

CHAPITRE PREMIER

Sally était allée se coucher. Milord s'accordait un moment de détente en goûtant la douceur nocturne sur le balcon. Il venait d'observer la trajectoire d'un étrange point lumineux au-delà du bouclier protecteur. Ce n'était pas une étoile filante. Trop régulier. Le satellite orné du sigle bleu et blanc de la Confédération tournait-il encore autour de Terraborn ?

Il se souvint des nuits glacées et des bivouacs dans le désert durant lesquels il avait appris à regarder le ciel et les constellations. C'était avant que Khern surgisse des sables, quand il n'était encore qu'un jeune colon, et quelques mois seulement après le passage des nettoyeurs de terraformation. Debout dans la clarté mouvante des feux, il se demandait alors jusqu'où les magnifiques vaisseaux terriens pousseraient l'exploration de la galaxie d'Andromède et s'il les reverrait jamais.

Ce n'était pas non plus un vaisseau. Trop rapide.

Il pencha son corps fatigué par-dessus la rambarde et s'imagina, tombant comme une pierre dans le vaste corps de Khern. Le moment était-il venu d'en finir, de sauter pour aller s'écraser tout en bas ? Milord tuant Milord, quel coup dur pour la Confédération ! C'était le plus sûr moyen de paralyser tout le système ; à moins que la Vitox ne classe sa mort comme un *regrettable, mais banal accident...*

Pouvait-il encore sauver quelque chose du lamentable échec qui s'offrait à ses yeux ? Deux cent trente-quatre niveaux plus bas, Khern, la magnifique cité expérimentale dont il était le Maître, poussait les circonvolutions diamantées d'immenses avenues tracées pour accueillir l'activité de millions de colons potentiels.

Quelle comédie ! pensa Milord. *Sur quel monde nous ont-ils mis et quels peuples ont-ils exterminés pour nous permettre de développer nos villes ?* Il se demanda si les Jivan-mukti avaient été détruits ou simplement repoussés vers les contrées les plus hostiles, dans les territoires les plus ingrats laissés aux non-humains. *Nous ne savons rien de ce que nous sommes,* pensa-t-il encore. *Simplement, nous sommes là, comme pour montrer à Dieu sait quelle puissance de l'univers qu'il est possible de développer des villes terriennes partout.*

Avant que ne l'effleure l'idée malsaine d'en finir,

avant de découvrir que le but qu'il s'était fixé reposait sur une gigantesque duperie, et pour comprendre la politique de la Confédération, Milord avait cherché dans la mémoire de Khern. Sa qualité de Maître du Jeu lui avait donné accès à une quantité impressionnante de données confidentielles. Il était remonté jusqu'aux temps révolus où les premiers vaisseaux terriens posaient leurs formes irréprochables sur des mondes habités. À cette époque, l'homme civilisé et cultivé obéissait encore à des motivations morales qui le poussaient à baser ses relations sur le mode de l'échange. Mais qu'avait-il donc de si précieux à donner, à échanger, ou encore à transmettre, si ce n'était son encombrante incomplétude ?

Les résultats furent partout désastreux ; notamment sur Terraborn où une première équipe d'explorateurs évangélistes se couvrit de ridicule en essayant de convertir de sauvages humanoïdes à coups de paraboles quantiques et d'intuitions high-tech. L'homme dut admettre que le but de toute exploration est en fait l'expansion, que derrière les vœux pieux d'échange de connaissance ou de technologie se cache toujours le même désir : prendre, posséder, être le meilleur ; et toutes ces tentatives de colonisation douce, aussi coûteuses qu'infructueuses, poussèrent la Confédération Terrienne à adopter une stratégie plus offensive. C'est ainsi – mais n'était-ce pas

inévitable ? – que certaines technologies, tant spatiales que militaires, trouvèrent un champ d'application idéal.

Après avoir pris en compte les paramètres de la planète – population, ressources, viabilité, etc. –, vaisseaux et équipes de terrain « nettoyaient » un large périmètre sur lequel les cités terriennes étaient ensuite rapidement installées. Des satellites d'observation parachevaient l'œuvre d'implantation ; restait aux cités à construire leur histoire. En procédant ainsi, le gain de temps était énorme et la sécurité sans faille.

C'est dans la Seconde Ère de la Colonisation des planètes proches, que Khern, Almitra, Shor-Aen et Almoa, les quatre cités terriennes, étaient sorties du sable encore chaud de Terraborn, chacune expérimentant un modèle particulier d'organisation sociale à l'abri d'un bouclier translucide. Milord avait découvert que toutes fonctionnaient en synergie avec un Centre d'Information Globale contrôlé par la Terre. Cette supermémoire regroupant tous les modèles connus d'organisation sociale – tous les jeux – avait pour mission de « *diriger sans s'ingérer* ». Pour ne pas fausser l'expérience, elle avait été enfouie sous les sables ou tournait en orbite à l'insu de tous.

Milord s'était d'abord réjoui de pouvoir enfin jouer un rôle de premier plan dans cette œuvre grandiose

qui consistait à mettre au point des sociétés, puis à les exporter aux quatre coins de l'univers. Les sociétés n'étaient-elles pas des entités tout à fait justes, garanties harmonieuses, et qui avaient toujours bien fonctionné ? C'est ce qu'on lui avait répété à loisir lorsqu'il n'était encore qu'un citoyen moyen avide de belles et grandes idées. Maintenant qu'il avait découvert l'étendue du mensonge, il avait presque honte d'être humain...

Lui reprocherait-on un jour d'avoir bravé les règles de la Confédération en tentant d'intégrer les connaissances et la culture d'un peuple non-humain ? Le tiendrait-on pour responsable de l'emballement d'un processus qui échappait à toute logique scientifique et dont l'issue menaçait d'être fatale pour l'espèce humaine tout entière ? Milord jeta un coup d'œil en direction du Centre de Transit dont l'immense bâtiment octogonal semblait noyé d'affiches holographiques, et soupira. Khern n'avait pas été édiflée n'importe où. Les Jivan-mukti, dont il avait achevé de consigner l'histoire dans une banque personnelle, n'avaient jamais *vraiment* quitté leur territoire. Ils étaient là, en bas, au cœur des pierres de vie, et n'attendaient qu'une ouverture pour se ruer dans le présent.

Il sursauta. Un bruit inhabituel avait résonné à l'intérieur de l'appartement. Des pas... Il se rua dans

le bureau. L'unité de stockage clignotait, en attente de données. Faire vite ! Il pianota nerveusement sur la console, réactiva les codes secrets. Derrière lui, la porte du bureau vola en éclats.

* * *

Elle entendait des voix crier « Frappe, tue ! » dans un bruit de tonnerre, comme si d'immenses édifices s'écroulaient derrière elle. Un vent violent la poussait, l'obligeait à courir en tous sens, tombant et se relevant jusqu'à l'épuisement. *Non, pensa-t-elle, pas maintenant. Je ne dois pas mourir, c'est impossible...* Une lame s'enfonça dans son dos, puis des pas résonnèrent, une voix inconnue vibra dans son oreille :

— Tu vas crever, Milord. À nous la belle vie !

Elle n'était pas Milord, c'était absurde. On la prenait pour quelqu'un d'autre. Au plus profond d'elle-même, quelque chose refusait cette mort qui ne lui appartenait pas. Elle tenta de relever la tête pour voir qui parlait, mais une douleur lancinante empêchait tout mouvement. Les forces quittaient son corps et son esprit s'évidait. De nouveau, un rire éclata. Elle perçut la voix de son meurtrier :

— C'est mon nouveau destin, ma nouvelle vie !

Sa tâche commençait à peine. Elle voulut protester, hurler que c'était impossible et qu'elle ne pouvait

pas partir ainsi. Aucun son ne sortit de ses lèvres. Était-ce un mauvais rêve ? Le froid l'envahit tout entière. Puis ce fut comme si son corps se disloquait pour éclater en une myriade de particules. Quelqu'un lui avait dérobé sa carte ; son identité se brisait à mesure que le sang quittait son corps.

* * *

Pour la quatrième fois, Tinamou arracha le casque de données. Rien à faire, elle ne parviendrait pas à distinguer le visage de ces salauds ! À la rigueur, peut-être reconnaîtrait-elle un jour leur voix... Elle se frotta les yeux.

— Merde, quel choc ! J'ai cru que j'éclatais !

Elle sentait encore la morsure du poignard dans son dos et cherchait malgré tout à capter d'autres résurgences. C'était curieux. On n'assassine pas un homme, fût-il quatorzième Maître du Jeu, pour le plaisir. Et encore moins pour lui voler sa mémo-carte ! Qu'auraient-ils pu en faire sans repasser par la Vitox ? Elle avait eu l'impression que les tueurs cherchaient autre chose dans l'entourage de Milord. Probablement des infos top secret. Mais pour le compte de qui ?

La Vitox avait intégré l'hypothèse de l'assassinat organisé par un groupe nihilos ; quant aux membres du Conseil, ils ne s'étaient pas embarrassés à cher-

cher les coupables...

Le Jeu fonctionnait sur un mode organique. Tout semblait aléatoire, et pourtant toutes les cartes étaient interactives ; elles évoluaient vers un ensemble qui les contenait toutes et que le Maître du Jeu avait pour charge d'incarner. On changeait de vie comme on change de vêtement. En ce moment même, songea Tinamou, un simple citoyen arrivé en fin de vie, porté par un tropisme irrésistible vers le plus proche appareil Vitox, est peut-être en train de tirer la carte aux reflets argentés. Simple question de chance. Aujourd'hui citoyen ordinaire, demain Maître du Jeu ! Elle se dit que le système inventé par Théo était tout à fait équitable et... amusant. À condition de ne pas se faire massacrer !

La mort brutale de Milord avait introduit un élément nouveau que le Jeu ne pouvait tolérer sans de profondes modifications. Qu'allait-il se passer maintenant que la carte, prestement expurgée, avait été remise dans le circuit ?

La brune Tinamou soupesa le disque minuscule qui contenait les dernières secondes de la vie de Milord. L'enregistrement pirate, pièce unique que Théo avait dû monnayer plusieurs milliers de crédits, ne pesait pas lourd.

— Essaye ça, lui avait-il lancé. La mort prise sur le vif, tu verras, c'est terriblement excitant !

Théo avait toujours aimé la provoquer ; son pouvoir dans la cité de Khern était tel qu'il lui permettait ce genre d'excentricité. Elle se demanda tout de même quelle intention maligne se cachait derrière cet étrange cadeau. La jeune femme se glissa derrière le mini-bar pour se servir une dose de Sional et éclata de rire. Un miroir plein d'humour lui avait renvoyé un reflet d'elle absolument irrésistible.

Elle avait des allures de cosmonaute, avec le casque de données jeté en travers du front et les fils simuloptiques branchés au coin de ses orbites. La ressemblance s'arrêtait à la robe de désir flottant autour de sa peau nue, aura délicate que ses doigts effleurèrent doucement.

— Cybernautesse à corps thermosensible. Modèle breveté M.C.F. Qu'en pensez-vous, mon cher Théo ?

Verre à la main, elle tournoya sur elle-même, s'offrit à l'étreinte d'une clientèle imaginaire en frémissant.

CHAPITRE II

La fortune de Théo Mirikos, directeur de M.C.F., la plus importante compagnie de fabrication de mémo-cartes, n'avait pas d'égale dans toute la Cité. C'était en fait l'unique fortune et l'on aurait pu battre monnaie à sa seule effigie. Grand et musclé, la cinquantaine toujours bien dans sa peau, il dégagait une vitalité considérable tant physique que psychique.

Jean Estève se plaisait en sa compagnie. Ce petit homme aux manières équivoques teintées d'une préciosité quelque peu désuète avait trouvé en Théo un père, pour ne pas dire un dieu. Dès qu'il avait tiré la carte d'Ambassadeur, les portes de la vaste villa s'étaient ouvertes devant lui comme par miracle celles du paradis au pèlerin assoiffé de grandeur. Il s'y rendait toujours entre deux missions avec au cœur l'espoir d'y rencontrer Tinamou, la sombre sœur de Théo qu'il admirait presque dévotement.

Des rumeurs insensées circulaient auxquelles il n'accordait bien entendu aucun crédit : on se plaisait

à laisser entendre que Tinamou était la maîtresse de Théo depuis des lustres et qu'ils n'avaient jamais changé de vie. Jean Estève ne pouvait retenir un frisson quand il s'autorisait l'audace de se demander lequel de ces deux ragots recelait le plus de perversité. Construite au cœur d'une antique palmeraie, leur villa aurait existé bien avant Khern, à l'époque où le grand désert de sable rouge recouvrait tout. Absurde calomnie !

Une chose était certaine : Théo avait inventé les cartes et le Jeu. Ne tenait-il pas les membres du Conseil dans le creux de sa main ? N'était-ce pas lui qui fabriquait les cartes et jouait avec les destins ? Sa voix profonde faisait trembler son auditoire. Et dans l'intimité d'un homme aussi puissant, il devenait presque rassurant de bousculer les règles qu'impose l'ordinaire protocole. Il savait tout, on ne pouvait rien lui cacher.

La journée finissant, une légère brume violette s'étirait à l'horizon. Khern les entourait, mais semblait pourtant loin. Cela donnait à la villa un charme tout à fait particulier, et l'on pouvait rester dans l'ombre du patio à siroter des boissons fraîches pendant des heures entières sans jamais se douter que des milliers de citoyens ordinaires s'activaient alentour. Affalés dans des transats, les deux hommes conversaient aimablement, l'Ambassadeur tendant

l'oreille vers la piscine où Tinamou prenait un bain. S'il élevait la voix, peut-être allait-elle le remarquer enfin...

Théo venait d'évoquer les potentialités illimitées du champ morphogénétique et l'existence des mondes implicites où choses et événements n'ont pas encore été différenciés, spatialisés par le mental. L'occasion était trop belle ! Jean Estève se lança :

— Ma carte d'Ambassadeur me permet, au gré des missions qui me sont confiées vers les autres cités, de désactiver ce champ pour sortir. J'utilise une sorte de clé agissant sur ce qu'il est convenu d'appeler le *Coefficient d'expansion* de Khern. Pardonnez ce terme un peu rébarbatif. Pour simplifier, on peut dire que ma clé a la propriété d'ouvrir une porte qui ne se trouve jamais au même endroit, que la position de cette porte dans l'espace est conditionnée par la forme que prend Khern au moment de mon bref passage. Vous comprenez ?

Le visage de Théo s'éclaira d'un sourire indulgent.

— À peu près, oui...

Il se tourna vers la piscine :

— Tu comprends, chérie ?

Les éclaboussures d'un plongeur lui répondirent à l'autre bout du patio.

Jean Estève poursuivit :

— D'un naturel rêveur, j'ai été amené à méditer

sur le fait que le champ morpho pouvait être annulé pendant un infime laps de temps. Et puis, à l'extérieur de Khern, donc hors de ce champ, je restais en contact avec la Cité par l'intermédiaire de ma carte en agissant toujours ici. Ca me semblait tout à fait paradoxal de me trouver à la fois dehors et dedans ! C'est ce qui m'a conduit à examiner de plus près la variation des champs d'information active. Oh, ce fut fastidieux...

Il éleva encore la voix :

— Mais que voulez-vous, quand on est inspiré... Après avoir visionné des milliers de graphiques et de tracés mémorisés, j'ai trouvé.

« Dans le vaste champ morphogénétique de Khern existe une sorte d'île, un espace où le champ n'agit pas. On a souvent comparé la forme spiralée de notre cité à celle de la Voie Lactée et, par analogie, on pourrait dire que l'endroit dont je parle agit à la manière d'un trou noir, ou comme une ouverture sur une autre dimension. Je me suis amusé à analyser la forme de cet espace qui, tout comme *ma* porte, se déplace en permanence. Savez-vous à quoi il ressemble ?

L'Ambassadeur avait remarqué, non sans satisfaction, que Théo s'était penché vers lui pour écouter la suite. Il n'y avait plus de bruit dans l'eau. Tout était suspendu. Les yeux brillant d'une joie enfantine,

Jean Estève s'enhardit :

— Par sa forme, cette île ressemble à la partie du cerveau située dans la zone du *Striatum* qui est formée de cellules souches. Vous savez, ces cellules identiques à celles du cerveau embryonnaire et dont la multiplication, la spécialisation, reste virtuelle par manque de facteur de croissance. C'est la partie irréductible du cerveau, celle sur laquelle toutes les tentatives de stimulation *in vivo* ont échoué. Je me souviens que certains biologistes avaient même avancé l'idée que c'était là que gisait le secret de l'éternelle jeunesse.

Théo semblait assis sur des charbons ardents !

— Alors, poursuivit Jean Estève, l'avenir de Khern attend peut-être là, dans cet endroit qu'aucun d'entre nous n'avait remarqué, au cœur de cet espace impalpable et subtil qui se voile et se dévoile au gré des hasards du Jeu, comme un mirage...

— L'avez-vous cherché ? demanda Théo.

* * *

Son cou délicat, ses cheveux bruns fouettant ses épaules au gré de la brise matinale ; son corps de femme entièrement nu, penché, fragile, et qui lutte pour rester en contact avec la pierre, pour ne pas se perdre dans les images qui peu à peu affluent...

C'est comme un choc violent au creux des reins,

puis la vibration monte le long du dos ; d'abord lentement, puis de plus en plus vite, de plus en plus fort, presque frénétiquement. Tout le corps de Shivane s'arc-boute, muscles tendus à se rompre, se donne enfin à l'intense caresse qui l'inonde ; il frissonne et s'embrase à la fois, explose, immense, se mêle au paysage avant de se réunir, frileux, dans une boule minuscule.

L'éclat blanc de la pierre posée sur sa peau brune lui a rendu l'espace. Les yeux perdus dans le vague et la tête vide encore, la jeune femme peut contempler la nouvelle vie qui vibre entre ses seins. Shivane l'effleure du bout des doigts. Divine douceur du premier souvenir : le sexe d'un amant, doux et chaud et... si impatient d'entrer en elle !

Pourtant fragiles et maladroits, les premiers souvenirs semblent animés par la même ferveur que l'amant du passé. Un sourire fleurit sur ses lèvres entr'ouvertes. Elle se souvient qu'un homme lui a rendu sa pierre de vie, à quoi ressemblait sa douceur...

— Tu devrais t'habiller, chérie, tu vas prendre froid.

La voix de l'homme frappe Shivane au creux du plexus solaire, à l'endroit même où, un court instant plus tôt...

Elle relève la tête, ouvre les yeux.

L'ombre de Baccéa la couvre tout entière. Elle ne le voit pas mais elle sait son visage, son sourire mi-sérieux, mi-moqueur, et son regard gris-bleu qui fouille ses pensées.

— Je n'ai pas froid, répond-elle, mais si la vue de mon corps te choque...

Son rire ! Les petites rides de part et d'autre de sa bouche. Sa bouche moqueuse, avide, gourmande de tout ! Il lui faut amorcer un mouvement, faire d'urgence quelque chose. Elle ne peut tout de même pas rester comme ça, prostrée dans cette position de prieuse incongrue, le cul tendu au ciel et le sexe baigné de rosée.

Basculant sur le côté dans un nuage de poussière, elle bondit vers lui, crachant sa rage, les ongles tendus pour lui crever les yeux. Un choc violent dans les poignets stoppe net son élan. C'est déjà fini. L'étreinte de Baccéa est implacable. Elle sent son souffle chaud contre son cou et l'affronte du regard sans espoir.

— Tu es belle, petite tigresse.

— Lâche-moi !

Ruant des pieds et des mains, elle se débat encore. Ah, le mordre, le griffer, le battre, l'anéantir... En vain. Baccéa ne bouge pas d'un pouce, solide, comme faisant bloc avec le sol. Un arbre, c'est un arbre. *Et toi, Shivane, qu'es-tu donc ?* se demande-t-elle, avant

de répondre aussitôt : *une conne, oui, une petite conne !*

— Non, dit-il, tu es beaucoup plus que ça.

— Cesse de lire dans mes pensées, crache-t-elle. Pourquoi es-tu là à chaque fois, hein, pourquoi ?

Comme il a relâché son étreinte, la jeune femme en profite pour reprendre son souffle.

— Allons, tu sais très bien pourquoi. Nous sommes liés, toi et moi. Je suis dans toutes tes vies une mémoire, un repère. C'est moi qui t'empêche de te perdre.

— Ils te cherchent et finiront bien par t'avoir.

Shivane met un peu d'ordre dans ses cheveux avant d'ajouter :

— Tu es un insoumis !

Il rit.

— C'est notre peuple tout entier qui est insoumis. Et tu en fais partie, belle Shivane, même si tu n'en as pas toujours conscience.

— Que veux-tu dire ?

— Je veux dire que tu es encore trop attachée à ta petite personne, trop sensuelle, trop charnelle pour t'abandonner totalement au monde. La Vitox peut encore s'infiltrer dans tes rêves pour te manipuler. Regarde-moi !

Baccéa lui montre son corps de guerrier impeccable.

— Ils n'ont pas mis leur marque sur moi et ne la mettront jamais ! Pas de masque, pas de pseudo-vie, pas de faux souvenirs. Je suis ce que je désire être, et rien d'autre ! Pas même un joker dans leur jeu truqué qui parodie notre danse éternelle dans le monde.

La rage bouillonne à nouveau dans les veines de Shivane.

— Que vas-tu exiger de moi, cette fois-ci ? demande-t-elle, les yeux baissés.

— Oh, rassure-toi, une toute petite mission...

Comme Shivane fait mine d'en douter, Baccéa ajoute avec un demi-sourire :

— ... dont les suites seront d'une importance considérable. Le nouvel être qui s'apprête à émerger de ta pierre sera guidé par sa seule intuition. Il te mènera directement au but si tu ne le retiens pas ! Ceux qui se sont donné le nom d'*Adorateurs* ont préparé notre retour dans la Cité. Tu trouveras dans leurs caves des livres très anciens qui retracent l'histoire de notre peuple. Tu dois t'en emparer car le moment est venu : nous allons transmettre la Conscience et sauver du même coup notre roi.

Shivane ne comprend rien aux paroles de Baccéa. Bientôt viendra le moment où ses yeux s'ouvriront. Il sera alors trop tard : l'homme ne sera plus avec elle. Elle sera à nouveau perdue dans une autre vie.

Les mains lâchent lentement ses poignets. Elle

s'accroche à lui de toutes ses forces, tente de le serrer contre elle, appuyant son visage et ses seins contre son dos puissant. Il faut faire corps avec lui pour savoir, se dit-elle, ne pas ouvrir les yeux pour rester là ! Rester dans cette interface où Baccéa veille sur elle, lui, son guide, son maître depuis toujours. Quelques mots glissent encore dans sa conscience :

— *Souviens-toi, Shivane. Le Clan, les pierres...*