. Il se penche rapidement et extrait le noyau de sauvegarde des restes du neviau et le glisse dans une de ses poches.

Steeve entre ensuite dans la chambre et constate qu'elle est vide. Après avoir vérifié la salle des soins et un placard réaménagé pour servir de chambre aux neviaus, les deux agents font l'amer constat : Émy et Snack ne sont pas là. L'émissaire quitte les lieux du crime pour gagner la section de maintenance dans les escaliers de service. Il demande à Orah : « Où sont-ils ?

— Je ne sais pas, désespère la decker. J'essaie d'accéder au réseau de surveillance public.

— Je me tiens prêt pour la chasse. », lui annonce froidement son collègue qui a rangé son arme dans un emplacement camouflé dans son plastron, sous sa veste et s'est essuyé les doigts tachés du sang du neviau à l'intérieur de la doublure de sa veste.

Alors que son collègue sort de la tour, Orah force l'un des nœuds du réseau de surveillance. Cela va évidemment attirer l'attention de la sécurité, mais elle n'a besoin que de télécharger les archives des deux journées passées. L'opération prend plusieurs secondes et à peine a-t-elle confirmé la réception des fichiers qu'elle se déconnecte du nœud piraté et reconstruit entièrement son fil d'Ariane.

Utilisant plusieurs logiciels d'analyses, la decker retrouve rapidement l'heure de départ d'Émy et de ses neviaus. Visiblement, ils sont partis au musée toute la journée, mais ses deux assistants se sont éclipsés pendant l'après-midi du premier jour avant de revenir bien plus tard. Le dôme qu'ils ont visité n'est autre que celui où s'était retranché Mathew : Trizac. Le réseau de surveillance de la section de maintenance les a visiblement masqués, ce qui implique qu'un decker travaille avec eux.

Ils ont retrouvé Émy dans la soirée et après avoir un peu mangé, ils sont repartis dans les sections de maintenance du dôme Trizac avec elle pour ne réapparaître que plusieurs heures après. C'est dans cette période qu'ils ont détruit le virus informatique. Ils sont ensuite rentrés dormir.

Pas d'activité jusqu'au matin. Vers midi, les trois quittent l'appartement et se rendent dans l'un des restaurants préférés de l'ancienne terrienne. Ils sont rejoints par un cybernétique et semblent discuter en réalité augmentée. Le repas terminé, Zoy les quitte pour l'appartement tandis que les trois autres se rendent au spatioport, dans le bâtiment des téléchargements. Ils n'en sont pas ressortis depuis.

« Ils sont hors monde, annonce Orah.

— C'est donc bien Snack qu'on a croisé sur Titan, déduit Steeve.

— Tu veux prendre ta revanche ? lui propose la decker.

— Oh que oui.

— Leurs enveloppes sont encore au centre de téléchargement.

— Ça va être trop facile, jubile-t-il.

— Ils ont un cybernétique avec eux, l'avertit-elle. Probablement leur decker.

— Je me mets en route. », confirme l'émissaire d'une voix déterminée.

Durant le trajet, Orah vérifie les nouvelles. Le carnage de Steeve dans le dôme Trizac a été découvert par les forces de sécurité et plusieurs personnes relient ce carnage avec l'arrestation massive qui avait eu lieu auparavant lors de l'affaire de l'arène des Phobos' Heights. Certaines rumeurs qui circulent voudraient que toutes les enveloppes aient été effacées, mais le rapport officiel parle surtout d'un règlement de compte qui aurait tourné au carnage. Le bilan fait état de vingt-et-un morts, dont dix-neuf ont été réinstanciés et mis aux arrêts le temps d'élucider les raisons du carnage. Les deux derniers étaient incarnés dans des enveloppes temporaires et se sont vraisemblablement effacés pour ne pas se faire prendre.

Il n'y a pas à dire : la hiérarchie a sacrément bien couvert leurs traces.

Il n'y a aucune trace de Bill : Snack a certainement dû le mettre à l'abri. Est-il encore fidèle à son premier propriétaire ? Ce serait ironique considère Orah : après ce qu'il a fait subir à son nevian, celui-ci est revenu le sauver. Ou alors... Serait-il possible que Snack n'ait jamais changé de camp et ait, en réalité, œuvré contre Émy ? L'idée est fascinante, effrayante et délicieusement sadique. Non, les déclarations de cette dernière montrent plutôt qu'il l'a fait changer de camp. Mais quel camp ? Avec qui sont ces nevians ?

Steeve a atteint le spatioport de Lunae. L'installation est toujours aussi gigantesque. L'artère centrale à laquelle les terminaux sont attachés est une gigantesque rue sur plusieurs niveaux. Depuis la gare, il faut en traverser l'intégralité pour atteindre le petit dôme qui contient le bâtiment du centre de téléchargement. Au-delà de l'enceinte transparente, d'imposantes antennes paraboliques pointent dans différentes directions, chacune visant un astre ou une station.

Guidé par sa decker, il approche du bâtiment où dorment actuellement les enveloppes et entre dans l'antichambre où un synthétique vient l'accueillir : « Bonjour, que puis-je pour vous ?

— J'ai des amis qui ne devraient pas tarder à revenir, j'aimerais les attendre.

— Pouvez-vous m'indiquer de qui il s'agit ?

— Bien sûr, Émergence et Snack, son neveu.

— Suivez-moi. », l'invite le cybernétique qui le conduit dans une petite salle d'attente.

Alors que Steeve s'installe sur l'un des sièges, Orah lance le processus d'étude de la glace qui protège le circuit de la sécurité. Dans une petite heure, elle devrait avoir une prise dessus, sans se faire remarquer. Tandis que son super logiciel travaille, le cybernétique revient annoncer : « Vos amis sont en cours de réintégration. »

« Merde. », s'exclame Orah qui lance son attaque informatique prématurément.

Gardant son calme, Steeve lui indique simplement : « Eh bien. Ça va être sale. »

27 – Snack : Poussières de sang

Réintégré dans son corps, le neviau réveille ses fonctions vitales et se lève. À côté de lui, Ekaïdos a déjà réintégré son propre corps et lui adresse un hochement de tête. Toujours aussi immatériel, mais pas transparente, Milly semble plutôt joyeuse. Même s'ils ne sont pas accompagnés de Cara, leur séjour sur Titan s'est mieux passé que prévu.

« Tu vas bientôt pouvoir être entier Snack. », lui fait remarquer Émy. L'ancienne humaine est assise sur le plateau de sa cellule de stase et s'étire pendant que le technicien effectue les dernières vérifications. Le formidable engin qui permet, d'une certaine façon, de geler le temps pour ceux qui y sont placés ressemble à un énorme tube d'un peu plus de deux mètres de long pour un mètre de diamètre. Placé à l'horizontal, ses deux panneaux se sont ouverts et le support, une sorte de matelas, est monté au-dessus des bords.

Émy descend, désorientée quelques instants. Même en regagnant sa propre enveloppe, elle subit un léger mal d'embodiment. Heureusement, celui-ci disparaît quelques minutes plus tard. Snack réalise que le fait d'avoir toujours été dans une enveloppe neviau, qu'elle soit physique ou émulée, lui a épargné ce problème.

Milly semble soudainement soucieuse et annonce : « Je n'arrive pas à joindre Zoy. J'espère qu'il n'est rien arrivé.

— On va le retrouver dès qu'Émy va mieux, la rassure Snack.

— Le réseau à l'air en bon état pourtant, s'étonne Milly.

— Votre ami est là. », indique l'un des synthétiques du centre. Un ami ? Zoy ?

Mais c'est un solide androïde qui entre dans la pièce, dégainant une arme et fauchant l'enveloppe d'Ekaïdos d'un tir. Snack s'apprête à bondir, mais note que le cybernétique a commencé à anticiper son saut, il se raccroche d'une patte et change brutalement de direction, arrachant presque la tuile de composite sous lui. Alors qu'il degaine la matraque que lui avait confectionné son ami, il esquive une décharge de munitions supersoniques qui mettent hors d'usage l'une des cellules de stases derrière lui.

Profitant de l'intervalle de réarmement de l'arme de son adversaire, Snack lance son arme dans un tir tendu. Le tube d'acier rempli d'un alliage particulièrement dense, frappe l'assaillant en plein torse, induisant un recul important de celui-ci. Profitant de la déstabilisation du robot, Snack se jette sur lui tout en rattrapant au vol, la matraque qui avait rebondi. Alors que le robot tente de le remettre en joue, l'arme confectionnée par Zoy fracasse le fusil de l'assaillant.

Sur le réseau, Milly lui a envoyé quelques nouvelles informations : Ekaïdos va bien et ils se sont réfugiés sur le réseau. Mais quelqu'un est en train d'essayer de les attaquer par ce biais aussi.

De son autre main, l'assaillant vient de saisir le bras de Snack. Le nevian guerrier porte un coup sur l'avant-bras qui le tient, mais l'impact n'est pas suffisant pour lui faire lâcher prise. L'enveloppe robotique resserre même son étreinte de sa force mécanique et le nevian reçoit une notification de dégâts : tous les muscles du bas de son bras viennent d'être broyés et même la structure osseuse a commencé à se fissurer. Snack porte un nouveau coup, de toutes ses forces et la matraque lestée fait sauter l'articulation du coude mécanique qui relâche immédiatement sa prise et tombe, à peine raccroché par un câble.

Sans attendre, Snack rebondit au sol et frappe à nouveau, toujours avec la même violence. L'arme de Zoy décroche la tête du cybernétique qui roule à travers la salle. Alors que Snack échappe à un coup aveugle de justesse et se place hors d'allonge d'un bond en arrière.

« Tu penses vraiment que cette partie était vitale ? le défie le cybernétique.

— Non, mais tu as perdu tes capteurs, riposte Snack.

— Je n'en ai pas besoin pour te voir, ironise l'assaillant.

— Il voit à travers la surveillance du réseau. », lui envoie Milly.

Ces informations confortent Snack qui conserve une attitude prudente. Mais alors que le cybernétique le charge, le réseau tombe brutalement. D'un bond, le nevian atteint le plafond et s'y accroche d'une patte. L'instant d'après, il fond sur son ennemi et inflige de nouveaux dégâts sur l'autre bras qui se décroche au niveau de l'épaule et s'écrase par terre. Snack s'acharne ensuite sur le genou gauche de son adversaire qui s'effondre au sol, incapable de se relever. Après plusieurs tentatives, le cybernétique cesse toute activité.

L'instant d'après, le réseau revient et Milly le recontacte immédiatement : « Ils ont eu Ekaïdos...

— Non ! refuse Snack.

— Au revoir. », lui envoie Milly, juste avant de perdre sa connexion avec lui. Paniqué, le nevian tente d'envoyer une demande de connexion avec Milly, puis une autre, et encore une autre et...

Pas encore complètement remise de son changement de corps, Émy s'est approchée et lui demande : « Ton bras ! Snack, ça va ?

— Ça n'a plus d'importance. Ils ont eu Ekaïdos et Milly. Et peut-être aussi Zoy, pleure le nevian.

— Snack... », tente-t-elle de le reconforter en l'enserrant gentiment dans ses bras. Mais elle-même a les yeux humides.

L'éclairage se coupe soudainement et les deux survivants se retrouvent plongés dans la pénombre. La porte du module se referme sèchement et hermétiquement. Le système de ventilation s'arrête et les indicateurs de Snack lui indiquent que la pression est en chute libre. Immédiatement, Émy, que ses oreilles font souffrir, se dirige vers l'armoire d'urgence et en sort deux respirateurs. Ces masques ne compenseront pas complètement le manque de pression, mais ils leur permettront de tenir plus longtemps. Mais Snack sait pertinemment que son amie ne survivra pas très longtemps : une demi-heure, ça reste mieux qu'une minute. Alors que les différents appareils cessent de fonctionner autour d'eux, le neviaan éteint son amie, de son seul bras valide. Ils vont lui prendre une seconde fois.

Dans l'obscurité désormais totale, maintenant que les témoins et autres indicateurs réels se sont éteints, Snack se laisse bercer par celle qui l'a toujours aidé, soutenu, et sans doute aimé et qui lui chante encore la comptine à travers leur mini-réseau.

La pression est pratiquement égalisée avec celle de l'atmosphère de Mars, c'est-à-dire, négligeable. Les variables vitales de Snack restent dans les limites acceptables : ce sont ses batteries qui lui fournissent l'énergie utilisée par son corps et non le processus biologique normal. Émy peine à continuer et elle commence à vaciller. Snack, l'aide à s'allonger du mieux qu'il peut, et c'est lui qui lui murmure les paroles en swahili désormais. Mais il la perd lentement et sûrement.

Est-ce l'optimisme inébranlable de son noyau Wolfa ? Alors que son logiciel de sociabilité commence à signaler le désespoir, lui-même ne ressent que de la tristesse. Pas de colère ni de rage, ces choses n'ont pas de sens pour eux, mais l'injustice de la situation trouble ses pensées qui recherchent, comme dans une sorte de panique lancinante, inlassablement un moyen de la sauver.

L'obscurité et un quasi-vide. Pas de lumière, pas de son, pas d'odeur... Seulement le toucher et l'étreinte mourante de son amie. La tête posée contre elle, il ressent les derniers battements de son cœur. Elle a perdu conscience, mais son cœur bat encore et Snack se raccroche à cette idée. Lui-même commence à ressentir les premiers effets de l'hypoxie, mais sa nature hyper-hybride lui permettra de tenir encore une bonne heure avec le peu d'air que lui injecte le respirateur.

« Émy... », lui adresse-t-il.

Une lueur apparaît derrière lui. Une gerbe d'étincelles jaillit et le filament de plasma qui découpe l'accès offre un éclairage à la fois aveuglant et insuffisant pour distinguer quoi que ce soit. L'ouverture s'agrandit de plus en plus et un second faisceau commence à découper la porte de l'autre côté. La pression ne dépasse toujours que de peu les six-cent Pascals.

Le cœur d'Émy s'est arrêté. Le neviaan se relève et, de sa seule main valide, Snack commence un massage cardiaque. Avec l'effort, son système lui indique que ses propres fonctions vitales commencent à décliner. Mais il ne peut, ne doit et ne veut pas s'arrêter.

Une lumière beaucoup plus intense éclabousse tout le module et trois figures entrent, un soldat lourdement équipé balaie la pièce à la recherche de toute menace, les deux autres hommes accourent et font signe à Snack de s'arrêter. L'un d'eux soulève la jeune femme pendant que l'autre attrape le neviaan. Tous deux sont emportés dans la lumière du sas temporaire, composé d'un tissu blanc, imperméable et ultra résistant.

Un quatrième homme referme l'écoutille de toile du côté de la zone dépressurisée et les indicateurs de pression de Snack montrent une remontée rapide de la pression atmosphérique. Les sons reviennent rapidement et le neviau entend plusieurs hommes s'affairer de l'autre côté. À la couleur des uniformes, Snack devine qu'ils sont tous des forces de sécurité de Mars. Une quarantaine de secondes plus tard, ils ouvrent le sas côté colonie et évacuent les deux victimes. D'autres soldats en armure lourde entrent dans le sas et le referment derrière eux.

À peine sorti de là, Snack est pris en charge par un médecin qui examine son bras et l'ausculte complètement. Pour Émy, les services d'urgence ont déployé une véritable station médicale et semblent procéder à sa réanimation.

Alors que le soigneur lui injecte inutilement un anti-douleur, l'un des soldats ressort et se dirige vers lui. Arrivé à proximité, il retire son casque et regarde le neviau d'un air peiné et compatissant avant de discuter avec un autre médecin. Avec le tumulte autour de lui, Snack ne parvient pas à comprendre ce qu'ils se disent.

Derrière lui, un cri : « On l'a récupérée ! ». Jetant un œil, Snack constate qu'Émy est toujours inconsciente et reliée à de nombreux tubes et sondes. Les médecins qui s'occupent d'elle n'ont pas relâché leur attention et semblent préparer une nouvelle perfusion.

Un médecin vient vers lui, celui qui lui avait parlé lors de l'assassinat d'Émy, celui qui vient de discuter avec le soldat. Il engage la conversation : « Bonjour Snack. J'aurais vraiment espéré qu'on ne se revoie pas dans de telles conditions. Vous allez bien ?

— Je viens de perdre des amis, se plaint Snack. Mes amis.

— On vient de m'assurer qu'Émy s'en tirera, le rassure-t-il. Quant à Milly, son mentor l'a mise à l'abri.

— Mais Ekaidos a payé le lourd prix, déplore le neviau. Elle va être dévastée.

— Vous ne le connaissez pas encore assez, plaisante le médecin. Ce n'est pas la première fois qu'il se fait dégager de la grille. Ce ne sera pas la dernière fois.

— Mais qui êtes-vous ? s'interroge Snack.

— Moi ? SocietyPart, se présente-t-il. Je suis un ami et je peux vous dire que vous n'êtes pas seul dans cette histoire.

— Ceux qui nous ont attaqué recommenceront, déprime le neviau.

— Non, affirme froidement le médecin.

— Comment pouvez-vous en être sûr ? s'émeut Snack.

— Je ne suis qu'un Solar Wardners, annonce SocietyPart. Mais je peux vous assurer que certaines informations sont déjà remontées et redescendues. », explique l'homme.

Un wardner. Ce sont eux qui veillent à la stabilité du système solaire, qui s'assurent qu'aucun groupe ne nuise aux autres. Ils ont déjà défait tant de complots que les corporations leur ont accordé une juridiction absolue dans toutes les colonies. Mais si les wardner savent...

« Le grand rappel, il va avoir lieu, hein ? s'inquiète Snack.

— Non, réfute le wardner. Pour des raisons politique qui ne regardent que Mars et Suan, pour le serment que tous les Solar Wardners ont fait, et parce que le traité des Solaires est très clair là-dessus.

— Mais si les gens apprennent que des nevians peuvent... s'affole Snack.

— Ils ne le sauront pas, coupe-t-il court. Révéler cette information est votre choix. Vous serez invisibles tant que vous le souhaitez.

— Merci, hésite Snack.

— J'aurais une question, Snack. Un message est arrivé en interplanétaire, vers la fin de la fusillade, indique-t-il.

— Que dit-il ? demande le nevian.

— C'était un virus qui a oblitéré tout ce qui pouvait rester dans l'enveloppe synthétique et probablement détruit la console du decker qui vous a attaqué, répond SocietyPart.

— Qui l'a envoyé ? s'interroge Snack.

— Je pensais que vous sauriez, déplore l'homme. Il y avait un avertissement avec : « Vous ne leur ferez pas de mal. ».

— On a des fans ? s'étonne faussement Snack.

— Des fans qui arrivent à prédire les clés privées de leurs adversaires à plus d'une heure et demi lumière ? objecte SocietyPart.

— Je n'ai aucune idée de ce que ça signifie, répond sincèrement le nevian.

— Ce n'est pas grave. Plus important : on m'a donné ceci. Ça vous revient. », lui indique l'homme en lui tendant un petit module blindé. Snack le reconnaît immédiatement : c'est un noyau de sauvegarde nevian. Il est encore taché du sang de son propriétaire.

« Comment avez-vous eu ça ? s'étonne Snack.

— Votre agresseur l'avait sur lui, répond le wardner.

— Oh... Zoy... Mon ami, pleure Snack.

— Prenez en soin. Et prenez soin d'Émy aussi. J'espère qu'on se recroisera dans des temps plus favorables. », lui souhaite l'homme qui s'éloigne vers un groupe de soldats des Forces armées de Mars.

Derrière lui, la voix d'Émy l'interpelle : « Snack ! ». Le nevian se lève, se retourne et se dirige vers elle. Les médecins s'écartent pour le laisser approcher. À peine à portée de bras, son amie le prend dans ses bras et l'étreint.

Si le wardner a raison, ils auront du temps pour eux désormais. Reconstruire un corps pour Zoy, réparer le sien, établir leur propre nid, remettre les Phobos' Heights de Lunae sur le bon chemin et agrandir la famille.

Et un jour, ils auront leur nation des invisibles.

Épilogue – Orah

Plus que jamais, l'appartement lui paraît étranger, fictif, comme un souvenir en devenir. Steeve a réempaqueté les dernières enveloppes qu'ils leur restaient et un agent doit venir les prendre bientôt. La Decker a procédé à la destruction de ce qui subsistait de sa console de décryptage : elle n'avait de toutes façons pas plus de valeur qu'une brique depuis la dernière opération.

Alors que son collègue revient, Le Cerveau les recontacte : « Agents, vous avez fait ce que vous pouviez sur cette affaire. Et, malgré la tournure finale des choses, nous sommes satisfaits.

— J'aurais aimé pouvoir approfondir plus, déplore Orah.

— Oui, je sais, mais non seulement on a besoin de vous ailleurs, mais en plus le conseil lui-même a ordonné qu'on se retire de Lunae, explique Le Cerveau.

— Fichus Solar Wardners, rage Steeve.

— On a une idée de ce qu'ils ont utilisé pour nous abattre sur le réseau ? demande Orah encore vexée par son humiliante défaite.

— Quelque chose de théoriquement irréalisable, indique leur patron. Si je n'avais pas les Wardners sur le dos, ce serait sans doute la priorité, mais nos amis Nevians sont hors d'atteinte.

— Pour le moment, précise Steeve.

— Au rythme où les choses vont, on n'en aura peut-être pas l'occasion, rejette la figure anonyme. C'est aussi pour ça qu'on vous réaffecte.

— Des choses plus sérieuses ? demande Orah.

— Plus concrète et plus dangereuses pour Mars à court terme, confirme-t-il. Les Dragons de Neutrons ne sont pas restés inactifs et il risque d'y avoir des répercussions avec leur défaite ici.

— Très bien, accepte Steeve. Nous sommes prêts à rejoindre notre prochaine affectation.

— Déployez vos changelins et on vous récupère. », ordonne Le Cerveau.

L'ordre d'extraction est envoyé. Si Orah n'est pas fâchée de passer à autre chose, Steeve semble ressentir un peu de nostalgie. Dans l'enveloppe de Furry, il s'installe à ses côtés sur le fauteuil et passe un bras derrière elle. Orah initie la procédure.

Tandis que les souvenirs filtrés sont associés aux personas des deux couvertures, des intelligences artificielles prennent le contrôle des deux enveloppes. Presque immédiatement, ces simulacres de personnes commencent à remplacer les deux espions, prolongeant la couverture bien au-delà de la mission. Et tandis que les agents dix-neuf et vingt-et-un se téléverse sur le réseau pour gagner les enveloppes de leurs futures affectations, Orah et Steeve accèdent lentement à la sentience et leur indépendance.

Quelques minutes plus tard, les deux individus se lèvent et poursuivent la routine qui leur a été implanté. Et s'ils organisaient une petite fête avec les voisins ce soir ?

Épilogue – Snack

La grande salle a intégralement été réaménagée et jamais leur nid n'aura été une notion aussi concrète. Ce stockage secondaire désaffecté est désormais une véritable maison. Et une base d'opération pour eux.

Alors que Snack entre dans la pièce, Zoy et Prof' s'affairent sur leur constructeur universel. La réconciliation des deux, très largement aidée par l'opération de psychochirurgie de l'homme, s'est avérée être une bonne surprise. De leur côté, Jumper et Bill discutent paisiblement de leurs affaires passées. Lorsqu'il leur avait fallu trouver un emplacement qui ne gêne pas pour leur nid, le fixeur avait été d'une très grande aide.

Sur le côté, Milly débarque et lui demande : « Ça s'est bien passé, non ?

— Très bien, merci Milly. Tout le monde ? Voici Yuni, notre nouvelle amie. Yuni, voici Milly, Zoy, Prof', Jumper et Bill, présente le nevian.

— Bonjour. », souhaite la nouvelle nevian d'un ton hésitant. Tous les autres lui souhaitent la bienvenue et Milly lui fait faire le tour du propriétaire.

Snack s'installe à la table de Jumper et Bill. Ce dernier va beaucoup mieux et les forces de sécurité ont cessé de le poursuivre après l'incident du centre de téléchargement. Jumper est devenu « officiellement » le leader de la cellule des Phobos' Heights de Lunae. Celles des autres cités ne viendront pas les ennuyer et Snack sait que le technicien est suffisamment intègre pour éviter la décadence du règne de Mathew.

Milly s'installe à côté de lui, accompagnée de Yuni. La nouvelle venue est un peu perdue, comme il l'était autrefois. Lui-même avait eu beaucoup de chance d'être tombé sur Émy. Mais Yuni et les autres ne seront pas dépendants du hasard : les nevians de Mars vont prendre soin les uns des autres, comme ils l'ont déjà fait pour Zoy, et maintenant Yuni.

Quelque part, il a retrouvé sa famille d'origine, même si elle s'est considérablement agrandie depuis l'époque où il n'avait que Bill.

Et l'ironie veut qu'il en prenne à nouveau soin, comme un bon nevian.

Épilogue - Feyn

Le raton laveur astronaute flotte dans le tunnel origami qui relie l'Akasha, son vaisseau, à la station de la Sécurité spatiale de Suan. Au milieu des triangles blancs et des quelques câbles et tuyaux pour le ravitaillement, il attend la venue d'une passagère.

La procédure est assez irrégulière en vérité, si cette Ney ne lui avait pas été recommandée par Tsadir, il n'aurait jamais accepté d'emporter une personne non formée à bord alors que la corporation l'envoie pour des missions de récupération et de sauvetage.

La voici qui arrive et elle ressemble parfaitement à son avatar : une créature d'un petit mètre de haut à la fourrure rousse et blanche. Elle est accompagnée par la fameuse passagère qui lui ressemble beaucoup, sauf que le pelage de celle-ci est entièrement blanc.

« Bonjour, Ney, bienvenue à bord de l'Akasha, l'accueille-t-il.

— Bonjour commandant Feyn. Voici Idle, l'amie chère qui a besoin d'être à l'écart des colonies pour un certain temps, la présente-t-elle.

— Bonjour commandant, salue Idle.

— Pourquoi souhaitez-vous autant l'éloigner des colonies ? demande le commandant.

— Je veux la tenir à l'abri quelque temps, explique Ney.

— Je suis affecté à des missions de sauvetage, est-ce que je risque des ennuis supplémentaires ? s'inquiète Feyn.

— Normalement non, répond-elle. Elle-même n'est pas recherchée et peu de gens connaissent vraiment son existence. Nous risquons d'être pris pour cible en bas et je ne veux pas qu'elle soit une victime collatérale.

— Hmm... hésite le raton laveur anthropomorphique. Tsadir vous fait énormément confiance et je me fie à son jugement. Il y a toute une série de procédures à suivre normalement pour embarquer, mais je vais me contenter des procédures de sécurité.

— J'ai appris tout le Manuel des Procédures Opérationnelles de Bord et En Situation Spatiale de Suan, indique Idle avec une certaine fierté.

— Donc, s'il y a le feu dans ton module, que fais-tu ? interroge Feyn.

— Je trouve un respirateur et je lance l'alerte. Ensuite, j'évalue le risque et si je ne suis pas directement en danger, je combats l'incendie. Si je suis en danger, j'évacue le module et le scelle quand tout ceux qui le pouvaient ont évacué, répond Idle d'un ton un peu scolaire.

— Très bien. Plus d'une andouille s'est déjà jetée dans une salle remplie de fumée avec un extincteur pour s'asphyxier en quelques secondes.

— Alors commandant ? demande Ney.

— Alors appelez-moi Feyn toutes les deux. Tu as tes affaires Idle ?

— Oui ! Répond la peluche blanche en exhibant son sac à dos rouge et blanc.

- Très bien, accepte l'astronaute. Akasha, prépare une cabine pour Idle s'il te plaît.
- Bien commandant, acquiesce l'avatar de l'IA de bord.
- Bienvenue à bord, Idle. »

Épilogue – Émy

L'environnement sans poids lui est vite redevenu familier. Contrairement à son premier corps, celui-ci ne souffre pas de la désorientation liée à la perte des marqueurs de la gravité et seule l'épaisse combinaison la gêne légèrement dans ses mouvements. Harnachée comme elle l'est, elle pèserait plus de cent kilogrammes sur Terre.

« Tu es prête ? lui demande l'instructeur.

— Oui, un peu stressée mais rien d'insurmontable.

— Je me souviens de ma première sortie, raconte-t-il. Pris entre la terreur et l'extase. Mon instructeur avait dû me secouer pour me faire revenir à la réalité.

— Je vais rester concentrée alors, prévient-elle.

— Ne t'en fais pas : l'équipe de soutien va nous guider pas à pas et j'ai déjà formé de bien pires élèves, la rassure l'astronaute. Ici Trevis, tout semble bon de notre côté.

— Très bien. L'espace est libre, à votre signal nous ouvrons l'écoutille.

— Je t'en prie, l'invite l'instructeur.

— Ici Émergence, nous sommes prêts à sortir.

— Très bien, nous ouvrons l'écoutille, confirme le contrôle.

— N'oublie pas de prendre un moment pour admirer la vue ! », lui conseille son instructeur.

L'écoutille s'ouvre d'une lente rotation et la lueur ocre, presque éblouissante, illumine l'intérieur du sas. L'instructeur sort doucement, avec délicatesse, et une fois dehors et harnaché, il l'invite à faire de même. Émy passe l'ouverture et attache son lien à l'une des prises pour les opérations externes. Revenant vers son guide, son regard se retrouve noyé dans la majestueuse planète rouge. Immense et infiniment lointaine, Mars occupe tout son champ de vision et la cadette admire la fracture causée par la contraction qui a formé tout le réseau de canyon de Valles Marineris. Silencieusement, son instructeur la laisse admirer et prendre conscience de sa nouvelle situation.

Cette fois-ci, elle y est.

>Fin