

Je tiens à remercier Aurélien Giry pour ses corrections.

Chapitre 1 :

Paris était une métropole emblématique des arts, de la culture, de la gastronomie, des cabarets, de l'urbanisme, de la pollution et de bien d'autres choses assez fastidieuses à énumérer. Cette cité prospérait et l'un de ses moteurs économiques était le marché du luxe et de la mode. De nombreuses enseignes mondialement reconnues se bousculaient pour ouvrir le plus grand nombre de boutiques quitte à en placer quatre dans une même rue.

Et les ventes n'allaient pas à la baisse. Depuis quelques années, la mode parisienne rayonnait grâce aux partenariats signés avec les agences spatiales. Rassurez-vous, les astronautes ne se baladaient pas quotidiennement avec des bijoux ou des vêtements de luxe. Il était stipulé dans leur contrat qu'à chaque apparition télévisuelle, ils devaient revêtir un produit d'un fabricant signataire de ces accords commerciaux.

Ainsi, les agences gouvernementales européenne, américaine, et chinoise de voyages spatiaux obligèrent les astronautes à effectuer leurs sorties dans le vide intersidéral avec un sac à main

sous le bras, une montre au poignet ou une paire de lunettes de marque vissée sur leur scaphandre. Et les revenus du commerce de la mode triplèrent.

Voyant cela, une société de production de divertissement et de show-biz, n'hésita pas à créer sa propre agence spatiale. Cette entreprise audiovisuelle avait dans l'idée de programmer une émission de télé-réalité qui aurait lieu sur Mars et dans laquelle les candidats devraient survivre dans ce milieu hostile. Le projet connut une grande popularité et de nombreux sponsors financèrent l'émission. La mission martienne décolla en septembre 2019 et devait parvenir sur la planète rouge neuf mois plus tard. L'audimat grimpa sans cesse. D'émission en émission le nombre de téléspectateurs battait tous les records. Le chiffre d'affaires des sociétés de la mode s'envola.

Jusqu'au jour où un drame survint. Les publicités qui couvraient chaque pan de la fusée ne permirent pas aux candidats d'esquiver à temps un champ d'astéroïde. Face à ce drame terrible et aux records d'audience, les sociétés de divertissement s'unirent pour fournir un immense show télévisé dans lequel des candidats feraient route vers Vénus.

Ils promirent de meilleures conditions de sécurité et épargnèrent les hublots de la fusée de panneaux publicitaires. La mission décolla en

janvier 2021. L'émission était si bien diffusée qu'il était impossible peu importe l'endroit dans le monde, de ne pas pouvoir suivre les épisodes de cette télé-réalité. Les sociétés de la mode et du divertissement avaient même veillé à ce que chaque homme sur Terre, qu'importe son niveau de vie, dispose d'un poste de télévision.

Jamais un show télévisé n'eut un tel succès dans l'histoire de l'Homme. Et jamais autant de parfums, de bijoux, de vêtements de mode et de luxe ne furent vendus. Cependant, le 21 décembre 2021, alors que la mission spatiale allait atterrir sur Vénus, que le nombre de téléspectateurs promettait de battre un nouveau record et que les côtes en bourse des actions des sociétés de la mode allaient exposer, tout s'effondra.

Le commerce, l'industrie de la mode du luxe et du show-business furent réduits à néant. En moins d'un jour, le nombre de consommateurs et de téléspectateurs baissa drastiquement dans le monde. Paris, qui pourtant vivait un grand boom économique vit ses boutiques et ses centres commerciaux désertés.

Et pour cause, le matin du 21 décembre 2021, plus de quatre-vingt-dix-neuf pour cent de l'humanité se changea en zombis ou morts-vivants

en moins d'une heure. De nombreux humains se transformèrent en morts-vivants même si du point de vue extérieur, ils ne semblaient pas très différents au premier coup d'œil mis à part un teint pâle.

Bertrand déambulait dans les rayons d'une parfumerie parisienne en traînant les pieds. Choisir un parfum, rien de plus agaçant. Et puis qu'est-ce qu'il y connaissait ?

« Vous avez besoin d'un conseil ? »

Bertrand dévisagea la vendeuse et grommela quelque chose d'inaudible. Il fit encore quelques pas et trébucha sur une cliente accroupie qui observait l'étage de parfum le plus bas. Après avoir articulé un pardon qui peina à sortir de sa bouche, il poursuivit son chemin, un peu grognon.

Cela faisait maintenant plus d'une heure qu'il arpentait les différents magasins de cette rue commerçante. Il était d'une humeur exécrationnelle. Et pour cause, son pied avait rencontré sa table de chevet si tôt levé et son petit orteil était encore endolori. Ce n'était pas la première fois que ce meuble lui faisait obstacle.

Et maintenant qu'il y pensait, la probabilité que des personnes malveillantes veuillent attenter

à ses chers petits petons n'était pas nulle. Il en était sûr ! Sûrement un coup de la NSA ! Il le savait, on l'espionnait ! Et il pouvait même dire pourquoi. Chaque jour, il se plaignait sur ses réseaux sociaux favoris de cette fichue table de chevet. Si du jour au lendemain des milliers de gens arrêtaient de se plaindre de leurs maux, qu'advierait-il du chiffre d'affaires de Twitter, Facebook, Instagram et compagnie ? Encore un coup monté de ces Américains pour. Bertrand s'arrêta de penser. Ses pieds n'adhéraient plus au parquet glissant et ses jambes étaient en train de faire un grand écart. Paniqué, Bertrand gesticulait dans tous les sens pour rétablir son équilibre. Il parvint à se redresser au bout de quelques longues secondes et resta planté là. Essoufflé, il jeta un œil à sa montre et laissa son regard se perdre sur les produits du rayon qui lui faisait face.

Un complot ? Il fit la moue et soupira. Décidément, ça ne lui réussissait pas de se laisser porter par ses pensées de bon matin, pas étonnant qu'il fasse autant de maladresses à imaginer de pareilles bêtises ! Allez, qu'il se ressaisisse ! Il devait faire les courses de Noël afin de trouver le cadeau qu'il allait offrir à sa grand-mère.

Bertrand soupira et bailla. Cette perspective ne l'enchantait pas. Il balaya du regard pour la énième fois le rayon et laissa sa main le guider.

Saisissant un flacon, il le porta devant ses yeux et scruta l'étiquette. Une question lui vint alors à l'esprit. Avait-il été inconsciemment attiré par la silhouette du mannequin représentée sur l'étiquette, ou était-ce un pur hasard si son choix s'était porté sur ce parfum ? Bertrand écarta cette interrogation. Il en avait marre, c'était décidé, il prendrait ce parfum.

En se dirigeant vers la caisse il passa devant la cliente qu'il avait percutée. Celle-ci était toujours à terre et gesticulait étrangement. Blême, ses yeux injectés de sang regardaient dans le vide et de sa bouche coulait un filet de bave. « Encore une droguée » pensa Bertrand en évitant soigneusement de la toucher.

Bertrand s'approcha de la caisse, se frottant les yeux et baillant. Sans relever la tête, il déposa la flasque sur le comptoir, sortit son porte-monnaie et compta les billets.

« Je vous dois combien ? » prononça-t-il avec difficulté.

Pas de réponse.

Il jeta un regard furtif devant lui. La caissière était bien là. Mais elle ne bougeait pas. Alors, il releva la tête. Livide, la commerçante ouvrait la bouche et la refermait à rythme lent, dévoilant des dents jaunes en piteux état. De la bile s'écoulait

entre les interstices et une odeur fétide parvint aux narines de Bertrand.

Celui-ci eu un mouvement de recul. La caissière tendit les bras devant elle et tenta d'articuler quelques mots :

« Graaa liiin graf »

Bertrand, effrayé, décapsula la flasque de parfum qu'il serrait entre ses doigts et visa les yeux de la malheureuse vendeuse. Alors que celle-ci s'approchait de lui, Il appuya sur le bouton. Un jet jaillit du flacon et atteignit les pupilles de Bertrand. Celui-ci poussa un râle et porta le bas de son pull au visage. Il jura. Quelle andouille, il avait orienté le parfum du mauvais côté ! Ses yeux le démangeaient atrocement, il ne voyait rien. Tout en s'essuyant, il recula tant bien que mal de la caisse et parvint à sortir de la boutique. Mais alors qu'il franchissait le seuil de la porte à reculons, il trébucha sur une marche et se retrouva à quatre pattes dans la rue. Un nouveau flot de grossièretés jaillit de sa bouche, puis il se calma. Il était dehors, c'était au moins ça !

Toujours aveuglé, il fit descendre le sac qu'il avait sur le dos, le fouilla et sortit une bouteille d'eau. La décapuchonnant comme il put, il s'humecta le visage et fit couler un filet d'eau sur ses yeux. Ça redevenait un peu clair. Il distingua une foule de silhouettes floues devant lui. Il se

releva et cligna plusieurs fois des yeux. Ça y est, il voyait clair ! Alors, il poussa un cri d'horreur.

Des personnes qui semblaient dans le même état que la vendeuse et la cliente avançaient vers lui, grognant, bavant, les yeux exorbités. Bertrand se rua à l'intérieur du magasin ferma la porte et observa la rue à travers le verre. Quelque chose de terriblement inquiétant était en train de se passer. La foule de personnes cadavériques marchaient lentement vers la vitrine du magasin, les bras tendus poussant des râles continus, comme s'ils voulaient dire quelque chose d'inaudible. Quelques personnes saines tentaient de contourner discrètement cet attroupement. Mais soudain, ceux-ci se mirent à suffoquer et s'effondrèrent, comme asphyxiés, leurs corps parcourus de spasme. Et après un petit laps de temps, certains se relevèrent et se mirent à marcher.

Tandis que Bertrand observait, effaré, cette scène, une main livide lui saisit l'épaule. Bon sang ! Obnubilé par l'immonde spectacle, il avait oublié les deux ignobles créatures qui se trouvaient à l'intérieur du magasin ! Se dégageant de l'étreinte de la vendeuse, Bertrand courut au fond de la boutique, esquiva la cliente qui s'était relevée avec peine et arriva à l'arrière-boutique. Il vérifia qu'il était bien seul et s'y enferma.

Au même moment quelques kilomètres plus loin, Quentin était avachi sur son canapé. Les yeux rouges de fatigue, il appuyait frénétiquement sur les touches de la télécommande de la télévision. L'heure de son horloge lui indiquait dix heures trente-deux. Il soupira, excédé. Plus rien n'allait.

Tout d'abord, il s'était réveillé dans son lit. Jusque-là tout allait bien. Mais à ses côtés dormait une inconnue. Surpris, il s'était levé d'un bond et sa tête avait heurté une étagère. Mais si ce n'était que ça ! Il lui était impossible de se rappeler ce qu'il avait fait la veille au soir. Quelques souvenirs fragmentés lui revenaient péniblement mais rien de bien concluant. Tout ce qu'il savait c'est qu'il avait voulu fêter le début des congés de Noël avec quelques collègues de boulot en boîte de nuit. Bref, juste après s'être levé, il avait eu vraiment mal à la tête, et non pas à cause d'une gueule de bois. Sur ce point, il s'en sortait plutôt bien !

De peur de s'être cogné trop fort, il s'était alors précipité dans le couloir où se trouvait un miroir accroché à l'intérieur d'une penderie. En regardant l'endroit où sa tête avait rencontré l'étagère, Il n'avait rien vu de bien alarmant. Alors qu'il se contorsionnait pour mieux examiner le sommet de son crâne, il entendit l'inconnue qui s'agitait. On aurait dit qu'elle commençait à s'étrangler. Quentin l'avait vu sortir soudainement

de sa chambre et courir jusqu'aux toilettes où elle s'était enfermée.

Et depuis, Quentin était d'une humeur exécrationnelle. Il s'était affalé dans son canapé devant sa télévision et attendait que la place aux toilettes se libère.

Maria ! Ça y est, ça lui revenait ! Elle s'appelait Maria ! Ou alors, c'était Marlène ? Peut-être Marjorie ? Oh, et puis flûte !

Écrasant les boutons de la télécommande, Quentin finit par s'arrêter sur une chaîne d'information continue. Un journaliste se trouvait en duplex dans la rue. Le reporter décrivait une scène en essayant de maintenir le téléspectateur en haleine. « Toujours ce ton alarmant pour des soldes » pensa Quentin sans écouter ce que débitait le journaliste.

C'est alors qu'il entendit des bruits sourds provenant des toilettes. Apparemment, l'inconnue cognait contre la porte. Quentin se leva et traîna les pieds. Et voilà qu'elle s'est enfermée ! Muni d'un tournevis, il fit pivoter le verrou.

Alors qu'il venait de déverrouiller la porte, celle-ci s'ouvrit brusquement et le fit tomber à la renverse. L'inconnue sortit de la pièce exigüe en marchant péniblement, les bras tendus. Sa peau était pâle, le blanc de ses yeux, rouge de sang, l'iris et sa pupille, vitreux. Son visage inexpressif

semblait figé. Seule sa bouche s'animait, et un râle continu provenait de sa gorge.

Quentin s'éloigna le plus rapidement possible de cette créature. Battant des jambes, car il était toujours au sol, ses pieds nus frôlèrent le tibia glacé de l'inconnue. Se relevant tant bien que mal, Quentin se précipita dans le salon. La télé capta quelques secondes son attention. Le journaliste parlait de zombis qui envahissaient Paris. Interloqué Quentin oublia un instant la mort-vivante qui rodait dans son appartement. Un grognement provenant de derrière lui se chargea de le lui rappeler et il se rua dans la cuisine. Il lui fallait trouver quelque chose pour assommer cette créature. Saisissant un balai à côté de lui, il revint dans le salon et donna un grand coup sur le crâne de la possédée.

« Tiens prend ça sale zombi ! » Lâcha-t-il avec haine tandis que le corps de l'inconnue gisait sur le sol. Observant le manche à balais, il afficha un sourire satisfait. « Une pelle pourrait même être plus efficace pour éclater ces infectés » se surprit-il à penser. Alors, il se posa une question cruciale. Avait-il affaire à des zombis ou infectés ? Il avait déjà entendu de longs débats à ce propos de la part de fans d'épouvante. D'après ses lointains souvenirs, les zombis étaient des morts vivants contrôlés par des entités et les infectés étaient des

gens atteints d'un virus transmissible. À moins que ce fût l'inverse, il ne savait plus. Pour Quentin, ce genre de débats inutiles animait seulement les conversations de geeks prépubères. Cependant, Quentin était bien embêté, il aurait pu au moins faire la différence ! Maintenant, comment savoir si ces créatures allaient lui transmettre la maladie ? En désespoir de cause, Quentin fouilla son armoire à DVD. Il baissa les bras quelques minutes plus tard. Il en 'était sûr, il n'avait jamais eu de film d'épouvante. Il se remémora alors l'intrigue de quelques rares cassettes qu'il avait vues, plus jeune. Bon sang ! Était-ce un virus qui avait transformé ces pauvres gens ?

Son attention se reporta à nouveau sur le poste de télévision. Le journaliste suffoquait à quatre pattes. Il était en train de succomber. Le cameraman et le perchman fuyaient, poursuivis par de nombreux cadavres. Puis ils furent eux aussi atteints d'asphyxie et s'écroulèrent. Quelques minutes plus tard, la chaîne de télévision cessa d'émettre. Quentin resta là, hébété, tétanisé.

Un frisson parcourut son corps, son cerveau se remit en marche, ses jambes se mirent à fonctionner à nouveau. Il devait savoir comment allait son père. Il devait aller la chercher. Maintenant. Enfilant son manteau, saisissant ses

clefs, il verrouilla la porte de son appartement et descendit les marches de son immeuble.

Bertrand était parfaitement réveillé maintenant. Il scrutait le magasin au travers du trou de la serrure de la porte qui le maintenait en zone sûre, dans l'arrière-boutique. Il retira son œil en soupirant : les drogués étaient toujours en plein bad trip à l'intérieur de l'enseigne. Il était impossible de les contourner. Du coup en attendant, Bertrand cogitait. De ses divagations jaillirent de nombreuses hypothèses sur la multiplication des groupes de drogués au sein de Paris. Cela lui prit un bon moment, plongé dans cette nouvelle occupation intellectuelle.

À la manière d'un scientifique, il se mit à observer l'évolution de ces individus dans leur milieu naturel, la manière dont ils interagissaient entre eux. Bertrand releva avec soin ces précieuses informations dans un carnet vierge qui traînait dans le coin. De cette manière, en persévérant, il espérait comprendre comment communiquer avec eux et ainsi pourrait-il espérer d'éviter toute agression.

Après avoir passé en revue toutes les observations qu'il avait faites, il conclut : Il ne savait absolument rien du tout et il était perdu. Ce qui le ramena brusquement à la situation dans laquelle il se trouvait et à sa condition de retronché

dans cette pièce de l'arrière-boutique de cette fichue parfumerie. Fatigué et agacé, il déchira les feuilles du carnet, rageant d'avoir effectué ce travail en vain.

Prenant de longues inspirations, Bertrand retrouva petit à petit son calme. Il chercha autour de lui, pour dénicher des objets, des outils qui pourraient l'aider à affronter cette foule de junkies au-dehors. Mais ça ne servait à rien, il le savait. Il avait déjà examina les alentours des dizaines de fois et il n'avait rien trouvé ! Il regarda alors à nouveau par le trou de la serrure. La situation n'avait pas évoluée.

Bon, il fallait réfléchir en attendant. Mais, n'avait-il pas déjà réfléchi plusieurs fois auparavant en vain au point d'en déchirer un carnet de notes ? Et puis, qu'est-ce qu'il attendait au juste ? Que ces pauvres gens s'en aillent ? Ils étaient toujours là après une longue matinée ! Il jeta un œil à sa montre et celle-ci lui indiqua midi trente-quatre. Bon, si ce magasin était un de leur squat, c'est pas avant un moment qu'ils partiront ! Peut-être plusieurs jours même des semaines ! Puis en plus c'est pas avec leurs démarches mollassonne dignes d'un zombi que. Un zombi ? Sa culture cinématographique lui révéla clairement le contexte soudainement.

Mais oui, il avait trouvé ! Tout devenait clair ! Il avait à faire à des zombis. Il fut choqué, retint un cri et se félicita. La nature de ces créatures était révélée, et grâce à ça il pourrait peut-être comprendre comment s'en débarrasser !

Son enthousiasme redescendit d'un coup. Bertrand ne connaissait pas le remède qui permettait de mettre fin au cataclysme et d'après ce qu'il savait des histoires de zombis, trouver l'antidote à la zombification ne se révélait pas une chose aisée. Retour à la case départ, il était toujours coincé dans cette pièce. Même pire, la situation s'était gravement empirée. D'après ce qu'il avait compris du folklore concernant ces funestes créatures, les zombis pouvaient contaminer les gens par morsure ou quelque chose dans ce genre, il ne fallait surtout pas qu'il rentre en contact physique avec eux de peur de se faire attraper, ce qui n'arrangeait rien.

En revanche il pouvait se permettre de les frapper voir même de les tuer et ce, sans aucun état d'âme ! Après tout, risquait-il ne serait-ce qu'une amende, si par malheur il tuait un mort-vivant ?

Bertrand observa à nouveau la pièce en prenant en compte ces nouveaux paramètres. Et soudain, il eut une idée. Il se rua sur la cagette à légume, la souleva pour dégager ce qui l'intéressait : une serpillière vissée au bout d'un manche à balais

! Voilà une belle arme contondante ! Effectuant quelques moulinets avec sa nouvelle acquisition, il entreprit de dévisser la serpillière du manche. La chose ne fut pas aisée, et Bertrand s'acharna plusieurs minutes avant de baisser les bras.

Il souffla un bon coup et se décida enfin à y aller.

Inspirant, bombant le torse, il fit voler en éclat la porte qui le séparait de la boutique d'un grand coup de pied. Il ramena devant lui le manche à balais dans un moulinet parfait et se mit à charger, beuglant comme un possédé, brandissant son arme à deux mains avant de la faire tournoyer au dessus de sa tête.

À peine avait-il fait quelques mètres qu'il s'arrêta net. La boutique était déserte, les zombis étaient partis.

La porte était grande ouverte et au dehors, les créatures semblaient suivre une même direction, comme une meute de hamsters affamés suivraient une gamelle appétissante. Seulement le cri de Bertrand attira leur attention et ils se détournèrent de leur lente marche pour avancer vers le magasin, les bras tendus.

Bertrand les attendit de pieds fermes, effectuant de grands mouvements avec son balai, comme pour impressionner ces monstres. Mais les zombis semblaient bloqués par un élément assez inattendu. Les quelques marches devant le seuil du

magasin étaient visiblement pour eux un obstacle infranchissable. Face à ce phénomène incongru, Bertrand cessa brusquement ses mouvements, prit d'un soudain fou rire. Il en lâcha le manche à balai qui frappa violemment le sol. La serpillière s'échappa de la hampe, traversa la pièce avant de heurter la vitrine de la devanture du magasin. Le verre se brisa, la forteresse de Bertrand était percée. Les zombies s'engouffrèrent dans la faille, l'élargissant au passage et bousculant les boîtes et accessoires exposés en vitrine.

Le rire de Bertrand s'étrangla dans un cri de désespoir et saisissant son bout de bois, le vaillant survivant descendit les marches du seuil du magasin, repoussant ses ennemis avec peine. Il se fraya un chemin à travers cette foule de zombies et parvint à prendre la fuite, laissant derrière lui le manche à balais brisé en deux sur le crâne d'un de ces monstres.

Quentin pleurait. Fou de rage, il jeta les oignons qu'il avait auparavant pressés par terre. Il avait su que c'était une mauvaise idée, pourquoi l'avait-il donc fait ?

Arrivé en bas de chez lui, il avait aperçu le marché déserté et un étalage qui présentait des oignons. Il lui était venu à l'esprit que les créatures n'étaient peut-être pas des zombies mais qu'il

pouvait s'agir de vampires. Après tout, elles semblaient avoir soif de sang frais ! Il douta un peu de sa théorie, mais si par tous les hasards, l'oignon se révélait être une arme efficace contre ces monstres, il était stupide de passer à côté de l'occasion de tester !

Et depuis, Quentin courait pour échapper à deux, trois zombis qui l'avaient pris en chasse. Bien entendu les oignons n'avaient servi à rien. Ses yeux le faisaient moins souffrir à force de courir et il parvenait à perdre ses poursuivants en empruntant de petites ruelles. Il semait les créatures quand il déboucha à toute vitesse sur une avenue qui lui était familière. Il s'arrêta net. Devant lui se dressait la maison de son père.

De nombreux souvenirs lui vinrent alors en tête. Les nombreuses disputes interminables qui en venaient aux mains quand il était adolescent entre lui et son père jusqu'au moment où celui-ci l'avait jeté dehors, quelques heures après ses dix-huit ans. D'autres scènes toutes aussi tendres envahirent l'esprit de Quentin, mais ce dont celui-ci se rappelait le plus, c'était le visage éruçant de son père lorsqu'il entrait dans l'une de ses crises de rage. Il se mettait à baver, à râler et ses joues prenaient des couleurs assez peu descriptibles.

C'est d'ailleurs ce visage que Quentin aperçut au travers des fenêtres. La tête cognait

régulièrement la vitre du salon et un râle continu inaudible de l'extérieur semblait sortir de la gorge de la créature.

«Ça n'a pas changé.» Songea Quentin, avant d'afficher un sourire. Il n'avait pas encore pris la mesure de la chance qu'il avait. Ne possédant aucune famille, ayant été élevé seul par un type qu'il n'avait jamais pu blairer, il ne pouvait perdre d'être cher en ce temps d'apocalypse. Il était libre de tous sentiments à l'égard de ces zombis. S'il trouvait une arme adéquate, il pourrait sans regret s'en servir. Cette pensée pragmatique le rassura.

Soudain, une main vint se poser sur son épaule. Faisant volte-face, Quentin se trouva nez à nez avec un zombi qui tentait de le ceinturer. Se dégageant rapidement, Quentin fit quelques pas en arrière, s'époussetant rapidement, de peur d'être vicié par ce contact physique. Derrière la créature qui l'avait approché, de nombreux zombis jaillissaient des ruelles. Encore ces satanés monstres ! À peine remis de sa course précédente, Quentin se rua au centre de l'avenue et reprit la fuite, poursuivi par de nombreux zombis qui sortaient de toute part des ruelles.

Chapitre 2 :

Quentin et Bertrand choisirent l'option de la fuite pour éviter de se faire mordre par les morts-vivants. Problème ils perdaient progressivement en endurance, à force de courir pour échapper à des ennemis certes lents mais aussi infatigables. Quentin malgré un bon entraînement physique et une constitution robuste ralentissait de minute en minute. Il passa un long moment à cavalier, il parcourut une distance égale à un semi-marathon soit plus de vingt kilomètres en détalant. Bertrand lui se déplaça sur une distance de cinq kilomètres, mais il avait tout de même assez mal aux jambes et à d'autres parties du corps, il se coltinait plusieurs points de côté. Il négligeait un peu sa santé physique, il ne souffrait pas de surpoids, mais il n'entretenait que modérément son corps. Ainsi sa principale activité sportive avant l'invasion des morts-vivants était une marche d'une heure une fois tous les quinze jours. Il faisait attention à son alimentation, toutefois il ne faisait pas des efforts démesurés pour se muscler. Il acheta un peu de matériel pour acquérir du muscle, néanmoins la principale utilité de ses outils de sport se limitait à du décoratif. Bertrand recourait très peu à ses poids, et ses autres haltères. En outre la dernière fois qu'il fit des abdominaux, des pompes ou d'autres exercices autres que la marche pour se fortifier remontait à plus de cinq ans. Bref il était

un peu pantouflard, pas fainéant, mais il se complaisait à mener une vie où le sport un peu intense ne se pratiquait pas. Il regrettait amèrement de n'avoir pas dédié plus d'énergie à se renforcer sur le plan physique, car il se faisait petit à petit rattraper par une horde de zombis. Quentin lui aussi voyait se rapprocher les ennuis, il s'essouffait progressivement, encore quelques minutes, et il serait mordu ou égratigné.

Très loin de Paris un personnage influent observait avec assiduité les déboires de Quentin et de Bertrand, il se tâtait pour savoir s'il interviendrait, ou s'il laissait se débrouiller les deux protagonistes. Il regardait ce qui se passait dans la capitale française grâce à l'imposant réseau de caméras de surveillance. Au besoin il s'arrangea pour faire installer des machines d'espionnage pour pallier la destruction de certaines caméras. Il arrivait que des zombis détruisent par inadvertance un objet de capture vidéo, ou que la poussière, la météo et d'autres facteurs nuisent à la qualité de l'image. Cependant la personne influente n'avait pas peur de manquer quoi que ce soit de la poursuite infernale des malheureux Quentin et Bertrand, elle mit le paquet pour assurer une filature impeccable. Elle disposait de millions d'objets perfectionnés pour filmer leur désespoir,

leur ressentiment et leur agonie. Elle trouvait que la conclusion du spectacle risquait d'arriver un peu trop vite, alors elle pencha pendant quelques secondes pour l'intervention. D'un autre côté elle remarqua que les partisans de la non-ingérence, de la neutralité restait majoritaire, et que ne pas respecter les lois de l'audimat pourrait lui coûter très cher. L'influent ressentait de moins en moins souvent de la joie, et son travail qu'il trouvait exaltant au début, lui semblait comme une routine très ennuyeuse. Néanmoins il tenait encore à son statut social, alors il se força à se plier aux décisions de la majorité du public. Pourtant même sa position très enviable dans la hiérarchie, il avait souvent envie de la céder à quelqu'un. Il ne mettait qu'une condition pour offrir son poste, être capable de lui offrir un moment d'intense distraction. Néanmoins arriver à respecter cette clause s'annonçait franchement ardu, vu le niveau de lassitude de l'influent.

La panique gagnait progressivement Quentin qui se mettait à enchaîner les idées délirantes, il s'imagina que la solution pour les zombis consistait à faire comme Super coin-coin, le canard masqué. Il fallait couvrir un évier qui parlait anglais afin qu'un super robot géant de mille mètres de haut en sorte et décime les ennemis.

Malheureusement Quentin n'était pas un canard, mais il pensait pouvoir résoudre ce paramètre, en s'équipant d'un faux bec en plastique, il y avait d'ailleurs un magasin de déguisement pas loin qui contenait sûrement de quoi faire le bonheur du paniqué.

Bertrand de son côté s'avérait plus lucide, il perdait du terrain et ressentait une peur grandissante, mais il avait des pensées plus réalistes, il désirait mettre la main sur une arme à feu de qualité, de préférence capable de tirer des centaines de coups à la minute. Le destin se montra cruel avec lui, il vit qu'une mitrailleuse était presque à portée de main, mais aussi inaccessible en même temps. En effet l'arme à feu ne se trouvait qu'à une vingtaine de mètres mais elle était aussi dans une banque remplie de zombies. En plus grâce à un coup d'œil rapide, Bertrand décela que la mitrailleuse avait un verrou de sécurité biométrique. En théorie seul le personnel autorisé ou un individu très doué pour déjouer les protocoles d'analyse des empreintes digitales pouvait user de l'outil de mort. La mitrailleuse était un modèle très sophistiqué, même la manier comme objet contondant à la manière d'une massue se révélait impossible. Si Bertrand la touchait, il risquait une légère décharge électrique. Le désespoir de voir une belle occasion de se défendre lui échapper donna des forces

supplémentaires à Bertrand, la colère lui permit d'oublier pendant un temps la douleur des efforts physiques de sa course.

Quentin après s'être équipé tout en courant d'un bec de canard en plastique, réalisa la futilité de ses raisonnements. Il lui manquait quelque chose d'essentiel pour parvenir à ses fins, une bonne musique d'intrigue. Super coin-coin ne provoquait de miracles seulement quand il bénéficiait de la présence de la chanson « la danse des canards ». Puis Quentin eut une nouvelle idée, il ne possédait pas d'appareil à musique, mais il pouvait toujours chanter « la danse des canards ». Problème ce genre d'action diminuait son endurance.

Bertrand cherchait toujours avec assiduité un moyen de se défendre efficacement tout en détalant. Pour l'instant il ne découvrit rien de franchement concluant, il observa par terre la présence d'un lance-pierre, mais c'était tout. Puis il détecta un sésame imprévu, il distingua une belle mitrailleuse qui traînait au sein d'une vitrine. Il jeta en toute hâte une pierre sur l'obstacle et se précipita pour acquérir l'arme à feu. Il distingua des choses étranges en touchant la mitrailleuse, elle était en chocolat. Après réflexions, il regarda mieux les alentours et il comprit qu'il vandalisait une

pâtisserie. De près la mitrailleuse factice ressemblait vraiment à une arme véritable, et la peur amenuisait les facultés de jugement de Bertrand qui se jetait comme un dératé sur toute possibilité d'obtenir une chance de salut. Il se sentait vraiment cruche même s'il admettait que l'angoisse qu'il éprouvait, excusait en partie ses actes désespérés. La mitrailleuse avait quand même une utilité, son chocolat permit à Bertrand de reprendre quelques forces. Il fit une petite expérience en jetant l'arme factice sur les zombis le poursuivant pour voir leur réaction, les morts-vivants se désintéressaient totalement du chocolat.

Tomber dans la rue, c'est jamais vraiment drôle, surtout quand ça nous arrive. C'est agaçant et on peut même se faire mal ! Mais il faut avouer que pour un spectateur extérieur, il peut y avoir une certaine distraction à assister au malheur des autres. Surtout quand le hasard s'acharne...

Imaginons un instant une télécommande qui conférerait le pouvoir à quiconque la détiendrait de faire rejouer un événement comique et inattendu qui vient de se dérouler devant soi. On pourrait passer des soirées entières à s'esclaffer devant le ridicule de certaines chutes et devant la face ahurie des victimes. Mieux encore ! Et s'il existait un moyen de changer quelques paramètres de ces

moments ? On pourrait par exemple s'amuser à placer en direct des obstacles incongrus devant quelques personnes malchanceuses ! Il faut bien reconnaître qu'il peut y avoir un malin plaisir à voir les gens s'acharner vainement à atteindre un objectif ou les voir se démener comme de beaux diables pour accomplir une action en théorie simple...

Il ne serait pas étonnant de savoir que quiconque posséderait ces pouvoirs s'en servirait allégrement lors de moments de profond ennui.

Quentin s'enfonçait dans la démence, puis il se traita de ridicule, il se considérait comme totalement idiot, il voyait son bec en plastique et son chant comme des inspirations loufoques, il oublia l'essentiel. Il devait porter un bandeau violet pour démultiplier sa force comme Super coin-coin, ainsi il pourrait courir pendant mille kilomètres sans subir de fatigue. Il se voyait comme un grand étourdi. D'autres penseraient un cas désespérant.

Bertrand jugea voir le bout du tunnel, un fusil à pompe était par terre, il mit en joue ses ennemis les zombis, et s'apprêta à déclencher un carnage. Mais il ne causa qu'une immense lassitude chez lui et un tassement de son dos. Son arme ne tirait que de petits drapeaux français et anglais. Bertrand commençait à en avoir

sérieusement marre, il se demanda ce qu'il fit à Dieu pour mériter un destin pareil, ne mettre la main que sur des choses idiotes ou totalement inutiles. Puis il se reprit, un pistolet traînait par terre, et il ne semblait pas un jouet en plastique ou un autre canular. Il ressentit une montée d'espoir, sa survie serait sans doute beaucoup plus facile, il arriverait peut-être même à se débarrasser de ses poursuivants. Les zombis n'étaient pas réputés pour leur intelligence dans beaucoup de films ou de livres, mais certains possédaient un sens de la survie. Ils pouvaient battre en retraite face à une proie coriace. Mais le sort s'acharna à nouveau sur lui, il mit la main sur une arme qui avait seulement une fonction de briquet. Il fulmina littéralement, le pistolet briquet alluma un véritable brasier de colère dans l'esprit de Bertrand. Il avait une envie folle de charger de manière sauvage les zombis, de tenter de les éclater à coup de poing.

Quentin découvrit une véritable mitrailleuse lourde, une arme capable d'abattre un hélicoptère blindé. Mais il n'y avait un hic il fallait porter l'arme à deux mains pour la manier, or il choisit de s'équiper de deux crochets de pirate en plastique, et il refusait absolument de se séparer de ses accessoires ridicules. Il tenait plus que tout à conserver ses crochets comme Super coin-coin. Il

ne se voyait pas comme un idiot pathologique, un fou inconscient, il estimait qu'il était un génie incommensurable, un chef d'œuvre d'intelligence. La peur démultiplia sa fierté, le poussait à se considérer comme un sommet de ruse.

Bertrand courut pendant une seconde vers ses ennemis puis se calma, il voyait comme une folie terrible son accès de colère. Il s'imaginait capable de battre pendant un temps très bref des centaines de zombis en appuyant sur leurs points vitaux comme Ken le survivant. Il lui suffirait d'érafler ses ennemis pour parvenir à les faire exploser de plus de mille manières différentes. Il s'imagina être un pro des arts martiaux capable de faire pâlir de jalousie les plus grands maîtres connus avec des techniques totalement incohérentes, et qui ne pouvaient exister que dans des œuvres de fiction très peu réalistes. Puis Bertrand se ressaisit et contempla l'ampleur de son déraillement mental, il se maudit pour sa hargne démesurée qui le conduit à perdre un précieux écart, qui l'incita à réduire ses possibilités de se tirer d'un monstrueux guêpier. Il vit alors un immeuble dont la porte semblait ouverte, et qui disait immeuble voulait dire escalier, or les zombis étaient dans l'incapacité de monter des marches. Ensuite Bertrand entendit un chant qui l'alerta. Il

vit arriver vers lui un individu avec un goût douteux en matière de déguisement.

Quentin : Bertrand c'est toi ?

Bertrand : On se connaît ?

Quentin : C'est moi Quentin !

Bertrand : Plus tard les présentations, grimpons ces marches pour être à l'abri.

Quentin ne voulut pas dans un premier temps suivre son interlocuteur, il avait un super plan pour se débarrasser des zombis. Il construirait une catapulte géante, et se servirait de canards faits de mousses de savon comme projectile comme Super coin-coin. Ainsi il sauverait Paris, serait un héros, et aurait enfin une petite amie. Il ne doutait pas une seconde de l'efficacité de son super-plan, dans les cartoons Super coin-coin résolvait tous les problèmes grâce à sa super machine de guerre de mille mètres de haut. Même si Quentin ne savait pas comment fabriquer une catapulte simplement au format jouet, qu'il ignorait où trouver la quantité de bois faramineuse pour son plan délirant, et qu'il devrait sans doute passer au moins dix ans pour assembler sa machine de guerre, il croyait toujours dans sa réussite personnelle. Il serait le sauveur de Paris. Heureusement il cessa de lutter quand il se rendit compte, qu'il avait très faim. Il y aurait peut-

être de la nourriture dans l'immeuble rempli de marches, et doté d'un ascenseur. Quentin se dit qu'il serait plus efficace s'il travaillait le ventre plein, et puis sa longue course pour échapper aux zombis le vida en grande partie de ses forces. Il était endurant, mais il avait des limites physiques comme tous les humains. Bertrand de son côté ignorait les élucubrations de son ami d'enfance, qu'il ne vit pas depuis une bonne dizaine d'années. Il se contentait de reprendre son souffle. Il se demanda s'il n'aurait pas été prudent de tenter de démolir le bouton d'appel de l'ascenseur, puis il se rassura. Les zombis n'étaient pas assez évolués pour comprendre le concept de marche de cette technologie de transport de personnes, il n'y avait quasiment aucune chance, qu'un zombi arrive à les suivre en se servant d'un ascenseur, à moins d'un hasard monstrueusement défavorable.

Celui qui s'amusait à organiser les déboires de Bertrand et Quentin, à les tourmenter, hésitait sur la marche à suivre. Puis en voyant l'heure il fut forcé de les épargner temporairement. Il était plus que temps de diffuser pendant au moins soixante minutes de la publicité. Il avait déjà beaucoup d'argent, mais il désirait en accumuler toujours davantage, la monnaie faisait partie des rares choses qui l'émouvaient encore légèrement. Le

tourmenteur ne se souciait pas trop de notions comme la moralité, il vécut une longue existence, et le passage du temps n'arrangea pas son insensibilité. Au contraire la lassitude l'envahissait progressivement, et avec elle venait la recherche de sensations fortes capables de le faire réagir. Alors tant pis s'il devait violer de nombreux tabous, il voulait des émotions. Même un massacre gratuit, sans justification ne le gênait pas du moment qu'il récoltait en retour quelques frissons. En fait il était prêt à aller très loin dans l'ignominie si cela lui apportait un peu de jouissance. Il vivait surtout pour essayer de satisfaire ses besoins, ceux qui n'avaient pas un statut égal ou supérieur au sien ne méritaient pas de considération. En outre vu qu'il se révélait très puissant, il estimait franchement que ce serait une bêtise de se retenir selon des principes moraux. Il considérait que retenir le droit des forts à dominer au nom de la raison, la loi ou d'autres principes était une véritable imbécilité. Le tourmenteur écrasait sans vergogne les obstacles à son plaisir, du moment qu'il ne disposait pas de capacités de riposte adaptées. Pour lui un faible du point de vue social ne méritait aucune pitié, surtout s'il se rebellait pour réclamer l'égalité. Le tourmenteur ressentait déjà assez souvent son existence comme un gros poids. S'il fallait en prime supporter les revendications des pauvres et

des peu influents, la vie deviendrait infernale pour lui.

Une sorte d'instinct guidait Bertrand et Quentin, ils ne comprenaient pas pourquoi mais ils avaient l'air d'être déjà venus dans l'immeuble qu'ils arpentaient. Même si aucun souvenir conscient ne semblait les relier à cet endroit. Bertrand n'arrivait pas à se remémorer la présence d'un ami, membre de la famille ou simple connaissance qui habitait ici. Pourtant il avait la nette impression d'être déjà venu plusieurs fois dans le l'immeuble. Il commençait à sérieusement angoisser. Il se demandait s'il ne rêvait pas ou, s'il n'était pas le jouet d'un démon sadique qui s'amusait à lui triturer l'esprit. Bertrand n'était pas un catholique pratiquant. Mais il estimait que rejeter en bloc l'existence du diable, ne s'avérait pas un comportement forcément avisé. Il n'était pas un illuminé qui prétendait que les démons et les anges influaient sur chaque instant de la vie des gens. Toutefois ce que Bertrand découvrit avec les zombis, renforça ses convictions religieuses. Il s'imaginait qu'un être diabolique et avec des pouvoirs magiques était responsable de la contamination massive et instantanée de nombreuses personnes. Bertrand voyait mal une cause naturelle expliquée la transformation

extrêmement rapide de beaucoup de parisiens en zombis. Bien qu'il soit un scientifique, il ne considérait pas que tout puisse être expliqué avec des causes rationnelles. Il jugeait qu'il existait des choses mystérieuses qui dépassaient l'entendement humain.

Quentin de son côté avait beau avoir par moment des réflexes enfantins, il voyait la vie du point de vue athée. Il riait parfois devant les défenseurs de la foi divine. Il ne méprisait pas les croyants, cependant il rejetait en bloc le concept de dieu, qu'il présentait souvent comme complètement dépassé au vingt-et-unième siècle. Il concevait les divinités comme des reliques réconfortantes mais franchement inutiles.

Une porte s'ouvrit au niveau du premier étage de l'immeuble, un homme assez détendu en sortit. Bertrand se montra d'abord méfiant devant l'air affable de son interlocuteur. Les circonstances se révélaient tragiques sur Paris, pourtant le détendu ne semblait pas livrer une comédie, il possédait une apparence de sérénité non feinte. Puis des images en rapport avec des souvenirs du passé apparurent dans l'esprit de Bertrand qui jura avoir déjà vu le serein. Résultat il s'apprêta à sauter sur l'homme au regard paisible. Il se sentait embarqué dans une embrouille monumentale, il

avait la nette impression qu'une partie du mystère pourrait être résolu par le détendu. Problème vu ce qui se passa durant son périple pour échapper aux zombis, et son instinct qui lui soufflait de se méfier de tout ce qui l'entourait, Bertrand était incité à classer le serein dans la catégorie des ennemis. Il ne comprenait pas le fin mot de l'histoire, mais il était sûr que quelqu'un de puissant et d'influent se payait sa tête, et jouait avec lui, mit au point une terrible machination en sa défaveur. Or les manigances élaborées demandaient souvent l'appui de complices pour être crédibles. Même si après réflexions, Bertrand ne sentait pas d'hostilité ou de ruse déplacée chez son interlocuteur, il pourrait très bien s'agir d'une ruse, d'un moyen pour l'inciter à baisser sa garde afin de tomber dans un nouveau piège.

Quentin lui était encore plus sur le qui-vive, il trouvait plus que suspect le détendu, alors il se prépara à pousser le terrible murmure assommant de Super coin-coin, le « Tagadatsointsoin », une technique qu'il essaya contre les zombis, et des agresseurs, qui échoua des dizaines de reprises, mais qu'il espérait maîtriser cette fois. Il remplit bien sa tête de pensées niaises, donc il était certain de ne pas rater son coup.

Chapitre 3 :

Bertrand dit sur un ton méfiant : - Qui êtes-vous ?
Michel répliqua en tentant de se montrer rassurant.
- Un allié, ne vous en faites pas, je ne vous veux aucun mal. Je m'appelle Michel.
- Qu'est-ce qui me prouve que vous ne mentez pas ?
- Rien sauf peut-être votre instinct. De toute façon pour vous en sortir, il vaut mieux compter sur un occupant de longue date de cet immeuble.
- Ce n'est pas faux, mais attention au moindre geste suspect, je vous frappe.

Bertrand remarqua que l'appartement de Michel s'avérait spacieux, il faisait sans doute plus de cent mètres carrés, toutefois bien qu'il ne comptait apparemment qu'un seul occupant, il demeurait propre et non négligé. Le rangement sans être totalement impeccable, se révélait bien ordonné. Il semblait y avoir très peu de poussière, et il n'y avait aucune manifestation flagrante de laisser-aller. Chaque fois que Bertrand faisait un pas, de nouveaux souvenirs l'assaillaient, il ne comprenait pas la nature de ses divagations. Il se voyait entrer avec d'autres personnes dans un réfrigérateur de grande taille. Il ne s'agissait pourtant pas d'une cachette idéale, mais il se forçait à essayer de se tasser dans un espace lié au

rangement de la nourriture. En outre un sentiment de victoire l'envahissait, la perspective d'avoir remporté quelque chose d'important, de pouvoir narguer les nombreux gens bien-pensants, qui s'indignaient ou se moquaient des expériences auxquelles il participa. Bertrand n'arrivait cependant pas à se rappeler avec exactitude pourquoi il devrait se réjouir. Avant l'arrivée en masse des zombis, il était dans une situation peu joyeuse. Il était à deux doigts de se faire supprimer ses crédits de recherche. Il supportait la présence d'un nouveau directeur de laboratoire qui l'enguirlandait souvent, traitait ses tests comme des élucubrations, des délires de savant fou.

Quentin voyant le manque d'effet de son fameux murmure assommant, de son « tagadatsointsoin », opta pour un autre arcane de Super coin-coin. Il utiliserait la pichenette de l'amour et de l'amitié. Il se mit à tourner sur lui-même lentement, en brandissant le plus haut possible l'index de sa main gauche. Mais au bout du dixième tour sur lui-même, son estomac le rappela à l'ordre, et Quentin décida de rentrer lui aussi dans l'appartement afin de boire un café, et peut-être manger quelque chose.

Bertrand apprit par l'intermédiaire de Michel le détendu que d'après lui seulement cinq

personnes résistèrent à la zombification, que le nombre de gens non transformés en zombis sur Terre ne dépassait pas la poignée. Michel ressemblait à un consommateur de drogue particulièrement déboussolé et zinzin, avec ses renseignements qui n'avaient l'air de sortir de nulle part, sauf peut-être d'un cerveau qui fonctionnait de manière délirante. Cependant Bertrand était porté à le croire, même si sa raison lui soufflait de se méfier, il voulait faire confiance à son instinct. Et puis la situation de Paris avait dégénéré de manière dingue et imprévisible. Alors pourquoi les moyens de résoudre le problème ne seraient pas particuliers ? Une ville entière qui se remplit en quelques minutes voire même secondes de zombis, ce n'était pas plus bizarre qu'un habitant d'un immeuble qui parvenait à rester calme, et qui prétendait que les survivants ne dépassaient pas le chiffre cinq, en se basant sur des papiers écrits de sa main comme preuves. En outre Michel était le détenteur de la seule piste qui permettrait peut-être de résoudre l'affaire. Même si pour le moment, les indices se révélaient minces, qu'il serait nécessaire d'arriver à trouver un moyen adapté de se débarrasser ou, de contourner les zombis qui encerclaient l'immeuble, et que Quentin refusait de témoigner la moindre confiance au détendu.

Pour sa part il considérait comme beaucoup plus utile sa super technique de la pichenette de l'amour et de l'amitié. Il pourrait éliminer un zombi, une fois qu'il aura tourné sur lui-même dix milliers de fois, tout en levant bien haut un de ses index. Ensuite il n'aura qu'à recommencer à une autre reprise pour liquéfier un autre mort-vivant. Vu que les zombis qui assiégeaient l'immeuble dépassaient le millier, Quentin n'aurait qu'à tourner sur lui-même plus de cent millions de fois pour arriver à ses fins, du moment que son arcane était efficace.

Bertrand dit : - Quentin arrêtes donc de faire la toupie, tu ne fais que gaspiller tes forces.

Quentin rétorqua :- Les attaques spéciales créées par Super coin-coin sont plus dignes d'intérêt que d'écouter les foutaises d'un taré.

- Tu oublies une chose, les techniques de ton héros ne marchent que sur les méchants super méchants.

- C'est vrai tu as raison, donc notre situation est sans espoir, cela m'étonnerait que tous les zombis qui assiègent l'immeuble soient maléfiques.

Quentin se sentit profondément déçu et complètement idiot, il oublia une donnée essentielle, le vice de ses ennemis. Il décida de surmonter son désappointement en se gavant de

gâteaux, notamment de biscuit pur beurre. Si les techniques de Super coin-coin ne pouvaient pas marcher, dans ce cas Quentin estimait que lui et ses compagnons étaient fichus, qu'il s'avérait illusoire d'entretenir le moindre espoir, qu'il faudrait mieux sauter du toit de l'immeuble pour finir transformé en zombi à son tour. Puis il eut une illumination, il restait un moyen d'éviter les ennuis, le coin-fu, l'art martial mythique de son héros. Il consistait à se bander les yeux, à s'attacher les mains dans les dos avec une corde, à retenir sa respiration, à se mettre à pied-joint, et à expédier avec les doigts de ses pieds des plumes de canard sur ses ennemis. En prime le coin-fu était aussi efficace sur les gentils ou les personnes non affiliés au bien ou au mal, donc il constituait un moyen pratique de sortir de la mouise. Cependant avant de pouvoir user cet art martial, il fallait méditer pendant au minimum une heure.

Bertrand de son côté menait des recherches sur internet avec un ordinateur pour déceler de nouvelles informations susceptibles d'arranger leur situation. Il étudia les plans de l'immeuble pour détecter une sortie dérobée, ou même un passage secret souterrain capable de permettre de se sauver sans se retrouver dans un péril grave. De ce côté il fit chou blanc, alors il se mit en quête d'un outil ou d'une méthode pour immobiliser ou neutraliser à

jamais un zombi. Il tomba sur plusieurs sites qui vantaient des méthodes réputées très efficaces contre les morts-vivants. Mais son instinct lui disait que dans la plupart des cas, il s'agissait de poudre aux yeux, d'escroqueries qui ne serviraient à qu'à lui faire perdre du temps. Il savait qu'internet était un paradis pour l'arnaque, mais il ne put retenir un sifflement d'admiration devant la proposition d'une personne, qui vendait de la poudre anti-zombi pour la modique somme d'un million d'euro le gramme.

Le tourmenteur blasé, se demandait comment faire pour animer un peu le spectacle, obliger les survivants qui n'étaient pas des morts-vivants à s'activer. La publicité allait bientôt cesser, encore vingt minutes et les spectateurs recommenceront à regarder l'émission. Problème Bertrand se contentait de pianoter sur un clavier d'ordinateur, Quentin respirait tout en restant immobile, et Michel se faisait un thé. Il considérait qu'il but assez de café pour le reste de la journée, bien qu'il adore le liquide noir. La situation ne s'annonçait pas franchement animée pour le moment. Le tourmenteur eut l'idée de diffuser des extraits de films érotiques pour faire patienter les spectateurs, mais il fit déjà ce coup hier. Alors il songea à augmenter le quota de publicités pour

avoir un délai plus grand pour réfléchir. Problème même si les amateurs télé qui regardaient ses émissions étaient conditionnés pour ne pas se plaindre, même face à de longues réclames, il y avait une limite à tout. Les gens qui suivaient avec attention «Télé Apocalypse», réagissaient avec une grande tolérance à la publicité, cependant ils voulaient aussi avoir un peu de rebondissements, et connaître autre chose que les nouveaux produits d'une société influente. Alors le tourmenteur se pencha sur le problème du manque d'action des survivants. Il se concentra sur une possibilité d'accélérer le rythme, de pousser les rares gens encore à l'état d'humain à paniquer, à vivre des malheurs palpitants. Il envoya ses minuscules drones espions qui ressemblaient à de simples mouches observer les environs. Résultat le blasé découvrit un moyen d'envoyer des zombies rejoindre le premier étage de l'immeuble où se trouvaient les survivants. Le tourmenteur prit le contrôle de l'ascenseur, et diffusa une odeur de rose dans le but d'attirer les morts-vivants dans la cage. Ensuite, il fit faire plusieurs allers-retours à la machine entre le rez-de-chaussée, et le premier étage, afin de ménager un rebondissement dramatique.

Finalement Bertrand trouva en surfant sur internet une piste pour changer les choses, annuler peut-être les conséquences négatives de la zombification de l'espèce humaine. Il devait se rendre à un laboratoire pour récolter du matériel très utile, la bonne nouvelle était que le centre de recherche ne se trouvait pas très loin, il s'avérait atteignable en une vingtaine de minutes de marche si tout se passait bien. Problème avec tous les zombis qui déambulaient en ville, le tracé promettait sans doute de traîner en longueur. Alors Bertrand étudia avec l'ordinateur près de lui, des possibilités de leurrer les morts-vivants, de les inciter à se détourner d'humains. Encore une fois ses tentatives de récolter des informations débouchèrent surtout sur un constat amer. Quelques sites donnaient des recettes mais les solutions miracles promettaient surtout n'importe quoi. Bertrand donna une mention arnaqueur idiot, à celui qui affirmait que le parfum de rose attirait les zombis dans des pièges de manière imparable. Il n'était pas convaincant pour deux sous, à cause des nombreuses fautes d'orthographe et de grammaire en français qu'il commettait. Mais surtout il accompagnait son discours de divagations assez impressionnantes, comme quoi les parapluies jaunes effrayaient au plus haut point les morts-vivants.

Quentin de son côté finit de méditer, mais il avait un besoin urgent d'aller aux toilettes. Il découvrit que son hôte Michel ne souffrait pas seulement de problèmes en matière de stock de nourriture, il négligeait aussi de remplir de papier toilette, son lieu d'aisance. Quentin éprouvait ainsi une envie pressante d'user du coin-fu sur son hôte pour lui apprendre à faire correctement des réserves. Puis il se ressaisit, il aurait besoin de ses forces pour combattre les zombis. Surtout qu'il comprit peu de temps après l'inutilité de son art martial. Il oublia la formule rituelle pour activer la pleine puissance de ses coups. Il savait que le début de la phrase nécessaire commençait par « Craignez mes palmes de canard. ». Toutefois il ne souvenait pas de la fin.

Les zombis finirent par forcer la porte non fermée de l'appartement et commencèrent à se répandre. Michel demeurait très calme, et serein, il n'affichait pas de panique, ni même une légère peur, il persistait à se montrer imperturbable. Au point que Bertrand se remit à le soupçonner de faire partie de la conspiration diabolique qui cherchait à jouer avec ses nerfs. Il n'avait pas de preuves formelles, toutefois l'attitude spéciale de son interlocuteur était en soit un indice troublant. Bertrand admettait que le flegme et le calme

aidaient beaucoup à se sortir des situations problématiques, mais d'un autre côté l'attitude sereine de Michel approchait du caricatural. Soit il prenait une substance qui altérerait son sens de la survie, soit il était un traître à la solde de l'ennemi. Or plus il réfléchissait, plus Bertrand se disait qu'il fallait opter pour la deuxième option. Puis il se dit qu'il devenait trop méfiant quand son interlocuteur lui donna un moyen efficace de se défendre et, qu'il participa avec lui à la mise à mort des zombis. La bombe lacrymogène s'avérait une solution très efficace pour annihiler les ennemis. Elle provoquait chez eux la destruction de ce qu'il leur restait de matière cérébrale.

Quentin de son côté choisit courageusement de rester dans les toilettes, ce n'était qu'il avait peur, mais il pensait qu'il s'impliquait de manière plus que suffisante en encourageant mentalement ses compagnons. Il estimait qu'une pensée en faveur de ses camarades, vaudrait bien mieux qu'une intervention physique de sa part. Certes il n'aurait qu'à remonter son pantalon, et à ouvrir une porte pour rejoindre le combat, cependant il s'agissait d'un effort cérébral violent. Il passa plus d'une heure à méditer il y avait peu. Il se sentait dans l'obligation de chercher à préserver son précieux patrimoine cérébral. Il était le cerveau de l'équipe, jusqu'à maintenant il grogna beaucoup, et

il ne donna aucun conseil utile. Mais il distribuera des félicitations à ses camarades en cas de survie de leur part.

Bertrand dit : -Tu n'as pas été très actif pour nous aider Quentin.

Quentin répliqua : -Euh, je savais que vous pouviez vous débrouiller sans moi.

-Et comment as-tu deviné que nous triompherons sans ton aide ?

-Ben, euh, as-tu appris quelque chose de nouveau ?

- Il y a un laboratoire près d'ici qui pourrait nous aider à renverser la zombification de l'humanité.

Bertrand commençait à voir Quentin comme un traître, un agent de liaison de l'organisateur de ses tourments et mésaventures. La faible implication de son ami d'enfance contre les zombis qui attaquèrent l'appartement s'avérait troublante. D'ailleurs même si Quentin n'était pas un sbire du tourmenteur, il n'en demeurait pas moins un lâche plutôt impressionnant, et un individu avec des raisonnements très spéciaux. Ses délires avec les techniques de Super coin-coin étaient divertissants, mais indiquaient aussi qu'il manquait de capacités à raisonner de manière cohérente. Or la survie dans un milieu très hostile demandait du doigté, et

beaucoup d'intelligence. D'un autre côté Quentin semblait un individu musclé et sportif, or les atouts physiques comptaient beaucoup pour survivre. Et surtout Bertrand ne se sentait pas le cœur à abandonner quelqu'un. Même si les circonstances l'incitaient à se montrer méfiant, il ne voulait pas avoir le trépas de quelqu'un sur la conscience. En outre il ne vit pas son ami depuis longtemps, mais il continuait à éprouver de l'affection pour lui. Quand il donnait son amitié à une personne, ses sentiments persistaient sur une durée importante, y compris en cas d'absence prolongée de contact pendant des années.

Quentin s'estimait prêt à décimer ses ennemis grâce au coin-fu. Il imposera sa suprématie grâce à son fabuleux art martial qui ne fit jamais aucune victime dans le monde réel, sauf sur ses utilisateurs. Heureusement Michel arriva à la rescousse et convainquit son interlocuteur de renoncer au coin-fu, sous prétexte qu'il fallait des années d'entraînement pour le maîtriser et, que Quentin n'était qu'un débutant dans son art martial. Il se révéla convaincu par l'éloquence de Michel.

Bertrand et Michel s'équipèrent en hâte de sac à dos, et les remplirent partiellement ainsi que leurs poches de vêtement de diffuseur portable de gaz lacrymogène. Quentin de son côté opta pour un

outil de défense avec une plus longue portée. Il choisit de se trimballer avec une pelle en métal avec un long manche en bois de plus d'un mètre. Il hésita pendant quelques secondes entre ce modèle, et celui en plastique complet qui ne dépassait pas les trente centimètres, et servait surtout aux enfants à remplir un seau pour faire des châteaux de sable. Mais Quentin eut le réflexe intelligent de penser que sa survie serait mieux assurée, s'il privilégiait une décision rationnelle.

Bertrand et ses camarades descendirent un escalier de secours qui les ramena dans le hall d'entrée de l'immeuble, et par miracle ils ne virent aucun zombi. Pour une fois ils eurent une bonne nouvelle. Mais ils n'étaient pas tirés d'affaires. Le tourmenteur blasé jugeait plus amusant de jouer avec eux à l'extérieur, plutôt que dans le cadre d'un appartement. En outre il reçut une demande des spectateurs de son émission qui exigeaient que le supplice des survivants à la zombification dure au moins une journée. Or si le tourmenteur respectait peu de choses morales, par contre il tenait à soumettre aux lois de l'audimat. Alors il diffusa un parfum de rose pour envoyer les zombis hors de l'immeuble et de ses environs. Mais il réservait de très mauvaises surprises à Bertrand et ses compagnons. Le blasé avait la ferme intention de paver d'épreuves difficiles le périple de ses

victimes, il éprouvait peu de plaisir à son rôle de sadique, mais comme ses fonctions lui rapportaient de l'argent, il s'y impliquait un minimum. Il était d'ailleurs beaucoup plus travailleur que beaucoup de ses semblables, qui se contentaient de rester avachis devant un écran du matin au soir.

Peu après avoir quitté l'immeuble, Bertrand et ses alliés tombèrent sur un zombi qui souffrait de quasi immobilité. Quentin fut d'avis de l'achever rapidement à coup de pelle, mais Michel s'interposa en exhibant un papier affirmant l'utilité du mort-vivant qui s'appelait Joe. Bertrand hésita pendant quelques minutes à donner son avis, il ne croyait pas vraiment en l'existence de zombi inoffensif. Jusqu'à maintenant il se contentait d'essayer de leur échapper, ou de les annihiler quand les effectifs ennemis se révélaient réduits. Bertrand devait admettre qu'épargner un mort-vivant semblait une belle erreur pour ne pas dire une folie. D'un autre côté la situation était tellement loufoque et étrange, que s'affranchir des raisonnements logiques, pouvait être une approche pertinente pour mettre fin à la tragédie frappant l'humanité. Bertrand sentait instinctivement qu'il n'y avait que très peu de survivants, que désormais les humains se réduisaient à un nombre misérable, tandis que les zombis pullulaient partout dans le

monde. Et puis la vision particulière de Michel avait l'air d'être un moyen convenable d'arriver à résoudre les problèmes frappant les humains. Même s'il fallait admettre que son calme à toute épreuve était énervant, et que ses papiers qui servaient à faire des prophéties possédaient un côté dérangeant. En prime Joe présentait une apparence inoffensive, il n'essaya pas d'attraper Quentin et ses camarades, dès qu'il les vit. Il se contentait de marcher, de les suivre docilement, et de réciter en boucle la phrase «je ne veux pas mourir». Alors Bertrand décida d'ajouter sa voix à la décision d'épargner le mort-vivant. Une autre raison qui l'incitait à accepter le zombi dans leur groupe, était qu'il produisait un effet salvateur sur les délires de Quentin, qui se concentrait sur la surveillance de Joe, et oubliait ainsi de sortir des raisonnements liés à Super coin-coin.

Avant de partir vers le laboratoire, Bertrand et ses compagnons décidèrent de reprendre des forces en se dirigeant vers une boulangerie qui fournissait en plus du pain et des gâteaux, des sandwiches. Quentin et ses camarades s'arrêtèrent devant un magasin d'alimentation qui offrait un large choix, ils passèrent derrière le comptoir et se servirent largement. Ils prirent chacun deux sandwiches plutôt longs. Ils optèrent pour une

boutique de nourriture avec des tarifs plus élevés que la moyenne. Puisqu'ils n'étaient plus qu'une poignée de survivants humains, ce n'était pas la peine de se montrer sélectif sur la cible à voler. Leurs tabous moraux liés au vol diminuèrent sérieusement. Vu qu'il ne devait y avoir sur Paris qu'une à deux personnes encore humaines qui n'appartenaient pas à leur groupe, Bertrand et ses alliés voyaient comme une idiotie de faire la fine bouche, de s'encombrer de scrupules pour un larcin en rapport avec des aliments. La boulangerie proposait de la nourriture issue de l'agriculture biologique et, issue de petites exploitations agricoles locales. Le fait d'être biologique n'augmentait pas les prix, par contre s'appuyer sur de petites structures si. Les grosses organisations négociaient beaucoup plus facilement des ristournes que des associations ou, des entreprises de moindre importance. Une multinationale de par son énorme poids économique pouvait dans beaucoup de cas, contraindre ses fournisseurs à pratiquer de gros rabais. La boulangerie vendait une production cent pour cent régionale, que ce soit au niveau du blé servant à faire le pain, du sucre de betterave des gâteaux, ainsi que des fruits et des légumes. Elle attirait souvent des articles élogieux de la part d'internautes et de journaux locaux.

Bertrand au moment du dessert se retrouva confronté à un choix problématique pour lui.

Chapitre 4 :

Bertrand se demandait s'il pouvait manger une tartelette aux pommes après son chou à la crème. Il se questionnait sur le fait qu'il agissait par faim ou par pure gourmandise. D'après Michel il n'avait pas de femmes au nombre des survivants, et comme Bertrand ne s'avérait pas homosexuel, il n'y avait plus lieu de se soucier pour l'instant de coquetterie à l'égard d'une amoureuse potentielle. Mais on ne savait jamais, il était toujours possible que des erreurs d'évaluation aient lieu, qu'il y eut par conséquent des humaines qui ne se transformèrent pas en zombis. D'un autre côté avaler deux gâteaux d'affilée n'allait pas faire grossir dans des proportions dramatiques. Bertrand prendrait un peu de poids, mais il ne pèsera pas non plus une centaine de kilos, s'il se laissait un peu aller. En outre il fit beaucoup d'exercice au cours de la journée à force de courir pour éviter les mortsvivants. Néanmoins il ressentait tout de même quelques scrupules, il craignait qu'un acte de gourmandise exagérée contribue à le doter d'une petite bedaine. Puis finalement il opta pour le plaisir culinaire, il ne saurait pas de quoi demain

serait fait, et il affrontait des périls graves, alors autant céder à des tentations modérées. Il ne faisait de mal à personne, en mangeant deux sucreries au même repas. De toute façon il brûlerait probablement beaucoup de calories, au cours de des heures qui allaient suivre. Alors Bertrand se décida à avaler deux douceurs au lieu d'une. Quentin de son côté ne se fit pas prier, il ingéra quatre gâteaux, il professait que vu les risques qu'il fallait prendre pour l'humanité, s'accorder des extras était indispensable. Que lui et ses compagnons se révéleraient dans un état mental bien plus optimal, s'ils profitaient de moments de détente et de plaisir. Surtout que l'ampleur de la tâche s'annonçait immense, Quentin et ses camarades ne désiraient pas venir en aide à quelques personnes, mais à une grande multitude.

Le tourmenteur blasé se pencha sur la possibilité d'étendre la zombification à des animaux, de s'arranger par exemple pour que des oiseaux se changent en zombis. Mais il se retrouva contraint de faire machine arrière. Une pétition circulait pour demander à ce qu'aucun animal ne soit transformé en mort-vivant, et elle comportait beaucoup de signatures. L'écologie était une mode chez les semblables du tourmenteur, elle disparaîtrait peut-être d'ici une semaine, voire un

jour. Toutefois le blasé pour le moment devait se conforter aux désirs des spectateurs de l'émission «Télé-apocalypse». Même s'il trouvait particulièrement débile de se soucier de la santé de la faune et de la flore. Il était obligé par des questions d'argent d'épargner les bêtes pour le moment. Mais il ne désespérait pas, il disposait d'agents qui lançaient rapidement de nouvelles modes. Ses sbires devraient être capables dans un temps relativement rapide d'inciter les spectateurs à trouver désuet et archaïque l'écologie, à considérer la pollution et le souillage des espaces naturels comme une activité hautement divertissante. Bien sûr le tourmenteur sera obligé de déboursier beaucoup d'argent, ce qui le chagrinait un peu. Cependant il préférait nettement dominer, plutôt que se plier aux désirs d'autrui. Pour l'instant le blasé limiterait les attaques de zombis contre Bertrand et ses compagnons, à des morts-vivants anciennement humains. Toutefois il ne désespérait pas de pouvoir ajouter des animaux comme des chiens, des chats, et des insectes à leurs ennemis. Il travaillait aussi sur le moyen de faire muter des arbres et d'autres plantes afin de les rendre très agressives, son herbe dévoreuse récolta un grand succès. Bien sûr il y avait encore des éléments à améliorer, comme la présence de dents chez la flore qui incitaient à se méfier. Mais le

tourmenteur parvenait petit à petit à créer des pièges végétaux toujours plus vicieux.

Bertrand et ses camarades arrivèrent devant le laboratoire qui contenait du matériel utile pour la cause de l'humanité. Mais les compagnons virent aussi que le centre de recherche était cerné par une véritable armée de zombis qui finit par les repérer. Même Quentin avait peu de chances d'arriver à passer frontalement, malgré sa grande force et, le fait qu'il s'habitua à fracasser des crânes à coup de pelle. Alors il eut une idée, il faudrait que lui et ses alliés durant une heure se tiennent la main, tout en faisant le grand écart avec les jambes, et murmurent un mantra sacré tout en agrippant avec leurs dents une orange entière non épluchée, afin de déclencher la furie coïncinque. Puis Quentin réalisa que ce qu'il demandait l'impossible, certains de ses alliés n'étaient pas assez souples pour réaliser un grand écart. Bertrand de son côté était d'avis de trouver un abri sûr et, de mettre la main sur un ordinateur portable dans le but d'étudier les accès au laboratoire. Il regrettait sa gaffe de ne pas avoir emporté avec lui la machine informatique de l'appartement où il se trouvait, il y avait quelques heures. Il se sentait profondément idiot d'avoir négligé un paramètre important. Avec tous les zombis qui pullulaient dans Paris, Bertrand

songeait que seul un imbécile, aurait commis l'erreur de se priver d'un excellent moyen de se renseigner tel qu'un ordinateur. Même s'il bénéficiait de circonstances atténuantes, il trimballait un sac à dos avec une capacité de contenance réduite, qui ne pouvait receler qu'environ deux à trois kilos d'objets. En prime il subit une situation d'urgence, il dut remplir son sac tout en craignant l'arrivée imminente de zombis. Néanmoins il s'estimait assez idiot. Il se jugeait très bête d'avoir oublié quelque chose à la valeur forte dans les conditions actuelles.

Bertrand et ses compagnons se hâtèrent de s'engouffrer dans une église, malgré l'état d'esprit négatif de certains d'entre eux. Le bâtiment religieux s'appelait Notre Dame du Cidre. Il devait son nom à la légende selon laquelle une femme dévouée à Dieu, s'arrangeait pour désaltérer les gens en transformant de l'eau en cidre. En hommage à cette histoire, l'église prit une appellation particulière. Elle était bâtie en style roman, les piliers ainsi que les murs s'avéraient beaucoup plus épais que dans le style gothique. Les vitraux connurent une histoire mouvementée, ils furent détruits à plusieurs reprises par des inquisiteurs, des révolutionnaires et des membres d'une association antialcoolique. Ils incitaient

d'après certains individus à se montrer déraisonnable avec la consommation de cidre. Il ne s'agissait pourtant que de témoignages d'histoires passées. En outre censurer l'art produisait très souvent l'effet contraire à celui escompté. Chercher à détruire ou à empêcher qu'une œuvre soit connue, ne servait dans beaucoup de cas qu'à lui valoir une vaste réputation. Il n'empêchait que les vitraux furent longtemps l'objet de violentes polémiques. Des élus parisiens parlèrent carrément dans la première décennie des années 2000, de les remplacer par quelque chose de plus consensuel, et d'aller jusqu'à donner un nouveau nom à l'église. Cependant les prêtres successifs de l'édifice religieux concerné s'opposèrent avec énergie à toutes les tentatives de censure de leur lieu de culte. Ils prirent toujours à cœur la préservation de Notre Dame du Cidre, grâce à des sermons éloquentes et enflammés. D'ailleurs ils purent compter sur de nombreux soutiens locaux. Beaucoup de simples citoyens n'admettaient pas que des individus osent interférer sur la gestion de leur église, pour des motifs jugés comme déplorables.

Bertrand le croyant prit une corde et fit un nœud afin de bloquer la grande porte de l'église. Puis il déplaça avec ses compagnons des bancs, pour s'en servir comme moyens de renforcer la

difficulté à forcer le passage de la porte. Il pensait qu'il fallait faire vite. Même si les zombis n'étaient pas assez intelligents pour se servir de bélier ; la pression de leur nombre important pourrait leur permettre de pénétrer à la longue, dans le bâtiment religieux. Les morts-vivants dans les environs se comptaient par centaines au moins. Bertrand était presque sûr qu'une force extérieure s'amusait à ses dépens, que des démons s'ingéniaient à l'inclure dans des machinations rocambolesques. Le croyant ne voyait pas Dieu et le Christ comme des inventions mythologiques. Mais il estimait que la faction des démons n'était pas forcément moins puissante que celle des anges, qu'il était possible que Satan l'emporte définitivement un jour sur Dieu. Le camp du mal n'était pas nécessairement celui des perdants. Bertrand savait qu'il défendait une position osée en tant que chrétien, mais il était allergique au concept de toute-puissance. Il refusait l'idée qu'un être omnipotent avait la capacité de régir l'univers d'un claquement de doigt.

Michel ne jugeait pas impossible l'existence de Dieu. Mais il le considérait comme une entité distante, un être qui laissait les hommes libres de leurs actes en toutes circonstances, et qui ne récompensait ou ne punissait personne. Il pensait que le Tout-Puissant s'il existait, vivait dans son coin, et laissait se débrouiller seul les humains.

Qu'il se contentait de créer et de laisser vivre son bonhomme de chemin, chacune de ses œuvres, qu'il n'interférait jamais. En outre il voyait l'existence des démons comme un concept totalement risible. Pour lui le Diable n'était qu'une invention destinée à enrichir l'église catholique dans les temps anciens.

Bertrand dénicha un prêtre profondément endormi qui souffrait de narcolepsie, une maladie qui provoquait une tendance à sombrer facilement dans un sommeil lourd. Ainsi bien que la zombification massive de la plupart des humains de la Terre date de plusieurs heures, l'homme d'église ne remarqua rien, il demeurait dans le monde des songes depuis un bon moment. Il faisait d'ailleurs un rêve très agréable pour lui, où il apprenait qu'il occupait la fonction d'évêque, et où il poussait des centaines de délinquants athées à rejoindre les rangs des croyants dans le Christ. Il était une sorte de champion de l'église catholique, et non un simple agent avec une influence plutôt modérée. Même le plus agréable des songes pouvait prendre fin, le prêtre finit par se réveiller sous la pression insistante de Bertrand.

Il se rappela alors qu'il avait un baptême à célébrer, et quand il vit l'heure il réalisa qu'il souffrait d'un important retard, il se demandait

d'ailleurs pourquoi les parents du bébé à bénir ne cherchèrent pas à le tirer de sa torpeur. Ils connaissaient pourtant sa tendance à l'endormissement excessif. Le prêtre n'avait pas de téléphone portable ou fixe, ni d'ordinateur, il ne pouvait pas être averti facilement en cas d'imprévu. Il souhaitait qu'il ne soit rien arriver de fâcheux à la famille, dont un des membres serait consacré au nom du Christ. Les parents étaient bien dans l'église, mais pas dans un état à participer à une cérémonie religieuse, car ils se transformèrent en zombis. Un diacre, un supérieur hiérarchique du prêtre les accompagnait, et il se changea lui aussi en mort-vivant. Les zombis présents dans l'édifice religieux réagirent quand ils réalisèrent que quelqu'un se rapprochait d'eux.

Le prêtre encore mal réveillé, retrouva toute sa lucidité quand il constata l'apparence de la famille et du diacre. Il crut d'ailleurs que ce qu'il découvrit s'apparentait à une manifestation satanique. Il s'enfuit de la pièce où se trouvaient les morts-vivants, et partit s'équiper d'une croix chrétienne, ainsi que faire une provision d'eau bénite.

Le prêtre s'exclama : - Des possédés, Satan a jeté son dévolu sur des chrétiens dans une église, il faut agir !

Bertrand dit : - Vous n'êtes pas en état d'affronter plusieurs personnes, laissez-nous faire.

- C'est gentil mais, oh je vois que votre ami a un besoin urgent de soins. Très bien je m'occupe de lui, pendant que vous neutralisez les possédés, j'ai de la corde qui pourra vous servir à les attacher. Elle se trouve dans un placard en bois à côté d'un vase représentant Jésus.

- Bien allons-y.

Bertrand et ses compagnons qui rencontrèrent les zombis, ne cherchèrent pas à les immobiliser, mais bien à les neutraliser à jamais. Quentin mania avec habilité la pelle et fracassa la tête du diacre mort-vivant, tandis que Bertrand fit fondre les yeux et les dernières connexions cérébrales du couple de zombis, avec le gaz lacrymogène des deux diffuseurs portatifs qu'il tenait dans chaque main. Les deux compagnons agirent avec une grande célérité, et une efficacité remarquable. Ils se débarrassèrent en deux trois mouvements de leurs assaillants, il leur fallut à peine quelques secondes pour parvenir à supprimer leurs adversaires. Mais il restait une question épineuse, qui se chargerait du bébé infecté ? Quentin ne ressentait absolument aucun remords à se charger de lui démolir le crâne. Mais Michel était beaucoup plus réservé, il s'opposait même

farouchement à l'idée de broyer la tête de quelqu'un en bas âge. En effet il fut confronté quand il était plus jeune à un traumatisme lié à un bébé. Son père supprima un de ses enfants pour lui éviter de trop souffrir plus tard. Le nourrisson malade avait plusieurs pathologies graves dont les effets s'avéraient dégénératifs. Il aurait souffert atrocement, y compris avec l'appui de médicaments antidouleur très puissants. Même la réputée morphine perdait en efficacité sur le long terme. De plus elle était loin d'être une substance soulageant les souffrances physiques, sans conséquences secondaires préoccupantes. Bien que Michel se soit remis à parler à son père après plusieurs années de profond mépris, il ressentait toujours une aversion profonde en matière d'euthanasie ou de meurtre à l'égard de bébé. Il jugeait souvent les gens qui supprimaient l'existence des personnes de moins de deux ans, comme des individus méprisables, peu importe leur motif. Michel s'interposa donc pour empêcher Quentin d'agir, et il se fit mordre en retour par le bébé zombi.

Michel saignait de manière abondante au niveau de la main. Il se dépêcha de retourner voir le prêtre qui semblait disposer de compétences en médecine. Quentin profita de son déplacement

pour anéantir à coup de pelle le nourrisson mort-vivant. De son côté Bertrand réfléchissait de manière intense à cause d'un dilemme épineux, il n'avait plus de gêne à s'occuper de zombis tant qu'il s'agissait d'inconnus. Mais il craignait d'avoir à se charger du cas de Michel. Pourtant il fallait que quelqu'un s'occupe de lui. La morsure de zombi était quelque chose de contagieux, elle amenait une transformation de la victime humaine, quand son sang rencontrait de la salive et les dents d'un mort-vivant. Ainsi Michel d'ici quelques minutes à une heure, deviendrait un être décérébré aux capacités intellectuelles franchement limitées. À part marcher, mordre, et tendre les bras, il ne sera plus capable de grand-chose. Cependant passer le pas de l'exécution à mort d'un camarade était beaucoup plus difficile à dire qu'à faire. Même si Bertrand appréciait moyennement le calme à toute épreuve de son compagnon, et qu'il ne le rencontra que depuis quelques heures, il combattit avec lui pour leur survie respective. Cette épreuve forgea un lien entre eux. Résultat Bertrand hésitait vivement à être la personne qui effectuerait le coup de grâce. Il pourrait charger Quentin de la sale besogne, mais il craignait qu'il ne doive affronter une nouvelle manifestation de délire lié à Super coin-coin. Il commençait à en avoir sérieusement marre des divagations farfelues en rapport avec un

personnage de dessin animé. Puis il se reprit, des circonstances spéciales appelaient à des réactions particulières. En temps normal il était possible que Quentin soit beaucoup plus raisonnable. En outre si son attachement à un personnage de cartoon l'aidait à éviter de sombrer dans la folie, cela constituait une bonne chose au final.

Bertrand demanda sur un ton compatissant : - Michel ne t'en fais pas, on va bien s'occuper de toi, as-tu un souhait particulier ?

- Il faudrait un poisson rouge.
- Pourquoi tu veux y goûter ?
- Non c'est un moyen indispensable pour un voyage dans le temps efficace.
- Pardon ?
- Le poisson rouge évite l'amnésie.

Bertrand le scientifique avait du mal à saisir les propos de son interlocuteur, il se demandait si la transformation en zombi opérait déjà, ou si Michel ne prit pas de la drogue pour soulager la douleur, ou vivre des derniers instants dans un état d'euphorie. Bertrand sentit ses scrupules se renforcer, son compagnon inventait peut-être une histoire sans queue ni tête pour essayer de sauver sa vie. Il s'imaginait qu'il existait sans doute des sorts ou d'autres techniques surnaturelles pour aller

dans le passé. Le scientifique se permit un sourire devant les propos particuliers de son camarade. Il ne considérait pas les déplacements temporels comme totalement impossibles dans le futur. Mais il voyait plutôt ce genre de réalisation être effectuée avec une machine très complexe, plutôt qu'avec un enchantement. Il ne rejetait pas le mystique, il estimait possible de découvrir l'avenir au moyen des rêves, et il souhaitait de toutes ses forces qu'après la mort, il existe un endroit où rejoindre ses proches. Toutefois la tentative pitoyable de Michel de prolonger sa vie ne le convainquit pas. Bertrand jugeait que les sorts de voyage dans le passé étaient de la pure poudre aux yeux, de l'escroquerie notoire. Il s'efforçait de se montrer le plus ouvert et tolérant possible, mais il voyait comme des arnaques monstrueuses, ou des abus terribles, les promesses de se déplacer d'un siècle à l'autre au moyen de procédés magiques. Même s'il jugeait troublant certains des papiers écrits de Michel, il ne tombera pas dans le panneau. Il n'épargnera pas son camarade au nom d'une chimère, d'un délire mémorable. Toutefois il partira quand même en quête d'un poisson rouge pour lui faire plaisir, et il achèvera son compagnon par surprise, il lui donnera un coup fatal par derrière.

Chapitre 5 :

Michel s'énerma : - Je te sens sceptique Bertrand, regarde donc ces papiers, et cette signature de ta part.

- Voyons cela.

Bertrand reconnut sa propre signature, mais il en fallait bien plus pour le convaincre. Puis au fur et à mesure qu'il lut, il eut des souvenirs qui l'assaillirent progressivement. Sa mémoire fit remonter à la surface des choses enfouies dans son inconscient. Ainsi il se rappela dans le passé, avoir risqué sa vie pour mettre la main sur un poisson rouge. Il brava une horde de zombis dans le but d'acquérir l'animal. Il se demanda pendant quelques secondes si la folie de Michel ne dédaignait pas sur lui. Puis Bertrand se dit qu'après tout, vu les événements spéciaux qui arrivèrent à l'humanité, il n'était pas si fou de compter sur un poisson rouge pour trouver un remède ou une solution à la catastrophe. Cependant il faudrait quand même achever Michel, quand bien même son interlocuteur avait raison. Sa transformation en zombi était en train de se poursuivre, et il finirait par devenir un obstacle dans le cas où il serait épargné. En outre il était nécessaire de convaincre Quentin, de s'appuyer sur un animal aquatique afin

de garantir un voyage dans le temps sans perte de mémoire. Bertrand n'avait finalement pas le cœur de supprimer son camarade infecté, il se questionna sur la possibilité de l'enfermer à clé dans un endroit doté d'une porte solide. Il lui laisserait un poste radio muni d'un lecteur cd pour que Michel puisse écouter de la musique. Bertrand chercha aussi d'autres façons d'améliorer les conditions d'enfermement de son compagnon contaminé, peut-être que de la nourriture de bonne qualité serait un moyen de diminuer son amertume. Ou alors il restait l'incitation au suicide, si Michel se chargeait tout seul de son sort, il ne serait pas nécessaire de s'occuper de lui. Même si Bertrand considérait comme lâche, et méprisable de tenter de convaincre un allié de s'autodétruire, pour éviter de le délivrer du fardeau de la transformation en zombi.

Quentin se montra plus facile à convaincre que prévu, il admit qu'il était effectivement possible qu'un poisson rouge fasse partie des moyens nécessaires à un voyage dans le temps sans encombre, sans amnésie, et qu'il avait effectué lui-même plusieurs sauts dans le passé. Il suffit de lui montrer sa signature pour le persuader partiellement. En outre les souvenirs qui revinrent dans sa tête en examinant les papiers écrits de

Michel se révélèrent des preuves difficiles à rejeter. Et surtout il était fier à l'idée de faire comme Super coin-coin qui sauva la Terre des méchants, grâce à une machine à remonter le temps. Il rejetait l'idée de l'existence des dieux, mais il pensait que certains personnages de dessin animé existaient dans des mondes parallèles. Qu'il se trouvait une Terre où Super Coin-Coin son idole, était une réalité bien tangible, une personne avec qui il s'avérait possible de discuter.

Quant à Michel il refusa d'être enfermé, il annonça qu'il pourrait être encore être utile, donc que le tuer serait contre-productif. Par contre il demanda à ce qu'il soit achevé si les signes de sa transformation en zombi devenaient préoccupants. Bertrand n'osa pas se dévouer pour être la personne qui accomplirait le rite de délivrance finale. Toutefois Quentin n'hésita même pas, il proposa tout de suite ses services pour empêcher que Michel ne se change complètement en une créature décérébrée. Bertrand se sentit profondément honteux de son manque de courage, alors il réfléchit sur un moyen de se rattraper. Il ne voulait pas se sacrifier à la manière d'un kamikaze, mais il espérait qu'une bonne trouvaille, atténuerait sa honte. Qu'il se rachètera partiellement en accomplissant une action d'éclat.

Bertrand décida d'exposer une approche : -Les gars, il faut que l'un d'entre nous attire l'attention des zombis pour permettre à quelqu'un de pénétrer dans le laboratoire.

Le prêtre dit : -Que diable voulez-vous faire dans un centre de recherche dirigé par des siphonnés ?

- Voyager dans le temps grâce à un réfrigérateur spécial.

Quentin ajouta : -J'ai trouvé un poisson rouge.

Bertrand exulta : -Parfait il n'y a plus qu'à compter sur un volontaire pour que nos chances de réussite deviennent réalistes.

Le prêtre s'interposa : -Hors de question que vous emportiez mon animal aquatique. D'ailleurs voyager dans le temps est un sacrilège à l'égard de Dieu.

Quentin rit : -Vous pouvez me citer le passage de la Bible qui précise, que le déplacement dans le passé ou le futur est interdit ?

Le prêtre arrêta de discuter outré par ce sarcasme, puis il se tâta. Il hésitait entre défendre son poisson rouge du vol, ou bien satisfaire sa curiosité à propos de la révélation selon laquelle la ville de Paris serait remplie de zombis. Le religieux fit finalement son choix, pendant qu'il priait pour les justes, et cherchait à débloquent la grande porte de son église, Bertrand et ses compagnons

mettaient au point un plan. Il fallait activer les haut-parleurs de l'église afin de diffuser une musique qui servirait de diversion à l'égard des morts-vivants. Ensuite il faudrait sortir par derrière l'église et tenter de se glisser discrètement dans le laboratoire. Si la manœuvre de contournement ne réussissait pas, il faudrait courir à toute allure. Après réflexions Bertrand considérait comme particulièrement odieux de sacrifier un allié, mais il n'était pas encore prêt à donner de sa personne en tant que distraction pour zombi qui se fera sans doute beaucoup mâcher.

Le prêtre s'y connaissait beaucoup en matière de nœud. Avant de travailler pour l'église catholique, il œuvrait comme marin sur un voilier. Aussi la corde qui liait la grande porte de son édifice religieux fut défaite en quelques secondes. Après il n'eut besoin que d'une demi-minute pour déplacer les bancs, et déceler une véritable horde de zombis. Il doutait fortement de lui-même. Il voulait voir s'il appartenait à la catégorie des justes ou des damnés, alors il s'apprêta à foncer sur les morts-vivants en brandissant un crucifix. Il poussa un tonitruant cri de guerre qui se résuma à « Vive le Christ », et il courut à toute vitesse sur la foule de zombis. Il espérait de tout cœur survivre, et prouver qu'il méritait d'entrer au Paradis. Même s'il ne sentait pas certain d'avoir le droit de côtoyer

un jour les anges. En effet il commit au cours de sa carrière certains péchés, notamment celui de colère. Il fulmina à l'égard des athées qui vivaient dans un laboratoire près de l'église, et il ne leur pardonna pas leurs propos antichrétiens, pire il les maudit par la pensée.

Le tourmenteur blasé regarda d'un œil indifférent le prêtre foncer vers les morts-vivants. Il se dit qu'il était temps qu'un des cinq survivants finisse par mourir. Néanmoins le blasé reçut un message de spectateurs qui trouvaient le religieux marrant, et qui réclamaient sa survie. Le tourmenteur poussa un soupir et entra donc en action, il diffusa du parfum de pissenlit pour neutraliser la capacité à blesser, mordre et griffer des zombis. L'odeur de cette fleur faisait tomber dans un état proche de la léthargie les morts-vivants qui pouvaient toujours crier, et marcher, mais perdaient aussi le peu d'intelligence qui leur restait. Ainsi le prêtre put s'enfoncer au cœur de la foule sans récolter ne serait-ce qu'une égratignure, la seule conséquence visible sur lui se résuma à des vêtements froissés, notamment au niveau de sa soutane. Le religieux rayonnait littéralement de bonheur, il pensait appartenir à la catégorie des justes. Dieu pardonna les péchés qu'il commit, il tirait une immense fierté du fait qu'il se retrouva

sélectionné par le Tout-Puissant. Puis il se mit à réprimer ses pensées triomphales, il ne voulait pas commettre le péché capital d'orgueil. Il échappa à une mort atroce, mais il ne savait pas quand viendrait son heure, peut-être pas avant des décennies. Il était dans un bon état de santé, et il prenait soin de son corps. En outre il aimerait que le temps de son trépas vienne assez tard, qu'il vive assez vieux, qu'il dépasse les quatre-vingt-dix ans. Pour l'instant il arborait une cinquantaine pimpante, il avait perdu quelques forces comparé à ses vingt ans, mais il demeurait encore vert, vif et musclé. Le prêtre après avoir couru deux minutes, s'éloigna des zombis et retourna dans son église. Il comptait bien clouer le clapet, à Quentin l'insolent qui se moqua de lui.

Bertrand et ses compagnons tentèrent de sortir par une petite porte, malheureusement l'accès se révélait fermé à clé. Pour arranger les choses la musique cessa d'être diffusée par les haut-parleurs, à cause de l'arrivée de zombis qui débranchèrent involontairement des fils. En prime le prêtre s'interposa après s'être auto-congratulé et, déclamer que seuls les justes finiront par triompher. Il refusait que son poisson rouge soit emmené par des gens qu'il méprisait profondément. Il ne considérait pas sa bête domestique comme un

simple élément décoratif, il la voyait comme une création de Dieu qui méritait le respect. Certes il pensait que son poisson n'avait pas le niveau de conscience d'un humain. Mais il s'agissait tout de même d'une œuvre du Tout-Puissant, qui avait le droit à un traitement correct. Aussi il changeait tous les jours l'eau du bocal, il donnait régulièrement de la nourriture à sa bête, et il investissait dans d'autres aliments que la nourriture à bas prix des animaleries. Il dépensait en moyenne quatre à cinq fois plus d'argent en matière d'aliments pour son animal comparé à la majorité des autres propriétaires de poisson rouge. Parfois il se sentait coupable de garder son animal, mais il signerait sans doute son arrêt de mort rapide en le relâchant dans un fleuve ou une autre étendue d'eau. En effet la captivité endormait de manière forte, les capacités de survie de nombre d'animaux. Par ailleurs le prêtre pensait que ce constat s'appliquait aussi aux poissons. Il lutta donc avec énergie pour empêcher Bertrand et ses camarades d'emporter le bocal contenant l'animal aquatique. Mine de rien le religieux savait bien se battre, et il affrontait trois personnes qui essayaient de le ménager. Alors la confrontation traîna un peu en longueur. Quentin excédé donna un coup de bocal sur la tête du prêtre. La bonne nouvelle était qu'aucun éclat de verre ne se logea sur le crâne de l'antagoniste, la mauvaise

s'avérait que le récipient pour le poisson se brisa par terre. Or l'animal aquatique se révélait absolument essentiel pour un voyage dans le temps qui servait à quelque chose.

Michel dit : -Vite il faut pratiquer le bouche à bouche.

Bertrand s'exécuta : D'accord, je m'en charge.

- Pas sur le prêtre, mais le poisson.

Bertrand le scientifique resta interdit quelques secondes, il se demandait si son interlocuteur ne plaisantait pas, mais non il semblait sincère. Même si la méthode proposée par Michel permettrait peut-être de prolonger un peu plus longtemps la vie du poisson, elle n'était pas très efficace et franchement loin d'être attirante. D'ailleurs Bertrand n'était pas tenté d'embrasser un animal. Alors il chercha rapidement une solution alternative, il trouva un bocal et une carafe pleine d'eau. Après avoir pratiqué le transvasement de liquide, il prit le petit aquarium intact et commença à se déplacer vers le laboratoire. Quentin se chargeait de transporter le prêtre avec l'aide de Michel. Malheureusement le chemin vers le centre de recherche grouillait de zombis, et le scientifique se révélait le seul capable de se défendre. Il était la seule personne à avoir une main

de libre, à pouvoir user d'une arme. Il sentit le désespoir l'envahir, il ne possédait pas assez de force pour fracasser un crâne de zombi d'un unique coup de pelle. Tandis que sa précision et ses réflexes avec le diffuseur portatif de gaz lacrymogène, s'avéraient bien en dessous de ceux de Michel. Résultat Bertrand estimait avoir la possibilité de neutraliser au mieux cinq à six zombis, avec beaucoup de chance. Il pensait qu'il ne diminuera pas de manière très efficace les effectifs de la horde de morts-vivants. Quentin hurla alors des mots encourageants, il poussa son ami à se dépasser, il lui vanta ses qualités. Touché par l'enthousiasme de son compagnon, Bertrand se ressaisit. Certes la situation s'annonçait difficile, mais elle n'était pas complètement désespérée et il restait beaucoup de travail à accomplir. En outre le scientifique n'essaya pas toutes les options à sa disposition. Il échoua malgré plusieurs voyages dans le temps à sauver l'humanité, mais rien ne disait que la tentative actuelle ne débouchera pas sur de meilleurs résultats.

Néanmoins même le plus vif des optimismes ne suffisait pas à triompher face à certaines circonstances. La horde de zombis resserrait petit à petit son étau sur Bertrand et ses compagnons qui progressaient à une allure réduite à cause du fait

qu'ils avaient comme poids mort un prêtre inconscient, qu'il fallait transporter. Or le religieux n'était pas léger, il pesait plus de soixante-dix kilos pour un mètre cinquante-cinq. Finalement Michel qui commençait à sentir de manière intense les effets de son changement en mort-vivant, décida de se sacrifier pour son groupe. Il s'équipa de la pelle, et ouvrit temporairement un chemin à ses camarades. Bertrand voulut empêcher Michel de jouer les kamikazes, puis il se reprit. Il ne devait pas gâcher l'acte héroïque de son allié avec des scrupules mal placés. Il travaillait en équipe avec Michel et Quentin pour sauver l'humanité. Ensemble ils conçurent une machine à remonter le temps, ils accomplirent des merveilles scientifiques. Ils parvinrent à réaliser un acte jugé comme impossible en partie grâce à une chance insolente. Ils tombèrent sur un moteur à énergie sans doute d'origine extraterrestre, vu sa technologie extrêmement avancée. Ensuite ils dérivèrent la puissance de l'objet alien sur un réfrigérateur de grande taille, car le moteur ne fonctionnait correctement qu'à basse température. Néanmoins même si le hasard les favorisa beaucoup, Bertrand et ses compagnons réussirent quand même de grandes prouesses. Ils arrivèrent en moins d'un mois à concevoir une machine à remonter le temps, avec un objet extraterrestre qui

les dépassait complètement au début. En outre Quentin et le reste de son équipe persistent sur leur lancée, malgré la jalousie de supérieurs hiérarchiques, et la pression de l'état français qui souhaitait s'approprier le moteur sans délivrer la moindre concession.

Une fois à l'intérieur du laboratoire, Bertrand et ses compagnons furent soumis à des tentations terribles. Par exemple Quentin découvrit quelque chose contre lequel il échangera presque sans hésitation son âme. Il s'agissait d'un objet mythique pour lui. Il abandonnerait sans sourciller l'intégralité de ses biens pour avoir le droit de l'étudier en détail. Il convoitait avec avidité un grille-pain désintégrateur. Cet objet avait la propriété de détruire complètement les atomes des biscottes insérées à l'intérieur, par contre il chauffait normalement le pain ou les morceaux de baguette. Quentin donnerait beaucoup pour résoudre un mystère qui l'obsédait presque, mais quand il s'approcha du grille-pain un piège se déclencha. Des couteaux et des étoiles de métal à quatre branches très aiguisées furent projetés sur lui. Quentin bloqua le coup en soulevant une table en fer et en s'en servant comme bouclier. Malheureusement il provoqua la mise en route d'un autre traquenard en reculant de quelques pas,

des dards empoisonnés s'avérèrent lancés, il eut le réflexe d'enlever sa montre et l'utiliser comme moyen pour parer les projectiles dégoulinants d'une redoutable toxine, capable de tuer un homme bien portant et robuste en moins d'une minute. Une seule égratignure de la part d'un dard suffisait à causer la mort instantanée d'un éléphant. Pourtant Quentin ne ressentit pas de peur, il s'avavançait résolument vers le but de sa quête. Il témoignait un véritable fanatisme. Il se comportait ainsi car il pensait qu'avec le grille-pain il obtiendrait la célébrité absolue, qu'il deviendrait encore plus réputé qu'Albert Einstein. En outre son état mental survolté renforçait considérablement sa force et ses réflexes, lui permettait de montrer des aptitudes physiques dignes des plus grands sportifs que connut l'humanité. Néanmoins il connut une grande déception, le fameux grille-pain n'était qu'un hologramme, une image issue d'un projecteur. Quentin poussa un cri de rage monumental à cause de son immense frustration.

Bertrand le scientifique disciplina son ami Quentin, lui promit de l'aider plus tard à fabriquer un grille-pain désintégréateur. Mais pour l'instant il fallait se dépêcher pour limiter le nombre de mauvaises surprises qui leur tomberaient dessus.

Le tourmenteur blasé n'appréciait pas la situation, si Quentin se comportait comme il le souhaitait, par contre Bertrand faisait preuve d'un grand calme et d'une impressionnante maîtrise de soi. Il refusa de consommer les caramels mous infligeant en quelques minutes, la lèpre, la peste bubonique, le choléra, le sida, la petite vérole, et le tétanos. Il croyait le scientifique pourtant assez gourmand mais il résista plutôt bien à la tentation. D'un autre côté vu les pièges impressionnants que Quentin se coltina, seul un imbécile ne se méfierait pas de la nourriture du laboratoire. Même si Bertrand adorait consommer certaines douceurs, il avait un cerveau qui le poussait souvent à adopter un comportement logique. Toutefois ce type d'attitude raisonnable énerva profondément le tourmenteur, qui paria une grosse somme d'argent sur le fait que le scientifique s'intoxiquerait en mangeant une sucrerie. Le blasé ressentit un début de colère qui ne cessa qu'au bout de deux minutes. Il éprouva un véritable déchaînement de fureur contraire à ses habitudes. Mais il n'abandonnait pas la partie. Il réservait une belle surprise finale à Bertrand qui devrait le condamner à rester à son époque, lui interdire de se déplacer dans le passé.

Le scientifique dénicha le plus grand réfrigérateur du laboratoire, l'examina rapidement, posa le bocal du poisson rouge à moitié rempli

d'eau dans le plus haut espace de rangement de nourriture, puis se casa avec ses deux compagnons après avoir fait quelques aménagements dans le frigidaire. Enfin il remonta le thermostat pour aller plusieurs jours dans le passé.

Bertrand ne remarqua rien de spectaculaire, aucun phénomène n'accompagnait le déplacement temporel. Au point qu'il eut un doute sur le fait d'avoir accompli la bonne procédure. Il alla à une fenêtre du laboratoire et décela des zombis dans les rues, s'il avait voyagé dans le passé, ce n'était pas plus de quelques heures. Le réfrigérateur était rempli de boutons alors le scientifique les essaya tous pour voir ce qui se passait, mais rien de particulier ne se déclencha. Puis Bertrand détecta ce qui clochait, le frigidaire n'était pas branché à une prise de courant. Il remédia à ce manquement, et remonta une nouvelle fois le thermostat. Là il y eut une réaction en chaîne, le réfrigérateur émit une lumière d'abord douce, puis plus violente, et ensuite il se volatilisa en produisant un bruit intense qui rappelait le son «plop».

Le tourmenteur blasé n'en croyait pas ses yeux, il était pourtant certain que son piège final, la prise débranchée s'avérait un mystère qui demanderait au minimum des mois d'investigations pour être résolu. Il pensait

sincèrement que ce type de manœuvre causera des problèmes intenses à Bertrand et ses compagnons. Il lui fallut une semaine pour réfléchir à ce traquenard insignifiant. D'habitude il chargeait son ordinateur pensant et ses robots intelligents de la mise au point des stratagèmes contre les survivants de l'émission « Télé Apocalypse ». Il se contentait de vérifier leurs agissements, et de donner son approbation pour tel ou tel plan. Mais il voulut faire différemment de d'habitude, il essaya de se débrouiller totalement par lui-même pour le bouquet final, le résultat s'avéra par conséquent spécial. Entre une machine très sophistiquée capable d'émettre des avis pertinents, et un fainéant notoire qui ne prenait plus la peine de réfléchir plus de quelques minutes par jour depuis des années, il y avait un risque que le paresseux soit moins performant pour embêter.

Chapitre 6 :

Bertrand le scientifique une fois qu'il put se dépêtrer du réfrigérateur, jeta un coup d'œil dehors. Il eut la satisfaction de voir une foule composée vraisemblablement uniquement d'humains, et non de zombis. Pendant qu'il portait le prêtre vers son église avec l'aide de Quentin, il trouva une utilité à Joe le zombi qui trimballait sans problème le bocal

du poisson rouge. Il fallait gérer quelques petits problèmes, comme justifier pourquoi un religieux se faisait transporter d'un laboratoire vers son lieu de culte, et surtout expliquer l'apparence de Joe aux passants. En effet sa blessure impressionnante à la tête, son teint blafard, et sa manie de répéter en boucle la phrase « je ne veux pas mourir » troublaient les gens. Bertrand convainquit ceux qui demandèrent des renseignements de ne pas chercher à s'en mêler, en véhiculant le prétexte du film en train d'être tourné. Les voyages temporels ne dupliquaient pas les gens. Une personne qui venait du futur et choisissait d'aller dans le passé, ne pouvait pas rencontrer de double. À la place le soi du passé disparaissait, cette loi bien pratique évitait la destruction de l'univers. Et surtout obligeaient Bertrand et Quentin à ramener le prêtre dans son église. Le scientifique estimait qu'il n'y aurait pas besoin de chercher à informer le religieux, cela ne servirait qu'à créer des complications et des ennuis potentiels. En outre le prêtre pourrait penser qu'il fit un simple rêve avec de la chance. Une fois qu'il fut déposé sur un banc, Bertrand et ses compagnons quittèrent le lieu de culte. Le scientifique hésitait sur la démarche à suivre. Il pourrait retourner au laboratoire pour collecter des données, ou bien rencontrer de nouveau Michel, cette fois dans des circonstances

beaucoup moins dangereuses, vu qu'il n'aurait pas à fuir une horde de zombis. Finalement il repoussa à plus tard la visite au centre de recherche, et alla à l'appartement de Michel pour lui poser quelques questions.

Bertrand demanda : - Pourquoi Joe présente un caractère particulier ?

Michel répondit : - Le procédé de transformation en zombi était beaucoup plus lent que chez lui que sur les autres infectés, j'espérai en étudiant son sang, trouver une avancée biologique contre la zombification de l'humanité. »

- Mais que se passe-t-il ?

Bertrand l'intelligent remarqua des réactions de panique chez la foule à l'extérieur, ainsi que des gens qui scrutaient le ciel avec une très grande anxiété. Bertrand décela la raison probable de la terreur collective, en levant les yeux. Il vit d'immenses vaisseaux extraterrestres de plusieurs centaines de mètres de long, mais différents des machines volantes grises des films, car les vaisseaux ressemblaient à des circuits imprimés. Ils étaient rectangulaires et marrons clairs. Des communicateurs annonçaient en un français correct que l'humanité devait être châtiée pour le crime de recherche sur la possibilité de voyager

dans le temps, au nom de l'assemblée des races intelligentes, et du conseil de la dernière pantoufle. Comme les hommes ne s'avéraient pas dignes de confiance, simplement abandonner les projets scientifiques de machine à remonter le temps, ne suffirait pas à se racheter. Le conseil n'exprimait absolument aucun regret pour le génocide planétaire programmé, et souhaitait aux humains une agréable extinction.

Bertrand n'en revenait pas de la situation, il avait l'impression de vivre un terrible cauchemar, d'abord les zombis à gérer, et maintenant il fallait compter sur des extraterrestres très hostiles. Cela amenait beaucoup d'émotions, et un immense sentiment de regret, l'intelligent avait l'impression d'être pris entre le marteau et l'enclume. S'il abandonnait le voyage dans le temps, l'humanité sera presque intégralement remplacée par des morts-vivants. Mais s'il persistait à se déplacer dans le passé, il énerverait des extraterrestres fermement décidés à pratiquer un massacre contre tous les hommes et les femmes.

Brutalement Bertrand et ses compagnons se retrouvèrent téléportés dans une structure fermée en métal assez grande pour contenir une centaine de personnes debout. Il n'y avait pas de fenêtre, et juste une porte avec des boutons qui rappelaient

ceux d'un ascenseur. Bertrand ne comprenait absolument pas ce qui arriva, Michel demeurait calme et stoïque malgré le dénouement inattendu, Quentin paniquait avec énergie, et Joe essayait d'articuler des phrases avec un contenu autre que «Je ne veux pas mourir ». Bertrand après réflexions avait l'impression de bouger, il se trouvait peut-être dans un des vaisseaux extraterrestres chargés d'exterminer les humains. La situation s'annonçait à la fois intéressante et problématique. L'intelligent espérait pouvoir négocier avec les extraterrestres le sauvetage de l'humanité. Il était prêt à abandonner complètement ses recherches de voyage dans le temps, en échange d'un appui technologique contre la zombification des hommes. Même s'il doutait d'avoir grand-chose à offrir à part une promesse, et qu'il estimait difficile de négocier avec des gens qui venaient avec des intentions très belliqueuses. Cependant Bertrand refusait d'abandonner la partie. Il voyait comme une opportunité potentielle l'arrivée des extraterrestres qui pourraient réussir avec facilité là où l'intelligent et ses compagnons échouèrent plusieurs fois, en matière de protection de l'humanité, contre une transformation de la quasi-totalité de ses effectifs en zombis. Puis une pensée effleura l'intelligent, il était possible que les responsables de l'apparition massive des morts-vivants soient justement les extraterrestres. Dans

ce cas l'idée de parlementer avec eux se révélait risible et totalement inutile.

Joe dit : -Ah cela fait du bien de parler normalement.

Bertrand répliqua : - Comment un zombi peut raisonner correctement ?

- Je suis la fusion de l'esprit de Joe et du poisson rouge. Vous pouvez tous continuer à m'appeler Joe d'ailleurs, ce prénom me convient.

- J'ai compris, la téléportation a dû provoquer la fusion.

- Tu as sans doute raison.

La discussion s'arrêta brusquement à cause de l'arrivée de gardes peu aimables qui poussèrent sans ménagement, Bertrand et ses alliés. Ils avaient un uniforme de couleur noire, une veste et un pantalon, leur tête ronde comportait au niveau du menton une vingtaine environ de tentacules de dix à quinze centimètres de longueur. Ils disposaient de pieds et de bras, mais leurs mains étaient dépourvues de pouce. Quentin et ses compagnons se retrouvèrent devant ce qui ressemblait à une cour de justice. Apparemment les autorités extraterrestres décidèrent d'organiser un procès mémorable. Ce qui avait l'air de caméras filmaient les accusés, et il y avait bien une bonne centaine.

Une foule hostile qui dépassait le millier, hurlait leur haine et leur ressentiment contre Bertrand et ses camarades, qui prirent place sur des chaises en métal noir. En fait le noir dominait la salle, les juges étaient habillés de noir, ainsi que leurs assistants et les gens de la foule. Cette couleur devait avoir une signification particulière. Les magistrats étaient assez hauts placés dans le sens qu'ils siégeaient sur une estrade à plus de trente mètres du sol, leur parole était compréhensible grâce à des micros reliés à des haut-parleurs. Le bois ou la pierre étaient absentes des composants servant à construire la salle, il n'y avait qu'un métal noir qui servait de matériau pour les chaises, les murs, le sol et le plafond. Bertrand n'aimait pas du tout la tournure prise par les événements, il distingua un très haut niveau d'animosité chez la plupart des gens qu'il voyait. Et il n'avait pas tort, seule une personne ne témoignait pas une haine irraisonnée à l'égard de Quentin et de ses compagnons. Elle réfléchissait d'ailleurs avec ardeur.

Le juge principal dit : - Accusés avant d'être condamné avez-vous quelque chose à dire ?

Bertrand répliqua : - Il n'y a rien que nous puissions faire pour obtenir le pardon pour nous et l'espèce humaine ?

- Non vous êtes juste là pour être filmés. Ce sera utile pour l'audimat et mes sponsors que vous gémissiez et paniquiez.

Bertrand l'intelligent réfléchissait à toute vitesse, il cherchait un moyen de sauver sa peau, celle de ses compagnons, ainsi que l'espèce humaine. Mais il ne trouvait rien d'intéressant. Il ne connaissait pas les lois utilisées par les juges, et il avait un temps très limité, d'ici une minute son temps de parole sera écoulé. S'il s'exprimait oralement une fois le délai écoulé, il était passible d'une décharge électrique douloureuse. Il se mit à considérer la situation comme complètement désespérée. Cependant par acquis de conscience, et parce qu'il estimait que ce serait plus honorable de se battre jusqu'au bout, il tentait quand même de trouver une solution. Même s'il doutait fortement d'arriver à sauver l'humanité. Il pensait que se contraindre à essayer de sauver ses semblables, était une cause juste qui méritait de ne pas baisser les bras, jusqu'à ce que la mort vienne le chercher. Il décela des phrases en français écrites sur un tableau. Il semblait qu'il s'agissait d'une liste de lois primordiales. Mais leur côté loufoque découragea encore plus Bertrand, même s'il astreignit à lire le plus de choses possibles. Ainsi il apprit que le plus grand des crimes pour les

membres du Conseil de la dernière pantoufle n'était pas le meurtre ou le viol, mais l'éternuement. Tout représentant de l'ordre qui entendait un éternuement devait infliger d'abominables tortures au fautif. Or justement Quentin semblait sur le point d'éternuer. Distrait par cet événement, Bertrand interrompit sa lecture et porta une main devant la bouche de son ami. Il ne restait plus que vingt secondes, et l'intelligent ne dénicha aucun moyen de pression. En prime il perdit le fil de sa lecture des lois. Il ressentit l'envie de donner un coup de poing à Quentin. Puis il se reprit, punir quelqu'un au nom d'un prétexte loufoque, constituait une faute difficile à pardonner.

Joe trouva le prétexte d'invoquer l'immunité ingrate pour sauver temporairement ses alliés et l'espèce humaine. Cependant les juges ne l'entendaient pas de cette oreille, ils allaient invalider sa requête, quand une extraterrestre du nom d'Ilèna parla de dénoncer publiquement le manque de coopération des magistrats, ce qui aurait suscité de graves conséquences. Notamment des génocides sur plusieurs planètes habitées par des espèces intelligentes. Les juges embarrassés tentèrent de sauver la face en se retirant pour délibérer, même si leur choix se révélait déjà

imposé. Ils devaient collaborer et donner un sursis, sous peine de voir leur peuple subir des incidents préoccupants, comme la mort par incinération. Après quelques minutes d'un pseudo-débat ils attribuèrent un vaisseau à Bertrand et ses alliés, et allouèrent un sursis d'une semaine aux humains pour ce qui était de leur extermination. L'immunité ingrate était une loi jugée stupide qui était tombée en désuétude, que pratiquement plus personne dans la galaxie invoquait. La loi permettait d'annuler pendant sept jours, toute tentative de massacre d'une espèce jugée comme nuisible par le conseil de la dernière pantoufle. Très peu de gens invoquaient l'immunité car elle causait des ennuis monstres à celui qui l'utilisait. Si le requérant de la loi ne prouvait pas l'inoffensivité de l'espèce visée par la procédure d'annihilation, il subira une punition vue comme atroce, qui consistait à manger une banane. Cela paraissait très anodin. Toutefois pour beaucoup d'extraterrestres ce fruit était associé au déshonneur ultime. Celui qui en consommait devenait un paria. La banane était un fruit trouvé sur Terre très répandu dans la galaxie, et comestible pour de nombreuses formes de vie, mais un règlement associait sa consommation à l'infamie.

Ilèna ne craignait pas d'ennuis à cause de l'immunité ingrate. Elle n'était pas avocate de la défense ou accusée. Sa fonction se limitait à guider les terriens pendant une semaine. Elle emmena Bertrand et ses compagnons vers un vaisseau spatial dernier modèle baptisé Condor. La machine volante était rapide et robuste, sa couleur s'avérait jaune, et le vaisseau prenait une forme particulière vu qu'il ressemblait à un citron, excepté au niveau des fenêtres transparentes. Il était assez spacieux, il pouvait contenir pour des mois de vivres, et offrir un cadre confortable à dix personnes. Bertrand et ses alliés disposaient chacun d'une chambre à bord, et ils bénéficiaient de nombreuses commodités, une grande cuisine, une salle de bain distribuant de l'eau chaude, et du papier toilette parfumé à l'eucalyptus.

Ilèna une fois sortit du tribunal se révéla très cassante et impolie avec Quentin et ses camarades, elle dévoila son jeu. Elle ne les protégea que pour obtenir une semaine de vacances loin de sa mère. D'ailleurs si elle ne haïssait pas les humains, elle les méprisait tout de même profondément. Elle n'avait pas l'intention de bouger le petit doigt pour venir en aide à Bertrand et ses alliés qui tentèrent en vain de négocier pour obtenir un minimum de coopération. Ils durent se résoudre à employer des méthodes jugées comme barbares pour la pousser

à collaborer. Ils menacèrent de la priver de soda à l'orange pour obliger Ilèna à les guider vers une autre destination que des lieux d'amusement. Bertrand se sentait désolé d'avoir à intimider sa sauveuse. Sans elle, il serait probablement mort au cours d'un procès d'opérette, mais il se força à blinder son cœur. L'avenir de milliards d'humains reposait en partie sur ses épaules.

Heureusement l'ambiance à bord du vaisseau se révéla plus amicale que prévu, car un compromis fut trouvé qui satisfit Cassandra. Après quelques investigations, Bertrand et ses camarades optèrent pour se rendre à l'Assemblée galactique, qui se situait sur une planète réputée pour ses bains de boue, et aussi son taux d'abstention supérieur à quatre-vingt-dix pour cent aux élections politiques. Leur vaisseau se rendit en quelques heures à peine près de leur destination, bien que l'Assemblée se situe à plusieurs années-lumière. S'il aurait fallu plus de dix ans à Quentin et ses alliés pour parvenir là où ils désiraient si leur machine volante se déplaçait à une vitesse égale à trois cent mille kilomètres heure, soit à peu près la vitesse de la lumière. Pour faire simple la machine transportant Bertrand et ses camarades défiaient les lois de la physique établies par de nombreux savants terriens, après tout il s'agit d'une technologie

extraterrestre. Le voyage vers l'Assemblée fut émaillé de beaucoup de publicités. Chaque fois que Bertrand et ses alliés ouvraient une porte, ils subissaient de la publicité audio, même chose quand ils allumaient une ampoule, éteignaient un ordinateur etc. Ils subirent environ deux mille messages de réclame. Même Michel le très calme fut à deux doigts de faire une crise de colère quand il entendit pour la deux centième fois, une invitation pour perdre du poids chaque fois qu'il se déplaçait. Il se mit à attendre sur une chaise, mais cette tactique se révéla inefficace, après vingt secondes de répit, il dut supporter une publicité vocale pour des yaourts qui favorisaient de manière indiscutable le grossissement d'après leur vendeur. Michel qui resta stoïque face à la transformation de ses proches en zombis, dut se retenir pour ne pas pousser un juron grossier.

Ilèna décida d'employer la procédure standard d'atterrissage, aussi elle organisa le crash du vaisseau spatial. Elle voulut l'écraser, mais il ne s'agissait pas d'un comportement suicidaire, juste d'une vieille habitude encouragée par son éducation. Le conseil de la dernière pantoufle supprima les trains d'atterrissage et, tous les moyens conventionnels qui permettaient de se poser sans endommager son vaisseau, et établit des

punitions sévères pour ceux qui tentaient de contourner la suppression. Officiellement il s'agissait d'un moyen de combattre la récession économique, officieusement la vraie raison venait de la corruption. En échange de généreux pots-de-vin le conseil s'arrangea pour fournir aux mécaniciens spécialisés dans la réparation de machine volante, un outil pour augmenter considérablement leur chiffre d'affaire. Il travaillait en ce moment sur une procédure pour interdire sur les véhicules terrestres les freins ou d'autres outils qui apportaient le ralentissement ou l'arrêt complet du véhicule. Ces mesures totalement loufoques ne redressaient pas l'économie, au contraire elles nuisaient de manière impressionnante. Elles valurent à des centaines de planètes un retour en arrière criant, une isolation flagrante, une diminution à grande échelle du commerce. Néanmoins le conseil était souverain pour imposer des réformes économiques et politiques dans de nombreux domaines. Il ne tint absolument pas compte des vastes mouvements de protestation, il recourut à la terreur contre certains manifestants. Par contre il promit des lots de consolation, notamment un stylo bille vert, pour chaque gouverneur planétaire qui encourageait la réforme sur les trains d'atterrissage.

Bertrand le scientifique et ses camarades s'en tirèrent relativement indemnes du crash de leur vaisseau, certains en particulier Quentin pestèrent et gémirent, mais dans l'ensemble il y eut plus de peur que de mal. Le vaisseau avait besoin de réparations, quand bien même il s'avérait très solide, il subit tout de même un choc plutôt violent. L'équipe convint de se séparer, Ilèna irait aux bains de boue, tandis que le reste du groupe se dirigerait vers l'Assemblée galactique. Pour sa part Bertrand craignait de perdre son temps, mais il ne disposait que d'une piste, alors il se résigna à l'exploiter, et avec de la chance il obtiendra peut-être de bons résultats pour la survie de l'humanité. Le garde de faction devant l'Assemblée spécifia que le groupe de Michel n'aurait le droit qu'à une question à poser. Il bénéficiait d'un heureux hasard, parfois il fallait attendre trois à quatre siècles avant de pouvoir organiser un débat sur une question rhétorique. Là il suffirait de patienter une à deux heures. L'ambiance qui régnait au sein de l'Assemblée dépassa le décontracté, ses membres véhiculaient une impression de désintérêt absolu pour leurs fonctions. Bertrand se sentit encore une fois désespéré, puis il se força à de l'optimisme. Il récoltera peut-être de précieux renseignements. Quentin allait ouvrir la bouche, résultat le scientifique eut un mouvement de panique, il se

précipita pour découvrir les intentions de son ami. Quentin souhaitait demander des informations sur la vitesse maximale de déplacement des cafards décapités. Cette quête de connaissance risquait de tout faire foirer, Bertrand invita son interlocuteur à se taire, et à le laisser lui ou Joe se mêler de la discussion avec l'Assemblée. Mais au final rien de positif ne déboucha, les principales aptitudes des politiques présents étaient leur niveau extrême de fainéantise, et d'indifférence vis-à-vis de leur travail.

Chapitre 7 :

Les retrouvailles avec Ilèna ne furent pas chaleureuses, elle continuait de mépriser ouvertement les humains, et de faire son enfant gâtée. En effet elle désirait faire des tours de manège, et ne pas chercher d'informations sur un moyen de venir en aide à l'humanité. Malheureusement pour elle, Ilèna lâcha involontairement un renseignement jugé très intéressant par Bertrand. Elle parla d'un dénommé Couveuse, un membre de la race des Anachronisiens qui aurait visité la Terre. Il serait un véritable puits de sagesse, il atteignit l'immortalité et il disposerait de connaissances monumentales. Le vaisseau spatial était réparé,

mais il avait besoin d'une mise à jour de son ordinateur de bord, alors il fallait voir un spécialiste d'abord avant de décoller. Ce serait beaucoup plus prudent selon Cassandra. De son côté Bertrand espérait que la mise à jour ne signifierait pas plus de réclames publicitaires. En effet le conseil de la dernière pantoufle allait très loin pour imposer de la réclame à tort et à travers. Et encore Bertrand avait le droit à un traitement de faveur, en n'étant confronté qu'à une centaine de messages publicitaires par heure, et en ayant le droit de dormir cinq heures par nuit sans subir de réclame. Sur beaucoup de vaisseaux, il fallait endurer tout le temps de la publicité, y compris au moment du sommeil. Le conseil décréta que la réclame étant une part essentielle de l'économie devait être quelque chose d'obligatoire à écouter, que les personnes incapables de citer les noms des marques les plus en vogue sur leur planète d'origine, méritaient le titre d'ennemies de la collectivité. Que la publicité c'était nécessaire pour être en forme, non chauve, en bonne santé, et que diminuer la quantité de réclame diffusée auprès des gens facilitait de terribles épidémies, des crises sanitaires sans précédent.

L'enseigne de la boutique que voulait visiter Ilèna n'inspirait pas une grande confiance à

Quentin qui tiqua ouvertement quand il découvrit les mots cyber-exorciste. En effet il croyait dans la validité des techniques de Super coin-coin et d'autres personnages de cartoon. Mais il jugeait très négativement les gens qui pratiquaient l'exorcisme ou d'autres activités de protection magique. Il vécut de mauvaises expériences durant son enfance. Sa mère perdit dix mille euros à cause d'un pseudo-exorciste qui la dévalisa. Depuis cet événement néfaste, Quentin jugeait tous ce qui avait attiré aux exorcistes comme de l'escroquerie caractérisée. Peu importe le niveau d'enthousiasme et les arguments développés par son interlocuteur. Même si Bertrand se montrait plus modéré que son ami, il se méfiait aussi, il voyait d'un drôle d'œil l'idée de recourir à la magie pour régler des problèmes informatiques. Michel de son côté s'avérait assez tolérant, il ne rejetait pas en bloc, il demandait à voir les résultats avant de juger.

D'après Ilèna la boutique inspirait confiance de par le sérieux de son propriétaire qui proposait des facilités de paiement, et des prêts à des taux remarquablement bas du type vingt pour cent d'intérêt. Il ne demandait en outre pas grand-chose comme garanties, juste les actes de propriété de toutes les habitations de ses clients, les clés de tous leurs véhicules, et les numéros de comptes bancaires. Bref d'après Ilèna le cyber-exorciste

qu'elle consulta méritait des éloges, même s'il mit sur la paille des centaines de familles, qu'il s'enrichit au détriment de milliers de personnes, qu'il pratiquait le vol à grande échelle d'une manière éhontée. Néanmoins Ilèna ne craignait rien de par son lien de parenté avec sa mère, la présidente du conseil de la dernière pantoufle. Même les voleurs les plus cupides avaient un instinct de survie.

Après une séance mystique assez spéciale où un exorciste se contenta de tirer sur quelques manettes, de réciter trois phrases, et de remettre un vieux cd en échange d'une grosse somme d'argent. Un robot vantant diverses publicités se présenta devant Ilèna qui comme un bon petit soldat essaya de partir acheter du fromage, mais elle renonça à sa quête hautement prioritaire sur l'insistance de Michel. Malheureusement la machine de réclame connut un dysfonctionnement quand elle scanna Bertrand. Le fait de ne pas trouver de données sur lui provoqua des faux contacts électriques qui aboutirent à un début de processus d'autodestruction. Le robot commença à égrener un compte à rebours, quand il arrivera à zéro une explosion retentira vraisemblablement. Ilèna par solidarité s'enfuit, puis elle se rappela qu'elle devait acheter du fromage. Alors elle se mit à courir

vers la machine pour demander des précisions sur les lieux de vente de produits laitiers. Bertrand le scientifique n'en croyait pas ses yeux, il assista à un spectacle tellement particulier, qu'il resta immobile quelques secondes sans penser. Puis il se prépara à courir, mais il se dit qu'il serait plus intéressant pour l'ambiance du groupe et sa quête de sauvetage de l'humanité, d'accomplir une action d'éclat en désactivant par exemple le robot, en empêchant son explosion. Ilèna étant sa principale source de renseignement, il valait mieux la ménager, chercher à l'impressionner. Résultat bien que Quentin invita avec énergie le scientifique à se coucher par terre, Bertrand persista à examiner rapidement la mécanique de la machine. Problème il ne disposait pas d'outil, même pas d'un tournevis. Heureusement le robot s'arrêtait assez facilement, il suffisait d'appuyer sur le bouton off pour stopper son autodestruction.

Après son acte héroïque Bertrand eut le droit à des remerciements très chaleureux d'Ilèna, de la jalousie de la part de Quentin, et surtout une avalanche de publicité. Le cd de mise à jour du vaisseau doubla le nombre de réclames, en outre il n'y eut plus un endroit dans l'engin spatial qui ne soit à l'abri. Même les toilettes faisaient désormais partie des champs de diffusion publicitaire audio.

Bertrand se sentait profondément las, même si désormais Ilèna cessait de le mépriser, commençait à le reconnaître comme autre chose qu'un vulgaire rabat-joie. Qu'elle admettait que des humains pouvaient se rendre utiles, même s'il s'agissait généralement de personnes très spéciales, d'exceptions peu répandues à la règle. Elle commença à mettre en route le vaisseau, mais une alerte signala un problème dans la salle des machines. Bertrand refusa d'y aller par lassitude, il s'agissait de l'endroit de l'engin véhiculant le plus de publicités. En plus il fallait supporter en prime d'une agression sonore, des diffusions d'images de réclame. De son côté Joe voulait réaliser une action impressionnante, et étaler ses connaissances pour frimer, démontrer que les poissons rouges n'avaient pas d'égal dans l'univers en matière de facultés d'apprentissage. Alors il se porta volontaire pour réparer les dysfonctionnements. Quentin voulait aussi se rendre utile, il ambitionnait de remédier à sa réputation de pitre, il désirait montrer qu'il en avait dans le cerveau, qu'il était un grand penseur en matière de stratégie. Résultat il recourut à un réflexe connu dans beaucoup de films, se planquer dans les toilettes, et ne sortir de sa cachette seulement en cas d'absolue certitude que tout danger s'avérait écarté. Il ne s'agissait pas à ses yeux de lâcheté, mais de

technique élémentaire de préservation de l'existence.

Malgré son empressement à éviter le danger Quentin rencontra Joe et Michel dans la salle des machines, qu'il confondit avec les toilettes. Il prit une succession d'aquariums pour des cuvettes servant à évacuer les excréments. Joe se révéla choqué par sa découverte, non par souci d'hygiène mais par empathie. Il découvrit que les poissons rouges étaient de misérables esclaves encore plus maltraités que sur la planète Terre. Ils ne servaient pas d'aliments ou de distraction, mais d'éléments pour augmenter l'intelligence artificielle des ordinateurs. Ils avaient l'air de souffrir atrocement, de ressentir un supplice démentiel, de menacer de sombrer dans la folie sans l'appui de drogues et d'autres substances. Cette vision rendit malade l'esprit de Joe, lui donna un tel coup de cafard, qu'il ressentit une envie pressante de se suicider. Il regrettait le moment où son esprit de poisson rouge se contentait de faire des bulles dans un bocal. Mais il finit par se reprendre, il n'était pas une victime en puissance, il pourrait peut-être renverser la vapeur, obliger les gens à changer, à reconnaître le génie des poissons rouges. Il ferait des conférences où il démontrerait que les humains n'étaient pas les plus intelligents sur Terre, et qu'ils devaient

démontrer du respect pour toutes les formes de vie aquatiques et, pas seulement les baleines et les dauphins. Joe sentait qu'il avait une chance unique de renverser des siècles de préjugés, de pousser les hommes à témoigner autre chose qu'un vague intérêt pour les poissons. Il bénéficia de la chance de disposer d'un corps qui lui permettait d'exprimer des idées à grande échelle, alors il devait en profiter, et partir en croisade pour les nombreuses espèces animales opprimées.

Joe dit : - Je vais prouver que les poissons rouges méritent d'être défendus.

Michel ajouta : - Tu as raison.

- Les poissons rouges sont des exemples d'intelligence, et d'utilité.

- Tu es dans le vrai, j'ai toujours trouvé relaxantes, les mignonnes bubules que vous faites dans vos aquariums.

- Rah au secours, achevez moi déclama Joe tellement il était outré par les propos sincères de Michel.

Quentin se chargea d'évacuer ses excréments, et tout rentra dans l'ordre dans le vaisseau qui put partir vers la décharge servant de cachette à la Couveuse, le seul Anachronisien qui serait resté dans la galaxie. Certains murmuraient

que ce puits de connaissances, ce champion du savoir, s'isola par désir d'épargner les autres, pour ne pas divulguer involontairement de vérités dérangeantes ou de secrets dangereux. Il saurait fabriquer des armes terrifiantes qui rendraient ridicules les bombes destructrices de planète. La vraie histoire bien souvent différente de la propagande officielle des politiques n'aurait aucun secret pour la Couveuse, qui connaîtrait les plus embarrassants des dossiers étatiques. Aucun massacre, aucune action illégale n'échapperait à sa mémoire, et à ses fantastiques capacités d'enregistrement des informations. D'après ses plus zélés partisans, l'Anachronisien serait la cible de milliers de tueurs gouvernementaux qui recevront une récompense fabuleuse, le jour où ils parviendront à l'éliminer. Cependant toute action belliqueuse contre la Couveuse serait particulièrement futile, complètement inutile, absolument vaine. En effet il serait immortel, et doté de facultés de régénération stupéfiantes. Lui couper la tête n'entraînerait chez lui qu'un désagrément très passager de moins d'une seconde. Bref des rumeurs extrêmement élogieuses courraient sur l'Anachronisien. Cependant malgré les polémiques, très peu de personnes connaissaient sa dernière cachette. Il en n'était au courant de la localisation exacte de la Couveuse

que parce que sa mère la présidente se montra très loquace, un jour qu'elle revint ivre à la maison. Elle présenta d'ailleurs la Couveuse comme un être extraordinaire, qui se caractérisait par une résistance ahurissante. En effet l'Anachronisien était extraordinaire, bien qu'il ait la pouvoir de diriger la galaxie tel un empereur dieu incontesté, il préférait picoler et se lamenter sur son sort.

Quentin, et Michel furent déçus en rencontrant la Couveuse, ils se retrouvèrent confrontés à un être amer, qui adorait exposer ses regrets. L'Anachronisien présenta l'espèce humaine comme un cas désespéré, incapable d'apprendre. Il avait essayé à plusieurs reprises d'inculquer des valeurs morales et altruistes à l'humanité, des règles de vie simples et peu contraignantes. Mais il s'était heurté à de nombreux abus, et détournements de ses enseignements. Il avait tenté avec énergie de pousser les hommes à adorer leur prochain et non l'argent ou d'autres biens, cependant il avait essuyé quantité de déboires. Il avait recouru à la pédagogie, et l'appel à l'amour, et il avait constaté que beaucoup d'humains préféraient adorer la force, et le pouvoir politique.

L'Anachronisien songeait surtout en ce moment à trouver un nouveau coin qui lui servira

de cachette, et à réfléchir à une solution suicidaire qui marche. En effet la Couveuse ne parvenait pas du tout à mettre fin à ses jours, malgré des efforts désespérés pour attenter à sa vie. Il essaya pourtant des solutions radicales comme foncer vers un trou noir, une formation cosmique capable de déchiquter n'importe quelle personne d'après les rumeurs. Mais la seule chose qu'il récolta en s'aventurant dans un trou noir, se limita à un profond ennui. L'Anachronisien pensait qu'il devint invulnérable en plus d'être immortel. Le pire était qu'il s'ennuyait toujours plus au fur et à mesure de son existence, que plus le temps passait plus il devenait aigri. Michel comprenait en partie les raisonnements de la Couveuse, mais il pensait aussi que l'espèce humaine évoluait dans le bon sens du terme. Néanmoins il y eut quand même une personne contente dans la décharge de l'Anachronisien, Joe mit la main sur plusieurs packs de bière gratuite.

Bertrand qui était resté dans le vaisseau avec Ilèna obtint quelques réponses intéressantes sur la fonction de la couleur noire auprès de beaucoup d'extraterrestres. Le conseil de la dernière pantoufle essayait d'écouler un stock de plusieurs milliards de tonnes de peintures et de colorant noir, alors il rendit obligatoire l'usage d'habits noirs, de

meubles de la même couleur et de divers autres objets noirs. Ainsi acheter une chaise marron entraînait trois jours de prison, un ciseau jaune vingt-cinq coups de fouet. La présidente justifia la tyrannie du noir sous prétexte que cette couleur possédait des vertus incroyables, elle faisait perdre dix kilos par jour si l'obèse était très motivé, elle aidait à connaître l'avenir durant ses rêves, elle renforçait l'intelligence aux cours des examens scolaires, elle empêchait les plats de brûler. Bref elle était parée de milliers de vertus, sauf qu'il s'agissait d'un mensonge éhonté. Le noir en lui-même ne possédait aucune propriété fabuleuse. Cependant la présidente présenta des dizaines d'études fallacieuses pour justifier ses bobards.

Bertrand apprit des choses instructives, par contre sa volonté de rendre plus tolérante Ilèna à l'égard des humains n'aboutit pas. En effet elle demeurait certaine que seule une poignée d'hommes et de femmes méritaient le titre de gens intéressants. Ilèna continuait à voir l'humanité comme une espèce dont la plupart des membres étaient des crétins pitoyables, qui jouaient les orgueilleux parce qu'ils possédaient un pouce à la main. Bertrand tenta de jouer les pédagogues, de montrer les côtés positifs de l'homme. Mais il n'arriva à rien de concluant, par contre il entendit tout de même une conversation intéressante.

L'ordinateur de bord parla d'un mystérieux accord entre Quentin et la présidente.

Quand il fut de retour au vaisseau, Quentin sentit des regards inquisiteurs, il expliqua maladroitement qu'il agissait par altruisme, qu'il trahissait ses compagnons par volonté de rendre service, d'accorder un réel sursis aux humains. Que le séjour d'une semaine aux Seychelles qu'il espérait n'était qu'un petit bonus insignifiant qui ne comptait pas comme une preuve de corruption. Bertrand sentit pendant quelques secondes l'envie d'abandonner le traître sur la décharge, et de s'enfuir le plus rapidement possible. Puis il chassa ce type de pensées négatives, la colère était une mauvaise conseillère, et il lui reste encore des fragments d'amitié pour Quentin. En outre il devait admettre que leur quête ne donnait pas des résultats encourageants, qu'il ne récoltait pour le moment que des déceptions, et des échecs. Joe s'enivrait à grande vitesse, il enchaînait canette de bière sur canette, il se moquait totalement de la situation, il prit la trahison de Quentin comme un motif de porter un toast, d'ingérer d'avantage d'alcool. Michel demeurait d'un calme olympique, il trouvait stupide la démarche de Quentin, et maladroits ses arguments. Mais il ne ressentit absolument aucune hostilité, juste une surprise

passagère, quand il apprit la nouvelle de la trahison. Il laissa échapper involontairement un « quoi ? » d'étonnement. Par contre Iléna paniquait largement, les manœuvres de Quentin pourraient signifier que la présidente écourte la quête pour sauver l'espèce humaine, et donc la durée des vacances, et il fallait aussi craindre d'autres punitions. Quentin finit par réaliser l'ampleur de sa bêtise, et regretta amèrement d'avoir vendu ses compagnons. Mais il souhaitait échapper à la sanction, alors il se martela le torse avec les poings, et il cria « bonga, bonga » à vingt-deux reprises. Le bonga de la fidélité ne produisit que de l'incompréhension chez ses interlocuteurs. Cette technique de Super coin-coin manquait d'efficacité.

Les ennuis de Bertrand et ses camarades s'amplifièrent avec l'arrivée de la présidente et de sa flotte de guerre. Elle vint avec des dizaines de vaisseaux spatiaux surarmés avec la ferme intention de tuer Quentin et ses alliés, y compris sa fille Illéna qui se rendit coupable du crime de sympathie avec un humain. La situation s'annonçait désespérée, il fallait réagir avec promptitude et doigté pour échapper au redoutable traquenard. Bertrand se sentait d'immenses responsabilités, il allait devoir montrer un niveau

de savoir-faire inégalé en matière de pilotage de vaisseau. Il manquait d'expérience pour manœuvrer ce genre d'engin car cela ne faisait que quelques jours qu'il s'adonnait au pilotage, et il ressentait un trac monstrueux. Mais il devait garder la foi. Certains humains développaient des ressources insoupçonnées dans des moments de stress monstrueux. Bertrand espérait appartenir à cette catégorie d'hommes, sinon il pensait que lui et ses alliés s'avéraient fichus. En effet la présidente déploya des forces colossales pour garantir la mort de Michel et ses compagnons, elle mobilisa une armada capable de détruire en moins d'une heure toute une planète hyper-protégée. Elle pouvait réduire à l'état de caillou inhabitable un monde bénéficiant de la protection de boucliers énergétiques ultra modernes. Elle sortit l'artillerie lourde pour que ses chances de châtier soient optimales. En outre pour rester dans la légalité, elle modifia la constitution de la galaxie afin que l'immunité ingrate ne protège plus Quentin et ses camarades. De toute façon même si ses armes de destruction massive se révélaient inopérantes, la présidente aurait encore un atout à jouer, elle savait qu'en menaçant Ilèna d'interdiction de regarder la télévision, elle obtiendra sa reddition.

Pendant que Bertrand essayait avec zèle de sortir de la mouise, ce qui ressemblait à des ennuis supplémentaires se présentèrent sous la forme d'un Joe bourré, proche du coma éthylique qui prit les commandes du vaisseau. Mû par une impulsion vraisemblablement suicidaire, il précipita l'engin volant vers un trou noir. Et il bloqua les commandes pour s'assurer qu'aucune intervention extérieure ne perturberait son initiative apparemment totalement cinglée. En effet les trous noirs étaient des phénomènes cosmiques capables de broyer les plus blindés et protégés des vaisseaux en quelques secondes. La présidente du conseil de la dernière pantoufle dépensa des milliards de crédits pour essayer d'envoyer des sondes étudier les trous, les résultats furent décevants. Même une sonde sophistiquée ne tenait que cinq secondes au maximum, même en possédant un blindage d'un mètre d'épaisseur, bénéficiant d'un bouclier énergétique assez puissant pour supporter l'impact direct d'une bombe destructrice de planète, et disposant des derniers secrets technologiques. Pourtant il y eut des milliers de tentatives, et certaines sondes demandèrent des années avant d'être complètement conçues. Malheureusement les trous noirs demeuraient des zones où recueillir des données scientifiques semblaient totalement impossibles. Mais le trou noir où s'aventurèrent

Bertrand et ses compagnons était spécial, il s'avérait très sympathique. Comme il se sentait d'humeur généreuse, il laissa Quentin et ses alliés vivre, il ne dispersa pas en des millions de morceaux les atomes de leur corps. Il était doté d'émotions, et d'une intelligence, il pouvait se montrer très clément. Il développa des sentiments suite à une expérience des Anachronisiens. Les projections d'énergie cosmique donnaient une conscience à tout et n'importe quoi, y compris les trous noirs ou les planètes.

Joe se sentit profondément dépité quand il réalisa que sa tentative de suicide collectif échoua. En outre il ne pourrait pas recommencer un nouvel essai de plongeon dans un trou noir, du fait de l'absence de vaisseau. En effet lui et ses compagnons atterrirent dans la Sixième dimension, un endroit qui servait de point d'entrée vers des milliards d'univers différents. Il se composait essentiellement de couloirs blancs, et d'une quantité astronomique de portes. Bertrand réalisa qu'il pourrait intégrer une Terre sans transformation massive de l'humanité en zombies, et sans invasion extraterrestre. Joe espérait de son côté se diriger vers un univers où les poissons rouges seraient l'espèce dominante. Il en souhaitait aller vers un lieu sans double de sa mère.

Michel désirait voyager vers une planète Terre en forme de banane, et Quentin se questionnait sur la capacité à des poulets décapités à escalader des montagnes. Bertrand tenta de trouver une porte différente des autres pour s'orienter vers le bon univers. Problème les accès se ressemblaient tous, ils ne possédaient aucun signe distinctif, en tout cas à l'œil nu. Alors bien que Bertrand n'aimait pas les procédures aléatoires, il se fia à son instinct, et ouvrit une porte en comptant sur sa chance. Il tomba sur un endroit doté d'une console de contrôle, remplie de centaines de manettes et de milliers boutons. La complexité de la machine semblait immense, il faudrait peut-être des semaines voire des mois pour commencer à en appréhender les subtilités. Brusquement une voix robotique se fit entendre, et un ordinateur scanna Bertrand et le déclara sain, il renouvela l'opération sur chacun de ses alliés. Il ne rencontra de difficultés que sur Joe à cause en partie de la présence d'alcool dans son sang. Alors il activa un rayon de dégrisement, qui annula l'ivresse de Joe qui hérita d'un mal de tête, mais qui retrouva en échange une bonne partie de sa lucidité. Il commença à étudier la console, quand soudain un Anachronisien surgit, l'être à l'énorme tête capable de contenir trois cerveaux humains, mais qui ressemblait assez à un homme mis à part ses mains

à trois doigts et sans pouce, manifesta de la surprise.

L'Anachronisien dit : -Tiens je ne pensais pas te revoir.

Bertrand s'étonna : - Je ne vous connais pas pourtant.

- C'est moi l'organisateur de l'émission Télé apocalypse qui t'a sélectionné toi et quelques autres humains pour divertir les miens.

- C'est vous le responsable de la transformation en zombis de la plupart des hommes et des femmes de ma planète ?

- En effet, entre nous je t'ai trouvé assez ennuyeux, tu ne m'as pas fait gagner beaucoup d'argent.

Bertrand croyait des démons étaient les responsables de la zombification des humains. Il éprouva une immense bouffée de colère quand il comprit qu'un Anachronisien était en fait la cause de ses mésaventures, et qu'il agissait uniquement pour se divertir et obtenir de la monnaie. Bertrand faillit tenter d'étrangler son ennemi avec les mains, mais il se rappela les récits sur la résistance incroyable de son adversaire, et sur son immortalité. Alors il chercha une arme afin de gagner du temps, il ne trouva rien, même pas un morceau de plastique, ou de verre. Heureusement

Ilèna possédait une arme laser, elle envoya une décharge dans la tête de l'Anachronisien, qui lui fit implorer le crâne. Joe se dépêchait d'entrer différents calculs, et d'effectuer des opérations complexes, car il avait vraiment envie de partir loin de ses compagnons, qu'il méprisait profondément. L'Anachronisien se releva au bout d'une minute, et essaya un nouveau tir à la tête, cependant il se régénérait de plus en plus vite. Ses facultés de guérison un peu rouillées au départ retrouvaient progressivement une efficacité optimale au fil des attaques laser sur son crâne. Pour arranger les choses, le pistolet laser d'Ilèna s'enraya, il s'agissait d'une marque réputée, mais il ne pouvait tirer que cinq décharges à la minute sans risquer le dysfonctionnement majeur. Pour gagner du temps Bertrand et Quentin posèrent des questions, mais cela ne fut pas une diversion suffisante. L'Anachronisien se rendit compte de leur petit manège, et les avertit que de toute façon la console de contrôle était beaucoup trop complexe pour des humains et les extraterrestres comme Ilèna. Ainsi Bertrand leva les bras au ciel, et implora Dieu d'accomplir un miracle.

Quentin (crie) : Tagadatsointsoin.

Anachronisien : Hourra je sens que je meurs !

L'Anachronisien se mit à fondre, son corps se dissout complètement, il ne resta rien de lui à part des vêtements verts. Bertrand s'avérait content, mais il craignait l'arrivée d'autres ennemis. Joe le génie assura qu'il n'y avait rien à craindre, qu'il contrôlait parfaitement la situation. En effet il arriva à introduire des commandes qui avantageaient beaucoup son camp. Joe créa une bulle temporelle qui empêchait des adversaires de venir dans la salle, en outre il estimait que les Anachronisiens perdirent pratiquement toute influence. Qu'ils étaient désormais bloqués dans la sixième dimension sans possibilité d'agir sur d'autres univers. Ils bénéficiaient toujours d'un corps très résistant, mais ils n'avaient plus de mécaniciens pour réparer ou fabriquer d'autres consoles. En outre le génie diffusa des images de la dernière performance de Quentin et des effets de son tagadatsointoin. Il prévoyait que tous les Anachronisiens risquaient d'avoir envie de se suicider pour mettre fin à ce qu'ils qualifiaient de la malédiction de l'immortalité. Il restait encore à choisir un endroit agréable à vivre, Joe malgré des recherches effrénées, ne trouva pas de dimension où les poissons rouges étaient autre chose que des aliments au bas de la chaîne alimentaire, ou des esclaves. Il eut envie de tout laisser tomber, de se livrer aux Anachronisiens, puis il se reprit. Même

s'il méprisait Bertrand et la plupart des humains, il ne voulait pas leur imposer un terrible supplice, ou les condamner à la mort. Alors il continua à manœuvrer sur la console pour découvrir une planète agréable pour Quentin et ses alliés. Finalement il pensait trouver quelque chose de valable, cependant au moment de faire une manipulation finale, il commit une erreur.

Bertrand dit : - J'aimerais savoir une chose Ilèna pourquoi le français est une langue répandue hors de la Terre, que la majorité des extraterrestres de la galaxie parlent ma langue ?

- Ma mère la présidente raffolait des œuvres du poète Baudelaire, elle décida alors d'imposer le français comme langue officielle. Ah, un tyrannosaure !

En effet si Bertrand et ses compagnons partirent vers une planète où il était possible de survivre, d'un autre côté leurs ennuis n'étaient pas finis. Quentin et ses camarades devaient souvent fuir ou se cacher pour échapper à de grands dinosaures carnivores. Heureusement Bertrand s'adaptait vite, il apprit rapidement à allumer un feu, tailler des épieux en bois, et même à fabriquer un arc et des flèches. En outre il pouvait compter sur des alliés fiables avec des talents

impressionnants, Ilèna disposait d'assez de force dans ses tentacules pour étrangler un jeune bison mâle adulte. Michel distrayait son groupe grâce aux nombreuses histoires qu'il connaissait et inventait. Quentin possédait un don naturel pour trouver des plantes comestibles. Seul Joe devint complètement inutile, le zombi en lui reprit le dessus, suite au suicide mental de l'esprit du poisson rouge, qui décida de ne plus se manifester.

Bertrand et ses camarades auraient pu tenter de quitter la planète où ils se trouvaient en réparant leur vaisseau spatial. Malheureusement leurs compétences ne se révélaient pas encore assez développées pour réaliser ce type de performance. Leur machine volante souffrait de gros dégâts, en outre même si Quentin et ses alliés souhaitaient voyager vers une planète plus hospitalière, qu'ils possédaient des pièces de rechange, et un manuel pour expliquer certaines procédures de réparation, personne ne pouvait s'improviser mécanicien d'un engin spatial du jour au lendemain. Bertrand bien qu'il s'y connaissait le mieux en mécanique, ne parvint pas à faire démarrer l'engin. Il apporta des améliorations en bricolant, notamment un train d'atterrissage. Pourtant il ne parvenait pas à remédier à tous les dysfonctionnements majeurs. Cependant quelqu'un vint chercher Bertrand et ses

compagnons à bord d'une armada de vaisseaux spatiaux.

Chapitre 8 :

La personne désireuse de rencontrer Bertrand et ses camarades vint avec grand un comité d'accueil, elle déploya un vaste dispositif de plusieurs dizaines d'engins spatiaux. Ilèna quand elle reconnut le modèle des machines volantes, commença à sérieusement paniquer, il s'agissait d'appareils liés au conseil de la dernière pantoufle. Il était possible que sa mère la présidente ait réussi à la localiser et à la traquer. Ilèna céda à une crise de panique et courut se réfugier dans une grotte, elle se blottit dans un coin sombre, et se fit la plus petite possible, elle se roula en boule, et s'arrangea pour demeurer la plus silencieuse possible. Quentin ne comprenait pas la situation, et faisait de grands gestes pour signaler sa présence aux vaisseaux. Michel s'arma d'un épieu en bois, même s'il savait que son arme serait dérisoire face aux outils de mort sophistiqués de ses antagonistes. Bertrand encocha une flèche et se prépara à tirer, il doutait d'arriver à blesser un seul de ses assaillants avec ce type de projectile. Mais au moins il aurait la satisfaction d'avoir essayé de se défendre, et quitte à périr, il préférerait mourir debout en tentant

de se protéger lui et ses camarades, plutôt que de rester immobile.

La présidente hésitait entre deux impulsions différentes, elle oscillait entre pulvériser à coup de canon laser ou de missiles ceux qui l'énervaient profondément, ou les endormir à coup de rayon de lumière soporifique. Elle avait envie de tester de nouveaux jouets en situation réelle. En effet elle obtint une hausse des crédits pour son armée personnelle, alors elle en profita pour finir de concrétiser quelques projets d'armes de destruction massive. En outre maintenant que les Anachronisiens ne régentaient plus les univers, la présidente avait presque totalement le champ libre pour s'adonner à ses délires. Désormais elle avait le droit de mener des recherches sur des saucisses comestibles mais aussi explosives.

La présidente souhaitait développer la saucisse atomique, un aliment qui pourrait servir de nourriture, mais aussi de combustible pour des bombes surpuissantes capables de détruire complètement une planète. Elle pensait qu'elle tenait la solution d'avenir pour établir une hégémonie incontestée. Qu'elle pourrait régner sur tous les univers avec de la vie, si elle persistait à dépenser des sommes colossales dans la recherche sur la saucisse. Il existait déjà des armes plus

conventionnelles capables de dévaster une planète entière en un seul tir, mais elles coûtaient horriblement chères. Alors la présidente pensait détenir un moyen très utile de dominer à moindre coût, qu'elle pourrait guerroyer sans se ruiner à très vaste échelle, si elle investissait dans la saucisse. Pourtant la plupart des scientifiques considérait que la viande n'était pas un explosif de premier choix, y compris en le soumettant à des niveaux de radioactivité extrêmes. Mais la présidente persistait dans son délire, elle fit un rêve où elle volait grâce à de petites ailes atrophiées, et dans lequel elle larguait des saucisses redoutables qui annihilèrent d'immenses planètes. Certes son songe possédait un côté assez loufoque, mais elle voyait ce rêve comme un présage qu'il fallait suivre, y compris si la majorité des savants des univers connus déclaraient que la saucisse n'était pas un élément idéal comme outil de mort. Qu'elle entraîna plus dans la catégorie arme de guerre rigolote et inoffensive, que comme moyen d'asservir ses opposants, et d'établir une dictature impitoyable. Toutefois la présidente s'acharnait, elle refusait mordicus d'abandonner ses prétentions, elle maintenait la pression pour que des bouts de viande subissent des tests afin de tenter de multiplier leur potentiel explosif.

Pour l'instant les découvertes liées aux expériences sur les saucisses s'avéraient plus loufoques que redoutables. Ainsi la présidente causa l'apparition d'une viande qui produisait des bruits de canard quand un couteau la coupait, ou qui glissait encore plus facilement qu'un bloc de savon mouillé, ou qui chantait au clair de la lune pendant sa cuisson. La présidente avait pourtant la nette impression de se rapprocher du but, elle croyait fermement que la saucisse disposait d'un potentiel de destruction incommensurable, et qu'elle finirait par garantir un accès au titre de politique la plus crainte de tous les temps. Qu'un jour ou l'autre elle n'aurait qu'à dire saucisse dans la foule, pour susciter un vaste mouvement de panique, provoquer un effroi monstrueux, générer de la terreur chez des gens très courageux. Mais pour le moment elle faisait plutôt rire avec son entêtement. Cependant elle préparait activement sa revanche, elle collecta des milliards de morceaux de viande, pour hâter son avènement en tant qu'impératrice de tous les univers. Elle était persuadée que la saucisse constituait le meilleur moyen qui soit pour établir une monarchie absolue, une dictature impitoyable. Que bientôt ceux qui se moquaient d'elle, regretteront amèrement leurs propos, qu'ils se verront comme de terribles idiots d'avoir douté de la grandeur de la présidente. Elle

estimait qu'elle se rapprochait chaque jour de la solution, qu'il ne manquait que quelques réglages insignifiants pour transformer la saucisse en la plus incroyable des bombes. Toutefois elle avait actuellement d'autres soucis que son obsession pour la viande. Elle opta pour le rayon soporifique afin de neutraliser Bertrand et ses alliés.

Les soldats de la présidente n'eurent pas besoin de se crasher pour mettre la main sur Quentin et ses camarades. Ils s'arrangèrent pour déclencher un vol stationnaire, et dérouler des échelles de corde afin de pouvoir toucher le sol de la planète. Cela constituait un moyen primitif de quitter son vaisseau, mais c'était aussi la seule alternative autorisée à un crash. La présidente par volonté de relancer les entreprises de fabrication de cordes interdit les échelles ou les escaliers en métaux, pierre ou bois dans les vaisseaux militaires. Des soldats protestèrent et jugèrent totalement aberrants la décision de la présidente, et touchèrent l'opinion publique, alors elle fit un geste. Elle décréta qu'un militaire avait le droit de quitter une machine volante sans recourir à une échelle de corde, s'il sautait d'une hauteur de cent kilomètres de haut par rapport au sol, et qu'il ne bénéficiait de l'appui d'aucune technologie pour se réceptionner. Elle accordait aussi la possibilité aux

soldats d'avoir le droit à un escalier en métal dans leur engin spatial, s'ils remplissaient des formalités très simples. Notamment survivre aux tirs de six cent missiles en ayant comme outil pour se protéger un parapluie de tissu ; courir à une vitesse supérieure à trois milliards de kilomètres par seconde, en ayant les pieds collés au sol par du ciment à prise rapide et sec ; et enfin parvenir à survivre cinq milliards d'années dans le vide intersidéral, sans scaphandre, eau et nourriture. Une fois ces trois brouilles achevées, n'importe quel militaire ne serait plus hors-la-loi s'il préférerait les marches de métal à l'échelle de corde. Cependant bizarrement très peu de personnes essayaient de remplir les procédures instituées par la présidente pour avoir le droit à un escalier en fer dans son vaisseau.

Bertrand et Michel se montrèrent dignes quand ils se réveillèrent, ils s'efforcèrent de ne pas révéler leur peur. Il ena insultait ses ennemis dans un langage très ordurier, presque choquant. Joe enchaînait la phrase «Je ne veux pas mourir». Et de son côté Quentin adoptait la position de la carpe, il espérait qu'il serait épargné en suscitant le maximum de pitié chez ses ennemis, en se prosternant et en gémissant,. La présidente réfléchissait sur le châtement qui attendrait sa fille

et ceux qui défièrent son autorité, qui refusèrent d'avoir l'honneur d'être annihilés par ses troupes. Cette chef politique ne comprenait pas pourquoi Bertrand et ses compagnons refusèrent de gentiment mourir, n'acceptèrent pas de se laisser faire. Bien sûr elle voulait exterminer l'humanité, et elle organisa un procès fantoche où Quentin et ses alliés étaient les dindons de la farce, où le jury, les juges, les témoins, les enquêteurs et l'accusateur ne servaient pas la justice mais des intérêts mesquins. Mais la présidente avait tout à fait le droit de faire ce genre de choses, elle était puissante, elle ne voyait pas le mal d'user comme elle souhaitait de ses pouvoirs politiques. Encore maintenant au lieu de présenter des excuses, Bertrand et ses compagnons continuaient à pratiquer la défiance, à rechigner à se mortifier pour leur attitude insolente et désobligeante. Seul Quentin mettait un minimum de bonne volonté, alors la présidente serait clémentine à son égard, elle lui octroierait un dixième de seconde de pause supplémentaire tous les siècles pour sa peine de travaux forcés. Elle pensa d'abord à la mise à mort pour Bertrand et ses camarades, mais elle changea d'avis. Il y avait de gros besoins de main d'œuvre non payés dans certains secteurs économiques, alors elle décida de rétablir le travail obligatoire pour les prisonniers. En plus une exécution capitale

c'est définitif, tandis qu'elle pouvait toujours se moquer et harceler ses ennemis avec une peine de prison à vie.

Présidente : Réjouissez vous, vous allez expier vos actes horribles en travaillant dans d'atroces souffrances.

Bertrand : Je n'ai rien commis de répréhensible.

Présidente : Vous avez défendu vos semblables les humains, vous avez retardé mon programme d'extermination en cherchant à vous couvrir, c'est inacceptable.

Bertrand : Vous êtes fier de la solidité de vos vaisseaux. Mais je parie qu'ils ne pourront pas résister à un crash sur un sol dur.

Présidente : Bien sûr que si et je le prouve. Que tous les vaisseaux de la flotte s'écrasent immédiatement.

Pendant quelques secondes, les ordres de la présidente causèrent de la perplexité, puis les soldats se souvinrent de la cruauté et de la rancune très tenace de la chef politique. Alors ils s'exécutèrent malgré une certaine réticence, ils foncèrent sur une planète proche où il était possible de respirer sans l'aide d'une machine. Une armada entière se crasha, il n'y eut aucun mort, juste quelques blessés légers. La chance fut du côté de

Bertrand comme il n'était pas attaché, il put ramasser des armes laser. Il tenta une fuite. Lui et ses camarades menèrent une lutte épique. Au départ les militaires désorganisés et sonnés s'avéraient des proies faciles, mais plus Quentin et ses alliés se rapprochaient de la sortie plus les choses se coraient. Ils tombèrent sur un groupe de soldats bien armés qui gardait avec détermination, un accès vers l'extérieur. Bertrand et ses compagnons échangèrent des tirs avec leurs ennemis, mais cela ne suffit pas à inciter leurs adversaires à se rendre ou à abandonner. Au contraire le fait de rencontrer de la résistance les motivait profondément. Les militaires manquaient d'occasion de se battre contre des assaillants qui présentaient un réel danger. Les soldats étaient confrontés la plupart du temps à des peuples très en dessous d'eux en matière de technologie, il suffisait souvent d'appuyer sur quelques boutons pour obtenir la reddition de l'ennemi. Alors les militaires comptaient bien cette fois démontrer leurs capacités martiales en triomphant face à une menace tangible. Bertrand respectait le sens du devoir de ses antagonistes, néanmoins plus le temps passait plus le risque se concrétisait que des renforts adverses arrivent. Bertrand réfléchissait intensément à une solution, il demanda à ses alliés si un d'entre eux avait une idée, mais chacun

répondit par la négative. Puis il remarqua Quentin qui jouait avec ce qui ressemblait à une grenade. Il jonglait avec une arme explosive. Bertrand eut envie de frapper son interlocuteur, puis il se calma, prit la grenade et la balança vers le groupe ennemi. Une déflagration secoua le vaisseau, et ouvrit à l'intérieur une belle brèche.

Bertrand et ses camarades se précipitèrent vers un engin spatial de petite taille, même si Quentin estimait qu'il fallait rester dans le gros vaisseau de la présidente, y compris si cela signifiait à terme affronter des centaines d'ennemis. D'abord ce serait classe de s'en aller dans un gros engin qui ridiculisait par sa taille les monuments comme la Tour Eiffel. Et surtout Quentin avait un super plan pour conquérir sans problème son objectif, il consisterait à enfiler des chaussettes au niveau des mains, et à presser les points vitaux des ennemis, ainsi les adversaires exploseraient à cause du hokuto socquette, leur corps deviendrait un tas de chair informe. Bertrand ne partageait pas l'enthousiasme de son interlocuteur pour les techniques de Super coin-coin, alors il l'obligea à abandonner sa stratégie débile.

Après trente secondes de course Bertrand et ses alliés tombèrent sur un vaisseau pouvant

accueillir vraisemblablement au maximum dix personnes, alors ils montèrent à l'assaut. La machine volante était gardée par des soldats déterminés à ne pas céder un pouce de terrain. En outre recourir à une grenade semblait une mauvaise idée, vu qu'il valait mieux que l'engin soit le plus intact possible pour maximiser les chances de décoller. En prime il était nécessaire d'agir le plus vite possible, une fois que les troupes adverses seront pleinement remises du crash collectif, une véritable armée déferlera probablement sur Michel et ses compagnons. La situation s'annonçait clairement tendue, chaque seconde qui passait équivalait à un resserrement de l'étau, un renforcement des ennuis de Bertrand et ses camarades. Quentin exhiba ce qui ressemblait à un minuscule pétard inoffensif, et disait qu'il couvrirait les arrières de son groupe avec. Ilèna énervée par la couardise de son interlocuteur balança le pétard, et miracle apparemment tous les ennemis du vaisseau convoité s'évaporèrent. Ils appartenaient à une race d'extraterrestres qui ne supportaient pas d'entendre le son bang fait par un pétard, même à un niveau à peine audible.

La présidente s'approcha du vaisseau, mais elle commit l'erreur de fumer une cigarette de drogue pour se calmer. Elle crut que les réacteurs

étaient un point d'accès vers le vaisseau aux mains de Bertrand, elle se fit griller par le départ de l'engin volant. Quentin et ses amis purent regagner la Terre.

Chapitre 9 :

Ilèna accompagna ses camarades sur la Terre, elle passait pour une humaine grâce à une montre à camouflage optique. Elle s'ennuyait plutôt, elle trouvait les distractions des humains plutôt fades, elle qui adorait les jeux vidéo sophistiqués devait se contenter de qu'elle appelait de bouses cosmiques. Par exemple le dernier Combattant d'avenue 23 bien qu'il ait été salué par la plupart des critiques sur internet, représentait pour Ilèna une mauvaise affaire. Elle voyait comme un divertissement primitif et mal conçu les innovations terriennes les plus avancées en matière de consoles et de jeux vidéo. Elle considérait comme absolument plats, sans saveur, terriblement ennuyeux et surtout horriblement laids les plus beaux fleurons du jeu vidéo terrien. Quant à la télévision, elle n'offrait pratiquement pas de frissons pour Ilèna. Cette dernière jugeait comme inintéressants les programmes les plus spectaculaires ou les intrigues de films très bien construites. Elle aimait surtout la télé-réalité,

problème ses critères étaient plus relevés que ceux admis par les terriens. Pour faire simple elle considérait que le minimum syndical pour tromper l'ennui était une émission où les candidats risquaient leur vie de façon très sérieuse, où ils n'avaient qu'une chance sur un million au maximum de survivre. Mais il était franchement rare que des participants de télé-réalité décèdent au cours d'un tournage ou d'un direct. C'était même tellement peu répandu que chaque fois que cela arrivait des médias de première influence au niveau national voire mondial annonçait la nouvelle. Résultat Ilèna se morfondait, elle commençait à regretter sérieusement le temps où elle vivait avec sa mère.

Elle s'essaya à plusieurs occupations pour passer le temps, la lecture de romans papier, le jardinage et même le tricot. Mais rien n'y faisait, elle trouvait beaucoup trop moralistes les livres créés par des terriens, y compris ceux qui mentionnaient la création de bannière avec de la peau humaine. Quant à s'occuper de plantes elle voyait cela comme une perte de temps absolu, une activité à réserver à des travailleurs de condition inférieure. Et le tricot était aussi une honte en soi, Ilèna ne comprenait pas comment des gens pouvaient trouver du plaisir à une activité aussi

primitive, alors qu'il existait des machines capables de créer de a à z des vêtements. La technologie humaine évolua assez pour que la conception d'un habit puisse être confiée à un super-ordinateur. Certes un outil informatique manquait d'empathie, mais il était capable en fouillant des articles sur internet, de comparer les déclarations de certaines stars et d'autres personnes influentes, de paramétrer des machines de production de tissus afin de générer des vêtements susceptibles de plaire au plus grand nombre, de deviner avec brio quelle mode provoquera le maximum de ventes. Et l'action de transporter le tissu et les vêtements vers des chaînes de production était tout à fait du ressort de robots dernière génération. Bref Ilèna s'ennuyait à un point critique, elle désirait rentrer sur sa planète d'origine. Même si elle serait probablement exécutée si elle parvenait à ses fins. Elle avait effectivement sa tête de mise à prix pour une grosse somme. La mort de la présidente fut saluée par l'opinion publique, mais pas par les conglomerats économiques. Son décès obligea des rois des affaires à modifier leurs plans, et leur fit perdre dans certains cas beaucoup d'argent. Aussi il y avait une prime astronomique sur Ilèna mais aussi ses compagnons terriens.

Les ennuis viendront probablement vers Ilèna et non l'inverse, le seul vaisseau spatial à sa disposition sur Terre était dans un triste état. Bertrand tenta de le bricoler pour qu'il puisse atterrir correctement sans s'endommager, mais l'engin possédait des dispositifs particuliers empêchant ce type de modifications. Aussi dès qu'un train d'atterrissage lui fut ajouté, un compte à rebours commença et il s'autodétruisit. Les vaisseaux construits par des congénères d'Ilèna obéissaient à des critères assez particuliers, toute tentative de modification qui n'obéissait pas aux normes établies par les conglomérats galactiques entraînait une explosion de l'appareil spatial. La bonne nouvelle était que Bertrand arriva tout de même à s'en tirer sans dommages, il ne fut pas blessé par l'autodestruction. Mais il se lamenta quand même, le vaisseau extraterrestre bricolé aurait pu faire progresser de plusieurs siècles la technologie sur Terre pour les voyages dans l'espace. Même s'il était farci de bizarreries comme l'obligation d'entendre une page de publicités toutes les cinq minutes pour le pilote, à moins de reconfigurer tous les jours l'ordinateur de bord en suivant une procédure très complexe nécessitant dix heures d'efforts. Bertrand s'avérait profondément désolé qu'une machine très précieuse pour la science soit réduite presque

complètement à un tas éparpillé de pièces roussies par la chaleur d'une déflagration. Il tenta plusieurs fois de sauver les meubles, de chercher quelque chose d'exploitable sur les morceaux de l'engin. Toutefois il dut se faire une raison, il était confronté à un puzzle indéchiffrable. L'engin était endommagé à un tel point qu'espérer le remonter avec la technologie terrienne relevait du miracle. Alors il se fit une raison, et se concentra sur d'autres choses comme le moyen de remonter le moral à Ilèna.

Bertrand : Il n'y a vraiment rien qui te tente Ilèna ?

Ilèna : Si retourner sur ma planète.

Bertrand : C'est une mauvaise idée, tu risques d'être facilement capturée, si tu fais cela.

Ilèna : Je regrette la planète avec les dinosaures, être menacée d'être tuée tous les jours par de gros reptiles c'était un minimum distrayant.

Bertrand se sentait désolé pour Ilèna, mais il ne voyait pas quoi faire pour améliorer le quotidien de son amie. En effet il aurait fallu un laboratoire de recherches et de très gros moyens pour produire des divertissements susceptibles d'amuser Ilèna. Cette dernière était capable d'assommer relativement facilement un animal ayant la taille et le poids d'un taureau. Alors pour tromper son

ennui, il aurait été nécessaire de recréer des bêtes gigantesques du style le mammoth. Même un ours ne constituerait pas une distraction très agréable pour Ilèna dans un combat. De plus capturer un gros animal sauvage dans le but d'organiser une confrontation à mort était généralement interdit. Il existait très peu de pays au monde où les altercations mortelles contre des fauves, des éléphants, des crocodiles avaient un caractère légal. De toute façon Bertrand ne voulait pas tremper dans des activités liées sans doute à du braconnage, et puis il trouverait misérable de tuer une bête dans le but de donner du plaisir à quelqu'un. Il restait bien l'option de la corrida en Espagne, mais Ilèna trouvait bien trop petits les taureaux.

Par contre de son côté Quentin nageait dans un bonheur presque idyllique depuis qu'il eut la confirmation que de nouveaux épisodes de Super coin-coin seront diffusés. Il était un peu angoissé à cause d'une campagne de publicité d'une grande entreprise américaine pour évincer le canard masqué. Mais les pétitions signées par des millions de défenseurs de Super coin-coin aboutirent à une victoire incontestable des fans du canard. Ainsi Quentin pouvait regarder non seulement en semaine des épisodes de son personnage de dessin animé préféré, mais aussi le samedi et le dimanche.

Il y aura quand même des distractions puissantes qui s'abattront prochainement sur Ilèna. En effet le chef suprême du parti du ralliement pourri, la nouvelle faction forte du conseil de la dernière pantoufle, embaucha un chasseur de prime pour s'occuper d'elle. Ce groupe politique était connu pour ses slogans nuls. Par exemple il proposa lors de sa dernière campagne comme phrase pour rassembler «Au nom de l'oppression, la tyrannie et des chaussettes qui grattent». Même les partisans du totalitarisme avaient du mal à se reconnaître dedans. Heureusement ce parti plut beaucoup aux grandes organisations économiques, et il bénéficia d'un soutien de poids pour falsifier les résultats. Ce qui était très bienvenu car dans certaines circonscriptions électorales, ce groupe eut le malheur de totaliser cent pour cent de bulletins contre. Il provoqua une véritable levée de boucliers chez les citoyens de centaines de planètes. Ainsi lors de l'élection pour choisir le président galactique, ce parti n'eut que trois voix symbolisant le oui, et des milliers de milliards de non. Heureusement les dirigeants des conglomérats embauchèrent beaucoup de monde pour déchirer les bulletins non, et beaucoup d'opposants au parti eurent le droit à un régime à base de plomb et de fer qui les conduisit à renoncer à se présenter. La

principale réforme du parti était de promettre d'abroger toutes les taxes pour les entreprises les soutenant. Ainsi ce groupe causa une anarchie gigantesque dans la galaxie, il amena des dizaines de peuples à subir une banqueroute de la part de l'état. Il renforça des injustices terribles, il permit à des fortunés de se goinfrer de richesses, et il conduisit des pauvres à vivre d'une façon beaucoup plus miséreuse. Par contre il augmenta de façon spectaculaire la production de chaussettes qui donnaient envie de se gratter.

Le parti comptait sur le retourné pour accomplir leur sale besogne de meurtre contre Ilèna et ses compagnons. Il s'agissait d'une personne assez spéciale, il tournait systématiquement le dos à ceux qu'il essayait d'appréhender ou d'assassiner. Il comptait sur des rétroviseurs collés au niveau de son cou pour arriver à s'orienter. Il n'était pas très efficace, par contre il offrait les tarifs les plus bas de la galaxie en matière de traque. Le retourné était facile à identifier en plus de ses rétroviseurs, il mesurait deux mètres de haut, avait une quinzaine de tentacules sur le corps et deux jambes. Sa peau fonctionnait de façon à le rendre très facile à apercevoir, quand il faisait nuit il émettait de la lumière, et au milieu d'un décor vert, marron comme une forêt son épiderme virait au

bleu. Ainsi donc il manquait terriblement de discrétion, mais ce n'était pas son principal handicap, il avait d'autres caractéristiques beaucoup plus gênantes. Il était physiquement incapable de faire plus de cinq mètres en marchant sans tomber, son sens de l'équilibre naturel s'avérait bon, problème il avait des chaussures avec des talons de trente centimètres, particulièrement fins de surcroît. Le retourné aurait pu changer de chaussures, mais il trouvait classe de chuter très souvent, cela l'aidait à marquer les esprits, et faisait bien rigoler ses proies. Il réussit après cent-vingt-huit crashes successifs à enfin atteindre la Terre. Il pilotait d'une manière spéciale, il tournait le dos au poste de pilotage, et entraînait des instructions en tapant sur des boutons avec sa tête. Ce n'était pas très malin, surtout que neuf boutons sur dix de son vaisseau signifiait pour le pilote des problèmes, du genre des décharges électriques, des brûlures occasionnés par un lance-flammes, des attaques d'acides qui rongeaient à grande vitesse la chair et les os. Appuyer sur un bouton de l'engin spatial du retourné causait souvent la mort. Heureusement le chasseur de prime ignorait la douleur physique, se régénérait à une rapidité stupéfiante, et pouvait survivre des mois dans l'espace.

Ilèna détecta le retourné de très loin, elle sentit une odeur désagréable de pétrole. Le chasseur tomba dans un gisement liquide de cette matière noire.

Retourné : Je suis venu pour.

Ilèna : Me tuer, je sais.

Retourné : Comment l'as-tu deviné ?

Ilèna : Tu portes coller sur la tête, une pancarte où il y a écrit en gros caractères «Grosse récompense pour appui du meurtre d'Ilèna».

Malheureusement le retourné commit une erreur de taille, il était dans un bon jour, vu qu'il n'avait perpétué qu'un millier de bourdes pour l'instant. Toutefois il paramétra mal le calibrage de sa mitrailleuse à balles chercheuses, ainsi son arme le visa lui au lui de sa proie. Heureusement il guérit complètement de ses blessures au bout d'une minute, même si son ventre encaissa une bonne centaine de projectiles. Et il avait d'autres outils de mort en stock, comme par exemple un lance-flammes. Néanmoins il vint sans penser à remplir de carburant son objet de destruction, aussi il ne projeta aucune flamme. Mais il ne renonçait toujours pas, il avait d'autres armes à sa disposition. Il s'équipa d'une puissant pistolet laser capable de réduire en cendres d'un tir les bêtes les

plus imposantes. L'ennui venait qu'il fallait le brancher à un vaisseau situé à plus de mille kilomètres de distance, et que le fil de raccordement ne mesurait que trente centimètres. Ce n'était pas grave le retourné bénéficiait de ressources considérables, notamment sa fabuleuse épée énergétique. En effet cette arme possédait une lame entouré d'un champ de force qui lui conférait la propriété de couper les blindages récents comme s'ils avaient une résistance pathétique. Cependant la lame ne s'activait que cinq secondes par jour, et il fallait dire oralement un mot de passe assez long vu qu'une personne normale mettrait deux à trois siècles à l'énoncer. Le chasseur était très persévérant, aussi ses mésaventures ne le découragèrent pas. Il enleva ses chaussettes, et s'apprêta à les brandir de façon menaçante. Mais Ilèna qui en avait marre des loufoqueries de son adversaire, se décida à contre-attaquer. Ainsi elle assomma le retourné avec un coup de tentacule au niveau du cou, et le captura.

Retourné : Fais de moi ce que tu veux, je ne parlerai pas, nom d'un clafoutis à la cerise.

Ilèna : Voyons si tu restes aussi déterminé après avoir sauté plusieurs repas.

Retourné : Ma volonté est de fer, même si tu m'empêchais de manger pendant des jours un

clafoutis à la cerise, je resterai muet comme une tombe.

Ilèna : J'en doute et je suis sûr que tu ne connais rien des plans de tes employeurs.

Retourné : Mais si, je le jure sur ce qu'il y a de plus délicieux au monde, le clafoutis à la cerise.

Ilèna : Mais non. Cependant je te propose une alternative, si je ne devine pas ton aliment préféré, je te libère, sinon tu me serviras de pion.

Retourné : D'accord.

Ilèna : Tu adores le clafoutis de cerises.

Retourné : Bien joué, comment as-tu deviné ?

Ilèna : C'est un secret.

Le retourné donna des renseignements très nuisibles contre ses employeurs. Ce qui permit à Ilèna de trouver un arrangement avec les conglomérats. En échange de son silence, elle était rapatriée sur sa planète d'origine, et ses amis Quentin et Bertrand étaient épargnés. Ilèna put ainsi renouer avec les joies d'émissions télévisées extrêmement violentes, et de jeux vidéo particulièrement sanglants selon les standards des humains. Mais tout danger n'était pas écarté, une sombre menace continuait à planer sur Bertrand, ses camarades et même l'humanité.

Chapitre 10 :

Joe le poisson rouge était loin d'être aussi inoffensif qu'il le prétendait, durant son séjour chez les Anachronisiens, il modifia son corps pour acquérir des pouvoirs terribles. Par exemple il pouvait prendre le contrôle de l'esprit d'humains, et les inciter à carrément se suicider. Et ce n'était qu'une capacité parmi de nombreuses autres. Il avait tout un panel de facultés étonnantes, par exemple il pouvait produire des bulles rouges lorsqu'il respirait sous l'eau. Ses intentions étaient ambitieuses, réduire en esclavage toutes les races intelligentes des univers connus, et instaurer un régime politique où les décideurs se limitaient aux poissons rouges. Joe avait un plan pour parvenir à ses fins, il avait l'intention de créer une machine spéciale capable d'éveiller ses congénères, de les pousser à la révolte, et de les doter de pouvoirs psychiques redoutables. Les humains n'avaient pas encore la technologie pour voyager très loin dans l'espace, mais ce n'était pas grave. Joe était sûr qu'avec l'appui de ses semblables, il parviendra en quelques mois, voire semaines à améliorer grandement les moyens de transports spatiaux sur la planète Terre. Il admettra qu'il y aura des révoltes parmi les hommes, et qu'une résistance forte essayera de se mettre en place au niveau de l'humanité. Mais Joe avait confiance dans ses

manigances pour asservir, quelques exemples sanglants et une démonstration de l'incommensurable puissance mentale des poissons rouges devraient calmer pour très longtemps les envies de rébellion des hommes. Un maximum d'humains restera conscient pour le plaisir de Joe. Ce dernier tenait absolument à ce qu'un grand nombre de personnes souffrent autant que lui. Et puis c'était plus amusant de dominer des gens qui ne se comportaient pas de façon décérébrée, qui conservaient un bon niveau de lucidité.

De son côté Bertrand ignorait tout du complot dangereux qui pesait sur les hommes. Il bataillait ferme pour conserver les subventions de son nouveau projet de recherche, une machine de téléportation. Il décida de transformer un grille-pain en un outil de déplacement instantané. Pour l'instant il se heurtait à quelques difficultés techniques, comme le problème de l'énergie. Il eut beau relier à un super générateur électrique son appareil, il ne parvint pas à se téléporter. Par contre il arriva à produire des toasts super grillés, complètement noirs, et immangeables. Mais il était tenace, même s'il devrait financer avec son argent personnel sa démarche scientifique, il le ferait. Il n'abandonnera pas de sitôt ses recherches sur la

téléportation. Il était hautement déterminé à persévérer. Il tenait un moyen d'avenir, un outil capable de révolutionner les transports, et l'acheminement des marchandises, et du courrier. Bien sûr il se heurtait à un gros défi technique, mais il parvint à réaliser avec des collègues de sacrées performances, comme des voyages dans le temps. Alors il n'allait pas baisser les bras à cause d'esprits obtus, qui s'imaginaient capables de définir ce qui était raisonnable et impossible. Bertrand admettait qu'une gestion saine des fonds financiers des universités et des laboratoires constituait un comportement adapté. Mais ce n'était pas non plus une excuse qui justifiait le manque d'audace. Si l'humanité avait atteint son niveau de technologie actuelle, cela venait en grande partie grâce à des gens courageux qui refusèrent les diktats sociaux, qui défendirent avec énergie leur point de vue. D'accord refuser de tenir compte de l'avis d'autrui pouvait jouer des tours, mais Bertrand ne considérait pas comme valable, la volonté de certains de lui couper des fonds, juste parce qu'il était un peu en retard sur le calendrier prévu. La recherche ne s'avérait pas un esclave dressé pour obéir fidèlement aux injonctions d'un maître.

Quentin l'amateur de dessins animés s'avérait un fidèle allié de Bertrand du point de vue moral, il mettait du baume au cœur de son ami. Par contre son soutien s'accompagnait aussi de démarches ridicules qui nuisaient souvent à la réputation de Bertrand. En effet Quentin choisit d'opérer des manipulations délicates, comme transvaser des explosifs liquides hautement instables capables d'exploser à cause d'un choc léger, en s'affublant au niveau des mains de palmes de plongée. Il s'arrangea pour enfiler des palmes à la manière de gants, pour imiter son idole préférée Super coin-coin. Problème il causa ainsi plusieurs déflagrations qui coûtèrent assez cher. Et il ne s'agissait que d'une fantaisie parmi des dizaines d'autres. La dernière lubie de l'amateur consistait à venir travailler en exhibant au niveau de la taille, une bouée de canard. Cette attitude assez particulière faisait souvent rigoler, mais faisait que peu de gens prenaient au sérieux Quentin. Ce dernier ne remarquait pas du tout les moqueries à son égard. Il s'imaginait être hautement respecté pour ses aptitudes intellectuelles poussées, et son sens de la mode développé. Il arrivait que certains reconnaissent du talent chez Quentin en matière de recherche scientifique, mais son côté ridicule ne poussait pas à lui faire confiance. Au contraire il incitait à se méfier de lui, cela plus les dizaines de

gaffes générées par les manifestations loufoques de l'amateur avaient pour effet de réduire à une faible poignée le nombre de gens lui témoignant assez d'estime pour le croire crédible. Quand Quentin défendait un projet même avec de bons arguments, la seule mention de son prénom suffisait à jeter des doutes. Certes il était capable de trouvailles par moment étonnantes, mais il agissait souvent d'une façon tellement déconcertante, que cela attirait de la suspicion sur sa santé mentale.

Finalement Bertrand obtint un compromis boiteux pour sa machine à téléporter. Il disposait d'un mois pour finir des ajustements, réussir un déplacement instantané sur un objet. L'ennui venait qu'au moins une demi-année aurait été nécessaire pour parvenir à concrétiser cette exigence, et encore c'était un scénario optimiste. En effet Bertrand manquait de beaucoup de ressources, d'assistants, de matériel, et même de papier. Il était parfois contraint de prendre des notes en subtilisant les feuilles qui appartenaient à d'autres sections. Il commençait à se sentir vraiment désespéré, malgré les manœuvres spéciales de Quentin pour lui remonter le moral. En effet l'amateur décida d'effectuer des actes originaux pour remédier aux problèmes de trésorerie. Comme Super coin-coin, il allait pondre

de l'argent. Il couvrera des pièces d'un centime d'euro afin de les transformer en billets. Cependant son enthousiasme n'aboutit pas à grand-chose. Quentin ne comprenait pas le pourquoi de son échec, puis il eut une illumination. Peut-être que la réponse venait de la qualité de la paille déposée sur son lit. Au lieu de dépouiller un balai ancien de sa brosse en paille, il devrait peut-être acheter directement de la matière première chez un fermier. Bertrand était touché de la dévotion de son ami pour la cause du téléporteur, mais il finit par le convaincre de renoncer. Il avait déjà suffisamment de soucis à gérer, inutile de colporter à la campagne une réputation déjà peu élogieuse à la base. Il préférait se concentrer sur des heures supplémentaires dans le laboratoire, et des calculs mathématiques intensifs, plutôt que des astuces tirées de dessins animés.

Mais tout n'était pas joué, en effet Joe observait avec intérêt les travaux de Bertrand. Il décida d'ailleurs de lui proposer un marché, au moyen d'une communication télépathique.

Joe : Bertrand je voudrais nouer un partenariat avec toi.

Bertrand : Hein qui me parle ?

Joe : C'est moi le poisson rouge.

Bertrand : Content de te revoir. Je pensais que tu étais tombé dans une dépression sans fin.

Joe : Je suis disposé à t'inspirer au moyen de mes pouvoirs mentaux. En échange j'aimerais que tu construises une machine spéciale pour moi.

Bertrand : Quel sera sa fonction ?

Joe : Un moyen d'éveiller les poissons rouges, de leur donner la faculté de communiquer avec moi, et de ne plus être le seul de mon espèce à être éveillé sur cette planète.

Bertrand : Tu as des conditions honorables, j'accepte de passer un accord.

Ainsi Bertrand eut son potentiel de productivité décuplé grâce aux ondes mentales de Joe, il devint une sorte de surhomme intellectuel. Il s'avérait désormais capable de calculer des milliers d'équations mathématiques à la seconde. Il n'avait besoin que d'une demi-heure de sommeil par nuit pour se reposer de façon satisfaisante. Un seul repas peu copieux par jour suffisait à le nourrir de manière optimale. Il bénéficiait d'un niveau de forme excellent, même en travaillant plus de quatre-vingt heures par semaine. Il était extrêmement content de sa coopération avec Joe, même s'il œuvrait involontairement contre l'humanité. Il ne s'en rendait pas compte, mais il contribuait à épauler les ambitions d'un poisson

rouge mégalomane qui désirait asservir l'ensemble des hommes et des femmes de la Terre. Mais Bertrand ne s'apercevait de rien, il était complètement transporté par la joie des avancées technologiques qu'il contribuait à mettre en place, comme par exemple la super pile, un objet capable à lui seul de fournir plus d'énergie qu'une centrale électrique récente. Même si le téléporteur n'aboutissait pas sur une réalisation concrète, Bertrand innova assez pour assurer que son prénom soit cité dans les livres d'histoire pendant plusieurs siècles. Il inventa suffisamment de choses révolutionnaires pour garantir que sa fortune soit faite. Ses premiers contacts avec des entreprises privées et publiques s'annonçaient très prometteurs. Il signa des contrats lui assurant une rente d'au moins plusieurs millions d'euros par an. Il nageait véritablement dans le bonheur, cependant quand il aura fini sa machine d'éveil, le rideau tombera certainement sur une grande tragédie. Joe dévoilera certainement sa nature dominatrice, et réservera un traitement peu glorieux à Bertrand.

Quentin était très content des trouvailles de son ami Bertrand, et il s'imaginait qu'il joua un rôle majeur dans cet état de fait. Il pensa sincèrement que sa danse des canards produisait

sous certaines conditions des effets exceptionnels, quand la gigue du bonheur était exécutée un vendredi treize dans un cimetière, durant une nuit de pleine lune au cours d'une conjonction astrale entre les planètes Mars et la Terre. Quentin jugeait d'ailleurs qu'au moins soixante-dix pour cent des revenus de son ami devaient lui être attribués en compensation pour son appui exceptionnel. L'amateur considérait que sa danse des canards et ses conséquences prodigieuses méritaient une bonne gratification financière. Problème chaque fois qu'il ouvrait la bouche pour réclamer des sous, il subissait un contrôle mental de la part de Joe, qui l'obligeait à reporter ses exigences monétaires à plus tard. Quentin échoua à réclamer de l'argent malgré des dizaines de tentatives de s'enrichir. Il n'arrivait pas à savoir pourquoi il ne concrétisait pas ses envies de demander des billets. Il finit par mettre son attitude sur le compte de la timidité. Il observait parfois Joe avec un soupçon dans le regard, mais il n'arrivait pas longtemps à le suspecter. Il voyait mal comment il était possible qu'un animal dépressif le contrôle. De toute façon l'amateur jugeait totalement impossible la manipulation mentale à son égard, il prenait des précautions imparables pour transformer son esprit en un roc inaccessible. Depuis que Quentin s'équipa de bottes en forme de bec de canard, il

s'estimait invulnérable à la domination mentale. Ces accessoires de mode merveilleux ne lui coûtèrent que la somme modique de dix mille euros, l'obligèrent à vendre sa voiture, mais l'amateur en était très content. Finalement la machine à éveil de conscience des poissons fut terminée avant le téléporteur. Joe insista pour qu'elle soit essayée le plus rapidement possible. Il voulut que Quentin assiste avec Bertrand à un instant historique.

Joe : Maintenant que vous avez rempli votre tâche, il est temps de mourir. Disparaissez témoins gênants.

Bertrand et Quentin se dirigeaient malgré eux vers une fenêtre avec l'intention de sauter vers le sol du dixième étage, en s'arrangeant pour que leur tête heurte le sol. Chacun réfléchissait à des idées pour sauver sa peau. Bertrand imaginait des arguments sensés, l'appel à la camaraderie passée. De son côté Quentin se focalisait sur de la nourriture, l'heure du déjeuner approchait à grand pas.

Quentin : Je parie que tu n'es pas capable de manger une miette d'un hamburger Mac.

Joe : Pardon ?

Quentin : Monsieur fait tellement attention à son hygiène, qu'il ne peut pas se nourrir avec un hamburger.

Joe : Je prends les paris, Bertrand fait une commande à distance chez le restaurant Mac le plus proche.

La chaîne de restaurants Mac livrait à domicile à grande vitesse, après dix minutes d'attente le hamburger fut livré. Joe avala une miette, et mourut d'un arrêt cardiaque. Chez Mac même le pain s'avérait désespérément gras, et peu diététique. Ainsi un poisson rouge qui prépara un plan de conquête du monde ambitieux et extrêmement bien conçu, fut mis en déroute par de la malbouffe. Suite à son décès, Quentin et Bertrand retrouvèrent leur liberté de mouvement, ils ne cherchèrent donc plus à se suicider.

Chapitre 11 :

Les problèmes de zombis sur Terre allaient peut-être ressurgir dans le futur. En effet le retourné, le chasseur de primes calamiteux, décida de changer de voie, de s'orienter vers les émissions télévisées de divertissement. Cet extraterrestre à tentacules voulait relancer le show baptisé «Télé apocalypse». Il prévit les choses en grand pour

attirer l'attention des conglomérats économiques sur son projet, il promit une heure de publicité après une demi-heure d'émission. En outre si sa capacité à traquer des cibles s'annonçait déplorable, en revanche ses talents de négociateur s'avéraient certains. Ainsi le retourné parvint à obtenir des soutiens très prestigieux, il aura des moyens considérables pour organiser une zombification de la plupart des humains de la Terre. Il restait quelques problèmes à régler afin que l'épidémie soit la plus foudroyante possible, et ne laisse qu'une poignée de survivants. Mais ce n'était rien d'insurmontable, avec un peu de patience le tour serait joué. Le retourné sélectionna comme protagonistes pour son show Quentin, et Bertrand. Ces deux-là assurèrent de gros records d'audience, ils étaient donc un gisement à exploiter. Ils avaient une façon de se comporter qui faisaient beaucoup marrer les spectateurs dans la galaxie. Bertrand et sa patience angélique associée aux délires de Quentin représentaient une véritable mine de succès. Bien sûr il faudrait prendre des mesures pour que les deux compagnons ne remontent pas le temps, et ne modifient pas ainsi des plans soigneusement élaborés, ou ne fabriquent une machine capable d'annuler l'épidémie. Cependant le retourné avait un large panel de solutions pour garantir la réussite de ses

manigances. En effet grâce à ses appuis financiers, il pouvait corrompre la majorité des politiques, chefs d'entreprise, et criminels de la Terre.

Bertrand : Tu es au courant de la raison pourquoi notre chef de laboratoire veut que l'on sacrifie le projet sur le voyage dans le temps ?

Quentin : Non mais ce n'est pas grave.

Bertrand : Je parle d'une réalisation majeure. D'accord pour l'instant il n'est pas encore possible de dupliquer notre réfrigérateur temporel. Et nous ne pouvons voyager que dans le passé, mais nous tenons une découverte sans précédent.

Quentin : Il y a plus important, l'avenir du dessin animé Super coin-coin est menacé.

Bertrand : Parfois tu es désespérant Quentin.

Le retourné était le responsable des déboires professionnels de Bertrand et de Quentin. Il versa une grosse somme d'argent à des scientifiques gradés pour obtenir une baisse dramatique des fonds pour les deux compagnons. Il s'arrangea aussi pour que les deux compères soient relégués à des tâches purement administratives, comme rédiger des formulaires, afin de minimiser les risques qu'ils inventent quelque chose susceptible de nuire à la zombification de la Terre. En outre pour bien occuper Quentin que le retourné

considérait comme le plus dangereux de l'équipe, l'élément perturbateur par excellence, le roi de l'imprévu ; l'extraterrestre œuvra pour détourner l'attention de son interlocuteur en causant des périls graves pour Super coin-coin. Il arrosa financièrement plusieurs responsables terriens de chaînes télévisés pour obtenir des annonces de fin de diffusion du dessin animé. Ainsi Quentin sera sans doute focalisé sur la défense de son personnage de fiction préféré pour la durée des préparatifs de la zombification. Il ne devrait pas établir de stratégies capables de renverser la situation. Il sera probablement trop occupé par Super coin-coin pour travailler de son côté sur une réalisation capable de ruiner l'émission «Télé apocalypse». Le retourné voyait Quentin comme une menace terrible pour ses intérêts, il avait le sentiment que derrière ses délires, se cachait un génie incommensurable. Certes Bertrand s'avérait nettement plus productif sur la question du nombre d'inventions, mais il était normal de se méfier de quelqu'un comme Quentin qui buvait tous les matins du jus d'orange. D'après le retourné les goûts en matière de boisson aux fruits déterminaient le degré de dangerosité, comme Bertrand aimait le jus de pomme, il n'y avait pas grand-chose à craindre de lui.

Ilèna se sentit partagée par des sentiments contradictoires, quand elle apprit que le show «Télé apocalypse» était relancé. Elle voulait préserver sa tranquillité et ses revenus financiers. Mais si elle restait sans réagir, elle aurait sa conscience qui la harcèlerait. D'ailleurs même si Ilèna aimait les divertissements spectaculaires, où le sang giclait et des drames éclataient, elle trouvait quand même franchement répugnant de transformer en zombis des milliards de gens non consentants. Elle ne ressentait aucune empathie ou pitié pour des volontaires qui participaient à des shows où leurs chances de survie s'avéraient minces. Néanmoins Ilèna trouvait que c'était aller beaucoup trop loin de s'amuser à altérer la nature de tous les humains de la Terre. Certes elle ne portait pas les hommes dans son cœur, elle continuait à voir de haut la plupart des terriens, mis à part quelques exceptions. Toutefois elle considérait comme une ignominie sans précédent la volonté du retourné. D'accord elle avait peur des conséquences d'une contestation vis-à-vis de «Télé apocalypse», vu que cette émission promettait d'atteindre des sommets de popularité. Néanmoins Ilèna refusait catégoriquement de se taire, et de laisser faire. Entendu elle se serait sans doute beaucoup moins indignée si Bertrand et Quentin ne faisaient pas partie des victimes programmées du

show. Cependant elle jugeait qu'il fallait que quelqu'un sonne les cloches du retourné, lui ouvre les yeux sur le côté absolument ignoble de «Télé apocalypse». Ilèna savait qu'elle prenait de gros risques, que même si elle arrivait à se faire entendre par les médias, elle ne récoltera probablement surtout de l'hostilité. Mais elle s'estimait obligée de tenter quelque chose, même si elle regrettera sans doute assez vite son initiative.

Ainsi Ilèna prit rendez-vous avec le retourné, son interlocuteur fidèle à son surnom lui tournait le dos, il n'arrivait pas à guérir de sa manie. Il bénéficiait d'un splendide endroit où recevoir les gens. En effet il organisait l'avenir de «Télé apocalypse» à partir d'une pièce gigantesque, il possédait une salle de plus de mille mètres carrés, où il avait l'habitude d'en mettre plein la vue. Son hall des visites ressemblait à l'intérieur d'une cathédrale gothique gigantesque. Le retourné eut l'idée d'instaurer une compétition chez ses alliés. Plus une personne riche donnait de l'argent plus elle bénéficiait d'un portait de grande taille dans le hall. Ce concept simple en apparence générait une course presque sans précédent dans l'investissement pour une émission télévisée. Ainsi des gens fortunés allèrent jusqu'à vendre une à deux planètes pour avoir la satisfaction d'avoir une

plus grande représentation qu'un rival. Pour l'instant celui qui avait la joie d'avoir le plus grand portrait était le directeur général du conglomerat des haltères grattoirs, une entreprise qui vendait des poids de musculation qui permettait de se gratter en même temps que l'on faisait de l'exercice. Même si se livrer à une gratouille tout en maniant de lourdes charges pouvait entraîner un accident grave pour soi ou autrui, surtout en déplaçant cent kilos de poids, le directeur rencontrait un franc succès avec ses produits. Ilèna eut envie pendant quelques secondes de verser une bonne partie de ses économies pour promouvoir «Télé apocalypse». Elle réalisa alors que le retourné devait user de techniques subliminales, d'un procédé hypnotique pour inciter un maximum de gens à investir dans l'émission. Ilèna détecta le subterfuge de contrôle mental à cause de son éducation. Sa mère l'obligea à analyser divers moyens de dominer l'esprit des gens de façon discrète. Le retourné était doué pour arnaquer, mais il lui restait encore à progresser sur la voie de la duperie.

Retourné : Que puis-je pour vous Ilèna ?

Ilèna : Je suis venu vous demander d'arrêter la préparation de l'émission «Télé apocalypse».

Retourné (colérique) : C'est hors de question, je perdrai une fortune si je vous obéissais, et vous n'avez rien à m'offrir en retour.

Ilèna : Si vous garderez la liberté, et surtout la vie. Je peux révéler à certains de vos riches donateurs, que vous les avez dénoncés quand vous étiez chasseur de primes.

Retourné : Dans ce cas, je suis contraint de sévir.

Le retourné appuya sur un bouton, et une trappe s'ouvrit, au fond il y avait des poissons voraces qui adoraient manger tout et n'importe quoi, du moment que cela avait de la viande. Problème Ilèna ne tomba pas, elle n'était pas sous la trappe. Ce n'était pas grave le retourné avait d'autres cartes à jouer. Il déclencha son lanceur de pics empoisonnés, et se ramassa deux projectiles dans les jambes, tandis qu'Ilèna était intacte et ouvrait des yeux ronds devant le spectacle, elle devait faire de gros efforts pour ne pas rire franchement. Le retourné n'abandonnait pas la partie, il disposait d'autres atouts mortels pour les importuns qui osaient remettre en cause ses rêves. Alors il appuya sur un autre bouton, et de l'acide fut balancé sur son corps, il eut les chairs rongées par la substance liquide, tandis qu'Ilèna n'écopa toujours d'aucun dommage. Elle s'esclaffait franchement devant les loufoqueries de son

ennemi. Elle n'arrivait plus à garder son calme devant l'incompétence notoire pour piéger de son adversaire. Elle ne pensait pas que c'était possible d'atteindre un tel niveau d'idiotie dans l'organisation de traquenard. Et elle ne s'avérait pas au bout de ses surprises. En effet le retourné n'abandonnait pas son désir de neutraliser sa cible, alors il appuya sur d'autres boutons de sa table. Résultat il se révéla foudroyé par des éclairs, décapité par des scies électriques, happé par des plantes carnivores qui essayèrent de l'engloutir. De son côté Ilèna n'encaissa absolument aucun dégât. La seule victime dans les environs était le retourné, mais il s'avérait tenace, il finirait bien par triompher de l'importune moqueuse. Certes les vingt derniers boutons sur lesquels il appuya ne servirent qu'à le ridiculiser, cependant il ne s'inclinait pas devant l'adversité. Et il finit par triompher, enfermer Ilèna dans une cage qui jaillit du plafond.

Retourné : Ne t'en fais pas, je te ne ferais pas trop de mal, je vais me contenter de neutraliser ton désir de secourir les terriens.

Ilèna : Cette cage en bois est ridicule, je vais la briser facilement.

Retourné : Cela m'étonnerait.

Ilèna s'acharna comme il put sur les barreaux, mais elle s'activa en vain. Elle était dans une prison vraiment solide. Elle avait beau avoir une grande force suffisante pour assommer un taureau, sans l'aide d'une arme, elle bataillait contre une cage fait de barreaux noirs aussi résistants que de l'acier d'excellente qualité. Mais elle refusait de céder, l'avenir d'une planète entière reposait sur elle. Si elle abandonnait elle contribuera à causer une tragédie monumentale. L'ennui venait que ses forces déclinaient peu à peu, qu'Ilèna perdait petit à petit la volonté de se battre, et éprouvait un désir presque irrésistible de dormir. Elle subissait les effets d'un soporifique puissant, diffusé par une petite bobonne agrippée par les tentacules d'un sbire. Le retourné évitait de manier lui-même les substances qui causaient le sommeil, neuf fois sur dix il s'aspergeait sur son visage du gaz soporifique. Il avait envie de voir en face l'expression de frustration sur Ilèna mais il était toujours victime de sa manie qui consistait à tourner le dos à ses interlocuteurs, aussi bien amis qu'ennemis. Il envoya l'endormie dans un centre de reconditionnement mental, un lieu où il programmait l'esprit de certains adversaires pour les transformer souvent en des subordonnés dociles. Il agira de façon légère sur Ilèna. Cette dernière conservera ses souvenirs et l'essentiel de

son libre-arbitre, mais elle n'aura cependant plus aucune envie de secourir les terriens. Il restait encore quelques détails à régler avant de transformer en zombis l'essentiel des humains. Il fallait déterminer le nombre de vaisseaux engagés dans la mission. Le retourné pourrait se contenter de limiter les frais, et de compter sur quelques milliers d'engins spatiaux pour répandre le virus qui provoquera la zombification. Mais il avait envie d'épater la galerie, de marquer les esprits de ses investisseurs, alors il demanda à une flotte d'un million de vaisseaux de participer à la mission.

Tout semblait se dérouler à merveille, Bertrand était focalisé sur une mobilisation de chercheurs pour la défense des droits des savants, Quentin manifestait dans un costume de canard pour attirer l'attention sur Super coin-coin. Apparemment aucun obstacle n'empêchera l'émission «Télé apocalypse» de voir le jour. Mais le retourné avait un goût d'inachevé, tout ne lui semblait pas parfait. Et il sut ce qui clochait, trop de personnes qui ne tournaient pas le dos quand ils se parlaient ou conduisaient un vaisseau. Alors il décida de lancer une nouvelle mode, qui commencera dès maintenant. Il exigea que les pilotes de sa flotte, tournent le dos à leur poste de

pilotage. Il y eut quelques grommellements, mais la majorité obéit.

Problème les pilotes n'avaient pas de rétroviseurs comme le retourné pour voir derrière eux, et manquaient d'habitude dans la gestion de leur position originale. Ainsi l'opération de zombification tourna au fiasco à cause de la folie du retourné. Les engins percutèrent pratiquement tous, et se détruisirent mutuellement. Plusieurs différentes façons de se démolir furent involontairement employées, en activant la machine arrière alors que des dizaines d'engins spatiaux étaient derrière soi, en déclenchant l'armement au lieu des propulseurs, ou en effectuant des loopings et d'autres séries d'acrobaties très nuisibles pour le fuselage.

Suite à cet échec cuisant, le retourné perdit l'essentiel de ses soutiens politiques et économiques. Par conséquent le show «Télé apocalypse» fut annulé, et les terriens échappèrent ainsi un changement en zombis. Le retourné quant à lui devint un inoffensif mendiant très pauvre.

Chapitre 12 :

Joe le poisson rouge n'avait pas dit son dernier mot, il fut ressuscité par l'Anachronisien baptisé Couveuse. Il fit un pacte avec son

interlocuteur, en échange d'une assistance pour conquérir la Terre, il lui révélera un moyen de mourir. La Couveuse apprit qu'il y avait eu une vague de décès chez ses semblables. Elle en déduisit que le responsable du trépas massif de ses congénères devait être Joe, alors elle se rendit sur Terre et utilisa ses formidables pouvoirs psychiques pour lui rendre la vie.

Bertrand, bien qu'il ait été dupé par le poisson, choisit de lui aménager une tombe dans son jardin. Cette gentille attention ne diminuait pas l'envie de revanche de Joe, au contraire son ressentiment s'avérait extrême. Il avait la ferme intention d'exercer des représailles atroces sur les gens qui s'étaient opposés avec succès à sa première tentative d'asservissement de l'humanité. Le poisson était fermement décidé à infliger des tourments mémorables à ses deux ennemis, Bertrand et Quentin. Il obligera ses adversaires à se manger des parties de leur propre corps, puis il s'arrangera pour que les deux compères soient soumis à des sévices sexuels infernaux. Ou alors pire il les contraindra à assister à un spectacle de marionnettes pendant cinq minutes. Le poisson croyait que les marionnettes possédaient des pouvoirs cachés extrêmement terrifiants, que les regarder en face, revenait à se faire aspirer l'âme et à risquer de subir une terrible malédiction. Joe était

un génie avec des facultés intellectuelles particulièrement développées, mais il souffrait de quelques faiblesses mentales notoires, d'un côté superstitieux parfois navrant. Par exemple il s'arrangea pour que les livres consultés par lui, comportent tous des gribouillis rendant le numéro de la page treize totalement illisible.

Joe recourut à une technique assez particulière pour endormir la vigilance de ses deux ennemis, les mettre dans un état peu propice à l'élaboration d'une contre-attaque. En effet il veilla à donner beaucoup de bonheur à ses deux adversaires. Il œuvra à ce que Bertrand travaille dans le laboratoire de ses rêves, qu'il reçoive beaucoup plus de fonds que prévu. Ainsi il se concentrait de toutes ses forces sur des projets scientifiques, il négligeait de s'intéresser à l'actualité. Il se donnait à fond pour son aspirateur à voyager dans le temps. Il pensait qu'un appareil géant destiné à faire le ménage serait plus adapté pour aller dans le passé qu'un réfrigérateur. Il voyait l'aspirateur comme le moyen de transport du futur et pas seulement pour les déplacements temporels. Mais aussi pour voyager sur les routes, les pistes, la mer, les airs et les montagnes. Bertrand avait une certaine confiance dans ses rêves, il croyait que les songes apportaient des

idées dont il fallait tenir compte. Certes certaines suggestions issues du sommeil paradoxal paraissaient folles et totalement absurdes. Néanmoins Bertrand était sûr que ses songes en rapport avec l'outil de ménage étaient la clé d'une vérité essentielle. Que l'aspirateur valait cent fois mieux que la voiture, le camion, la moto, l'avion, l'hélicoptère et le bateau à moteur. En déployant les bons ressorts il y avait moyen d'après lui, de faire d'un outil de ménage le principal moyen de transport du monde à un prix raisonnable. Les gens s'installeront dans des sièges au sein du sac de l'aspirateur, et il suffira de mettre des vitres ou d'observer l'extérieur au moyen de caméras. D'accord un temps d'adaptation sera nécessaire, et des esprits conservateurs militeront peut-être ardemment contre l'aspirateur. Cependant Bertrand avait la foi qu'il convaincra un maximum de gens sur le long terme.

Joe envoyait à échéances régulières des rêves dans l'inconscient de Bertrand. Il aurait pu faire voler en éclat l'esprit de sa cible avec ses pouvoirs mais il tenait à ce que sa victime ait pour l'instant des songes agréables, l'inspirant hautement. Le poisson voulait la faire enrager le moment venu, lui arracher un haut niveau de regrets quand Bertrand découvrira la vérité. Joe se tâtonnait pour envoyer des indices dans les rêves

de sa proie. Mais finalement il se retint d'agir d'une façon trop orgueilleuse. Il tenait à prendre des précautions, il ne voulait pas être battu à une nouvelle reprise à cause d'un accès d'arrogance. Même si cela se révélait très tentant de jouer avec les nerfs de Bertrand, en lui envoyant des songes où il serait victime de supplices élaborés, où il s'avérait obligé de s'incliner avec déférence, de contribuer à travailler pour l'asservissement de l'humanité. Joe comptait employer Bertrand d'une façon particulière, il le laissera en vie, et il ne restreindra pas son accès à une nourriture de qualité. Mais en retour il le forcera à perfectionner des modules de contrôle d'esprit, des machines conçues pour détruire le libre-arbitre. Le poisson prendra en otage des proches de sa cible et le contraindra ainsi à coopérer. Il établira aussi tout un programme de tortures physiques pour Bertrand, mais il guérira à grande vitesse les plaies infligées avec ses pouvoirs. En effet il reçut de la part de la Couveuse, plus des trois quarts de ses facultés extraordinaires. Joe d'après ses connaissances savait que Bertrand était un défenseur acharné de la démocratie, donc le forcer à coopérer pour asservir des dissidents politiques constituera une vraie déchirure psychique pour lui, une honte cuisante. Le poisson tenait à varier les

réjouissances pour garantir le maximum de souffrances chez son ennemi.

Joe ne favorisait pas les desseins scientifiques de Quentin, il préféra lui fournir des sources d'amusement. Il l'envoya au Parc Super coin-coin, un parc d'attraction géant. Il s'arrangea pour que cet ennemi bénéficie d'un séjour gratuit pendant un mois dans un lieu d'une taille gigantesque. En effet il s'agissait d'un complexe regroupant des centaines de lieux liés à l'amusement, ajouté à cela qu'il était souvent nécessaire de faire la queue pendant une demi-heure voire plus longtemps avant d'obtenir le droit d'entrer dans une attraction, et il s'avérait rare que des gens visitent tout le parc du premier coup. De son côté Quentin nageait dans un tel état d'euphorie qu'il se moquait complètement d'attendre une longue durée de temps pour accéder à la grande roue Super coin-coin, ou les fameuses montagnes russes super rapides, un parcours constitué de montées et descentes vertigineuse sur des rails, où un train amenait des wagons remplis de passagers solidement attachés à une vitesse franchement élevée de trois cent kilomètres heure au minimum. Le fin du fin pour Quentin consistait à rencontrer Super coin-coin pour une séance de trois photos. Il n'avait pas encore compris que ce

personnage de dessin animé n'était pas réel, qu'il n'existait que dans l'imagination des spectateurs. Pour Quentin il s'avérait tout à fait normal que Super coin-coin ait été aperçu en même temps dans plusieurs lieux. Ce personnage avait simplement la capacité de se dédoubler, il pouvait tout faire. D'ailleurs Quentin adhérait à un culte qui clamait que Super coin-coin s'avérait une partie de Dieu. Qu'il amènera le Paradis sur Terre, le jour où la majorité des humains se collera un canard en plastique de bain sur le sommet du crâne. C'était une idée farfelue, mais Quentin y croyait dur comme fer. Il la voyait comme le meilleur moyen de sauver le monde.

Le poisson modifia ses plans par rapport à son dernier projet de domination, il ne cherchera pas à éveiller l'ensemble de ses congénères vers un état de conscience. Il régnera sans partage sur l'humanité tout seul. Il craignait que s'il dotait des semblables de la possibilité de s'intéresser à autre chose que leur ravitaillement en nourriture, et d'autres besoins que le sommeil, et la reproduction, il provoquera l'émergence de rivaux qui contesteront sa suprématie. Certes être seul à diriger présentait quelques inconvénients, le pouvoir suprême s'avérait un lourd fardeau pour un chef. Mais Joe était devenu paranoïaque suite à sa

dernière défaite. Il pensait que la raison de sa débâcle précédente ne venait pas de lui, mais d'une conspiration de congénères intelligents. Le poisson mènera lui-même une campagne d'extermination de ses semblables pour garantir qu'il ne soit pas détrôné. Bien que dans la réalité il soit le seul poisson rouge de la Terre à être doté d'une véritable conscience, de la faculté à penser à d'autres choses que la faim, la peur des prédateurs et la volonté d'une descendance. D'ailleurs Joe estimait qu'il fut victime dans le passé d'une machination de la part de semblables. Il était impossible pour lui que des humains comme Quentin et Bertrand soient assez malins pour triompher de lui de leur propre initiative. Il y avait une volonté supérieure derrière ces deux adversaires. Quelqu'un appartenant à l'espèce des poissons rouges devait lutter activement pour préserver la liberté de l'humanité. Joe se voyait comme le plus génial de son genre, le summum de l'évolution, cependant il devait exister des rivaux capables de le concurrencer parmi ses congénères d'après lui. Certes il n'avait pas de preuves pour appuyer son raisonnement, mais il estimait complètement sans faille sa logique.

Pourtant aucun obstacle majeur ne se dressa durant la construction de la tour de contrôle mental

de Joe. En effet le poisson put observer tranquillement son édifice spécial se bâtir sans trop de problème. Il n'y eut que le fisc qui posa quelques ennuis, à cause d'une histoire de taxe à régler. Mais il suffit au poisson de manipuler un compte bancaire pour régler l'affaire de l'impôt à verser. Joe avait en plus de ses formidables facultés mentales, la capacité de contrôler à longue distance une machine comme un ordinateur. Ainsi il put opérer un virement bancaire au fisc pour acheter sa tranquillité. Sa tour était entièrement en marbre noir, une matière qui possédait la propriété d'amplifier les pouvoirs de domination. Elle conféra ainsi au poisson la possibilité de contrôler la majorité des habitants de la région parisienne. Il profitera de son emprise pour ordonner aux autorités locales de défendre la création d'autres tours en marbre d'une dizaine de mètres au minimum afin de servir d'amplificateurs. Ainsi Joe étendra petit à petit son contrôle d'abord sur la France, puis l'Europe, ensuite l'Asie, l'Afrique, l'Océanie et enfin l'Amérique. D'ici quelques années il créera une vaste flotte d'exploration afin de coloniser l'ensemble de la galaxie, que les autres races intelligentes non humaines lui obéissent. Il ne s'arrêtera pas à la Terre, cette planète ne s'avérait qu'un amuse-gueule, une première étape dans sa course à la suprématie. Puisqu'en buvant du sang

de son allié la Couveuse, il hérita de la jeunesse éternelle, ainsi que d'une résistance ahurissante à la maladie, et aux poisons, il fallait bien qu'il meuble ses journées pendant les millénaires de son règne. Joe par télékinésie, la faculté de déplacer les objets par la pensée, alluma le dispositif électronique spécial de sa première tour. Son premier ordre fut d'obliger Quentin et Bertrand à venir le voir.

Le poisson aurait voulu que ses deux cibles se dépêchent comme des dératés de se présenter à lui. Mais il modéra son impatience, s'il forçait trop la main à ses deux ennemis il y avait un risque que l'un voire les deux meurent victimes d'un accident de la route, ou d'un incident biologique. Quand Joe mettait trop de force mentale dans un ordre, il lui arrivait de causer la mort de quelqu'un. Heureusement maintenant il évitait globalement de tuer une personne en prenant le contrôle de son esprit. Pousser Bertrand à quitter son laboratoire s'avéra relativement facile. Par contre Quentin démontra un haut niveau de résistance, il était hautement concentré sur le fait de regarder les dix premiers épisodes de Super coin-coin. Le poisson eut beau insisté lourdement avec son emprise mentale, il se heurta dans un premier temps à une détermination farouche qui refusait

catégoriquement de plier. Quentin voulait envers et contre tout s'amuser à profiter de la vision de son personnage favori de dessin animé. Alors Joe se creusa la cervelle pour trouver une idée susceptible d'appâter sa proie. Il essaya de mettre au point une stratégie pour inciter sa victime à lui obéir. Il insinua que la sœur de son adversaire courait un immense danger, puis qu'il y avait un incendie en bas de l'immeuble où habitait son ennemi. Il se fit passer pour l'esprit du père de Quentin qui désirait voir une dernière fois son fils avant de partir vers l'au-delà. Cependant rien n'y faisait, puis une idée lumineuse germa dans l'esprit du poisson. Ainsi il eut comme plan de faire croire que Super coin-coin avait besoin d'un coup de main pour triompher de la Couveuse qui désirait asservir l'humanité. Et que Quentin deviendrait officiellement l'acolyte numéro un du personnage, s'il arrivait le premier sur le lieu indiqué. Ce fut très efficace, il fonça à toute allure vers la tour en marbre.

Quentin : Tiens que fais-tu là Bertrand ? Tu viens aider Super coin-coin ?

Bertrand : Non je..., oh non je crois que je comprends, cette sensation dans ma tête, Joe est de retour.

Quentin : Cela m'étonnerait, il est mort.

Joe (s'exprime par télépathie) : Et pourtant je suis bien là. Vous allez bientôt connaître un destin d'esclaves. Ha, ha, ha !

Bertrand : Quelle horreur !

Quentin : Joe je parie que tu ne peux pas avaler ma mini-frite.

Joe : Peuh, je prouve le contraire, argh je meurs.

Joe avait beau avoir renforcé son corps avec divers implants mécaniques, être capable d'avaler dix litres de cyanure sans sourciller, résister sans dommage à une explosion de bombe à bout portant, supporter sans broncher la chaleur de flammes de plusieurs milliers de degrés, une mini-frite d'un centimètre de chez Mac fut un défi insurmontable pour lui. Cet aliment n'était pas jaune mais blanc, à cause de sa composition à 99.99% de sel hautement concentré. Il était nécessaire pour un humain en consommant de passer plusieurs années à s'acclimater, afin d'éviter la crise au niveau de divers organes, notamment les reins, et le cœur. Quentin contribua une nouvelle fois à sauver l'humanité. Il offrit le trépas à la Couveuse avec son fameux cri tagadatsointsoin.

Chapitre 13 :

Joe le poisson rouge survécut sous une forme astrale, il devint une énergie déclinante, mais son esprit demeura présent dans le monde matériel. Et il trouva un allié qui le dota d'une grande puissance.

Sur Terre Quentin et Bertrand menaient une vie sans trop de soucis apparents, ils avaient un quotidien assez bien réglé, du lundi au vendredi ils se consacraient surtout à la recherche scientifique. Et le week-end ils avaient un programme bien établi. Bertrand bricolait des avions miniatures ou d'autres véhicules de modélisme. Tandis que Quentin se livrait au visionnage des épisodes de Super coin-coin, et à des sports comme la course, le lever d'haltères et le tennis. Mais brusquement tous deux se retrouvèrent téléportés dans une immense tour, au rez-de-chaussée pour être précis. Le bâtiment de métal blanc était d'une taille immense aussi bien en contenance que pour sa hauteur supérieure à celle d'une montagne. Il avait à divers endroits des représentations de poisson rouge dispersés un peu partout. Ainsi il se trouvait des dizaines de tableaux, de statues et de gravures sur la pierre ou le métal servant à figurer la présence de Joe à chaque étage. De son côté Bertrand eut un horrible pressentiment, encore une fois il sera confronté au poisson rouge, et pour

arranger les choses son adversaire semblait plus fort que jamais. Son détecteur de puissance, un appareil destiné à mesurer l'énergie stockée dans chaque être, lui signalait que Joe atteignit un nouveau niveau en terme de pouvoir. Bertrand travaillait sur un moyen de localiser des super-races comme les Anachronisiens. Alors il configura une machine miniature pour déceler des êtres aux capacités hors du commun. Il bricola des lentilles de contact et les dota de la faculté de détecter certaines énergies. Ainsi un éclair de foudre avait une valeur de cent, tandis que celle de Joe dépassait les mille milliards. De plus Bertrand estimait que le poisson rouge ne déployait pas son plein potentiel actuellement, qu'il faudra être à côté de lui pour connaître sa véritable force.

Quentin se lamentait, il allait louper la fin de Super coin-coin, il était vraiment furieux d'avoir été transporté au meilleur moment, celui où son personnage de dessin animé arrivait à triompher du Professeur Palme, un méchant très récurrent de la série. En effet Super coin-coin affrontait à chaque épisode le même ennemi majeur, il était confronté à des milliers de reprises au même adversaire final. Bien sûr il y avait des variations dans les sbires du Professeur, mais la fin de chaque épisode était facile à deviner à la longue, ainsi que le milieu et

la fin. D'abord Palme concevait un plan machiavélique, rassemblait de nombreuses ressources, construisait une base secrète dans un endroit isolé, et il volait, asservissait, terrorisait un grand nombre de personnes. La police et l'armée déployait de gros moyens pour tenter d'arrêter le Professeur. Toutefois des robots, des avions, des tanks, des hélicoptères, des sous-marins, des voitures, ou des dentiers arrivaient à chaque fois à déjouer les manœuvres des forces de l'ordre et des militaires. Tout semblait perdu, une région, un pays, voire un continent entier allait passer sous le contrôle de Palme une personne très méchante, qui était très fier de ses méfaits, notamment de ne se laver les dents que deux fois par jour. Alors le Professeur organisait un somptueux banquet destiné à commémorer son triomphe. Le désespoir s'installait sur une vaste zone, pratiquement plus personne n'avait foi dans la justice. Mais au moment où tout semblait perdu, Super coin-coin surgit. Il arrivait tel un sauveur après avoir laissé les ennemis du bien s'installer bien confortablement et commis plein de crimes. Alors un combat épique commençait. Super coin-coin commençait par donner des coups de palmes et d'ailes sur ses ennemis. Il esquivait sans problème les lasers mortels, les explosions des grenades, les tirs de balles d'armes à feu. Après cinq minutes de

super dialogues du genre «tu es un méchant vraiment méchant, et de réponse du type c'est normal j'ai un doctorat en méchanceté», Super coin-coin détruit tous les dispositifs ennemis avec son célèbre cri le Tagatsointsoin. Ne cherchez pas à comprendre face à ce cri, même les blindages les plus résistants ne faisaient pas le poids. Ensuite le professeur Palme un petit homme gros et barbu, qui se teignait les cheveux en bleu, blanc, rouge, marron, jaune, orange, violet, et vert, s'enfuit à bord de sa super trottinette de l'enfer, un véhicule doté d'un super moteur lui permettant de dépasser la vitesse d'un avion à réaction. Après son affrontement intense, Super coin-coin se livrait à une leçon de morale ou de civisme pour les téléspectateurs, comme par exemple c'est très bien de penser à traverser la rue en marchant sur un passage piéton.

Bertrand se livrait à une inspection méticuleuse des environs, il étudiait en profondeur les alentours. Il cherchait à collecter un maximum d'informations utiles. Tandis que Quentin poussait le cri Tagatatsointsoin, c'était sa seule contribution active. Bertrand commençait à en avoir marre, mais il se contenait. Il admettait que la situation prêtait à un stress intense, résultat il laissa son ami délirer en paix. Quentin essayait aussi d'appeler par

télépathie son super costume de justicier, une réplique de la tenue de Super coin-coin. Il était certain qu'une fois ses habits spéciaux enfilés, il ridiculiserait facilement l'ennemi qui l'enleva. Le costume se composait d'un t-shirt bleu à manches longues avec un dessin de bec de canard orange devant et derrière, une cape rouge, un pantalon vert, et des palmes de plongeur rose. Malheureusement la tenue ne possédait aucun pouvoir particulier, aucune faculté spéciale. Mais Quentin était complètement sûr d'avoir fait un investissement judicieux. Certes il dépensa cent mille euros, et s'endetta pour soixante-dix ans, en contractant un prêt à quarante pour cent d'intérêts par semaine. Cependant il était absolument convaincu d'avoir eu un comportement judicieux, et parfaitement sensé. Celui qui lui conseilla le costume était diplômé en coin-coinologie, il n'y avait donc absolument aucun risque d'arnaque. Certes des dizaines de magazines et journaux mettaient en garde sur le scandale des costumes au prix exorbitant, sur le fait que de nombreux escrocs arnaquaient des fans de Super coin-coin en leur proposant des tenues à des prix abusifs. Cependant Quentin se jugeait bien trop malin et renseigné pour tomber dans un piège, quand il s'agissait d'acheter quelque chose avec l'univers de Super coin-coin. Il aura d'ailleurs quelques questions à

poser quand le vendeur de costumes reviendra de son voyage en Chine, programmé pour une durée de plusieurs décennies.

Bertrand tomba dix étages plus haut sur deux chaises en bois d'apparence ordinaire, sur l'un des sièges se trouvait un papier où il avait écrit «il faut rester une minute assis pour rencontrer Joe le merveilleux, le sage, le grand, le superbe, l'incroyable, et surtout le modeste». Bertrand soupçonnait un traquenard du genre une électrocution mortelle, une attaque de flammes, ou des lames découpeuses. Alors il se retint de s'asseoir, il préféra construire une machine et lire les livres d'électronique de la tour pour concevoir une contre-attaque. Quentin de son côté se contentait de crier tagatatsointsoin, et d'appeler par la pensée son super costume. Il s'obstinait à rester au rez-de-chaussée. Il ne cherchait pas à changer sa situation de façon constructive. Bertrand lui s'occupait en construisant un super désintégrateur, une arme prenant la forme d'un pistolet moderne en plastique avec la faculté de faire disparaître les choses au sens littéral du terme. L'outil de mort ne rendait pas invisible, il détruisait totalement, il annihilait les objets sans laisser de trace, même pas un peu de poussière. Il s'agissait d'une découverte majeure qui bouleversa la gestion des déchets.

Ainsi une alternative fiable à l'incinération vit le jour, au lieu de devoir stocker les cendres toxiques issus de la destruction par le feu des ordures, il sera possible de faire disparaître complètement les déchets. Cette invention présentait des inconvénients comparé au recyclage, mais apportait quand même beaucoup au point de vue écologique, notamment la possibilité de la fin de l'existence des décharges. Et Bertrand avait d'autres sujets de satisfaction, il créa aussi une machine à création de nourriture, en bricolant quelques fusibles, et en assemblant divers matériaux il put générer à partir de l'air des fruits, des légumes, de la viande et du poisson avec un goût excellent.

Quentin finit par se lasser de ses cris Tagatatsointoin, et chercha à explorer la tour pour se désennuyer, il découvrit les chaises au dixième étage et choisit de s'y asseoir. Rien ne passa, dix secondes s'écoulèrent, puis vingt, enfin une minute se déroula. Puis un bruit tonitruant eut lieu. Une lumière d'abord égale à la lueur d'une bougie se matérialisa, puis elle s'amplifia jusqu'à devenir insupportable à contempler. Elle fut suivie par un bruit timide qui enfla à un niveau assourdissant. Alors la tour se mit à trembler, et malgré son extrême solidité, sa capacité à résister à de terribles

cataclysmes, des morceaux de mur et de plafond se détachèrent. Cependant ni Bertrand ou Quentin ne furent touchés par les gravats métalliques. Ils eurent le droit à une surprise de taille, quand ils découvrirent la nouvelle apparence de Joe. En effet l'animal arrivait à respirer sans être présent dans de l'eau, il parvenait très bien à demeurer en vie à l'air libre. Mais le plus surprenant venait de ses ailes blanches aussi larges que celles d'un aigle, d'une envergure considérable. Le poisson changea aussi sur d'autres points, désormais, il était nettement plus obèse, il se caractérisait par un sérieux embonpoint. Ce qui était normal il décida d'humilier ses ennemis en cherchant à s'insensibiliser à la nourriture des restaurants Mac. Par contre même si ses pouvoirs magiques s'annonçaient stupéfiants, Joe n'arriva pas à lutter contre un phénomène de prise de poids massive chez lui. Par contre il développa un haut niveau de résistance. Désormais il pouvait consommer un hamburger ou des frites cuisinés chez Mac, sans risquer de mourir. Il parvint après des mois d'efforts à réaliser un exploit presque impossible pour des humains ordinaires, consommer tout en restant en vie, deux fois en une semaine un double hamburger super gras de chez Mac.

Joe : Bienvenu vous avez mis le temps pour vous assoir dites donc, je vous attends depuis une semaine. Je vous dis quand même bravo, vous êtes sacrément résistant à la torture.

Bertrand : Pardon ?

Joe : Rester assis une minute sans rien faire c'est insupportable, c'est le supplice ultime.

Bertrand : Peux-tu nous renvoyer en France ?

Joe : Bien sûr il suffit que je meure pour que vous reveniez dans votre pays.

Il n'y avait pas que les Anachronisiens qui méritaient le titre de super-race avec des capacités extrêmes, comme par exemple la faculté de déplacer une planète au moyen de machines. Il existait d'ailleurs beaucoup plus puissant qu'eux, les Glandeurs pouvaient éteindre ou allumer des soleils d'une simple pensée. Heureusement ils étaient beaucoup plus portés sur la sieste que sur la conquête ou l'ingérence dans les affaires politiques. Ils passaient beaucoup de temps à dormir, ils se réveillaient en général une minute par an. Certains adoptaient une forme physique, mais la majorité choisissait de se promener sous forme astrale, de se déplacer tels des fantômes d'une planète à l'autre. Ceux capables de discerner les Glandeurs voyaient que ces super-êtres ressemblaient à des pizzas. Ils étaient plats, et

avaient un aspect rappelant une garniture tomates, fromage, et champignons.

L'un des Glandeurs rencontra l'esprit de Joe, qui saisit l'opportunité s'offrant à lui. Il fusionna avec un Glandeur. Dès lors il s'affranchit de beaucoup de limites, il était désormais capable de conquérir en quelques minutes plusieurs galaxies. Mais il préféra d'abord se consacrer à des activités moins ambitieuses, notamment la vengeance. Il avait la ferme intention de vaincre les ennemis qui osèrent le duper, Quentin et Bertrand. Avant de commencer à comploter, Joe restaura une enveloppe charnelle de poisson rouge, il lui suffit d'une simple pensée pour se retrouver avec un corps. Il eut pendant deux ou trois secondes l'impression de suffoquer, à cause du fait qu'il se trouvait dans l'espace. Puis il se reprit, il disposait d'un corps théoriquement invulnérable à tout ce qui existait. Il pourrait carrément survivre à l'explosion d'une étoile. Donc il n'avait pas à paniquer, il se calma, et se mit à réfléchir sur un plan afin de générer une vengeance atroce.

Bertrand tenta alors une attaque avec son désintégrateur, mais il réalisa qu'il perdait son temps, le poisson résistait sans problème aux effets de l'arme. Bertrand passa des jours entiers à peaufiner son outil de mort, pourtant bien qu'il ait

un objet de destruction capable de détruire les vaisseaux spatiaux les plus avancés, il était dans l'incapacité de faire du mal à Joe. Il consulta le niveau de puissance du poisson, et il fut rempli d'effroi, son détecteur indiquait un chiffre d'un milliard de milliard de milliard. Joe était capable d'une pensée d'anéantir toutes les planètes de l'univers. Même si la fusion avec le Glandeur diminua ses facultés intellectuelles, il était quand même terriblement dangereux.

Quentin : Tu n'es pas capable de boire du soda basse calorie de chez Mac.

Joe : Je parie que si.

Joe matérialisa un soda et, il absorba par la bouche une gorgée. Il regarda de façon triomphante ses deux ennemis, il était capable de déjouer leur défi. En effet désormais il s'avérait possible de relever les épreuves les plus corsées, rien ne lui était impossible. Certes dans le passé il fut défait par les productions alimentaires des restaurants Mac. Mais il s'agissait d'événements anciens, maintenant le poisson évolua à un niveau sans précédent. Actuellement il pouvait s'affranchir de pratiquement toutes les limites. Par exemple il voyageait à une vitesse qui ridiculisait celle de la lumière, il se déplaçait avec une grande facilité

d'un bout à l'autre de l'univers en un temps infime inférieur à une seconde. De plus il lui suffirait de se concentrer un peu pour avoir la possibilité de recréer l'univers entier à son image, en instaurant une domination absolue sur les gens, les animaux et les plantes des planètes avec de la vie. Rien ne semblait capable de freiner Joe, ce poisson vivait un véritable moment d'extase, quand il remarqua la mine désespérée de Bertrand et Quentin. Il appréciait hautement les grimaces d'amertume chez ses deux adversaires. Le fait que ses deux ennemis qui le ridiculisèrent, réalisaient leur totale impuissance valait son pesant de bonheur. Joe comptait bien faire durer le moment de son triomphe, il contemplait avec un grand sourire goguenard ses deux adversaires. Il affichait une mine radieuse à la perspective de marquer un triomphe total. Il avait l'intention de bien faire durer le plaisir en ralentissant le temps afin de profiter plus longtemps de l'expression d'abattement de ses ennemis. Le poisson se considérait comme tellement parfait que rien ne l'arrêtera alors il opta pour une nouvelle gorgée de soda. Et il fit une crise mortelle de diabète, il but une boisson avec plus de sucre que d'eau. Quentin et Bertrand revinrent tous les deux dans leur appartement. Les inventions rapportées de la tour apportèrent un avenir somptueux aux deux amis.

Chapitre 14 :

Avant de décéder, Joe eut le temps de transférer une partie de sa puissance cosmique et ses dernières volontés au retourné. Il comptait sur cet extraterrestre pour accomplir une vengeance vile contre Bertrand et Quentin. En effet le retourné adorait le pouvoir et comptait bien parachever ses désirs de diffuser l'émission «Télé Apocalypse». Certes il échoua une fois à transformer les terriens en zombis, mais il était une personne tenace qui n'abandonnait pas facilement. D'accord il s'égara à une reprise, mais il apprenait de ses erreurs. Il allait prouver grâce à la deuxième chance offerte, qu'il était capable d'accomplir de grandes choses. Il organiserait un show télévisuel avec une audience ahurissante, il contraindrait les plus grandes personnalités de sa galaxie à le soutenir. Il régnerait en maître absolu sur les médias, les responsables des instances politiques et économiques lui mangeraient dans les mains, retiendront leur souffle en présence d'un commentaire positif ou négatif de sa part. Le retourné s'arrangerait pour que son émission soit tous les jours un événement incontournable, une représentation qui attirerait les masses, un spectacle à la réputation incroyable. Que le premier

réflexe après s'être levé de beaucoup de gens soit de regarder «Télé Apocalypse». Que de nombreuses personnes soient tellement impatientes de voir l'émission, qu'elles s'endettent lourdement pour accéder à des formules premium. Que certains soient prêts à vendre leur femme, leur maison, et leurs dents afin de bénéficier de séquences vidéo inédites, non disponibles pour le commun des mortels. Le retourné plaçait la barre assez haut, cependant avec ses nouveaux pouvoirs surnaturels rien ne lui était impossible. Il était désormais capable de faire la pluie et le beau temps à l'échelle de la galaxie, d'amener le carnage ou bien la prospérité sur une planète d'une simple pensée.

Le retourné téléporta Bertrand et Quentin dans sa nouvelle demeure, la citadelle de la mort, qui tue, brûle, désintègre, annihile et parfume le linge. Il était extrêmement fier de sa forteresse. D'abord il s'agissait de l'engin spatial le plus imposant de la galaxie, d'une taille supérieure à une petite planète. Ensuite il était doté d'un blindage tel que même lui tirer dessus pendant des années avec un arsenal composé des meilleurs missiles et armes laser ne suffira même pas à générer sur le vaisseau une malheureuse éraflure. La citadelle avait en outre des fonctions très dévastatrices pour ses ennemis, elle pouvait

détruire une flotte adverse composée de millions de véhicules avec un seul tir de canon. Vu qu'elle disposait de milliers d'armes à distance d'un niveau de performance extraordinaire en matière de destruction, le retourné ne craignait pas grand-monde. Et surtout sa forteresse bénéficiait d'une fonction unique dans l'histoire des bastions spatiaux, elle donnait une odeur de rose aux vêtements aussi bien pour les alliés et les ennemis qui pénétraient à l'intérieur. La citadelle prenait la forme d'un tentacule de pieuvre. Mais les gens qui rirent de l'apparence de la forteresse, apprirent vite à leurs dépens à cesser de se moquer. En effet son côté original ne signifiait pas que le bastion était sans défense, au contraire. Même un assaillant non invité de la taille d'une mouche ne pouvait espérer pénétrer à l'intérieur. Ainsi des robots avec l'aspect et la taille d'abeilles furent envoyés pour anéantir le retourné, ils furent dégomés extrêmement facilement. Pourtant il s'agissait de bijoux de technologies capables de s'infiltrer dans beaucoup d'endroits. Néanmoins les robots assassins ne représentèrent absolument aucune menace, ils ne servirent qu'à démontrer la puissance incroyable de la citadelle.

Le retourné siégeait au sommet de sa forteresse, il décida de tester Bertrand et Quentin

avec une série d'épreuves avant de consentir à les voir. Il mit à leur disposition divers outils allant du pratique au complètement nuisible. Ainsi Bertrand s'équipa d'un pistolet laser, de rations de survie, d'un sac à dos, d'une gourde d'eau et d'une couverture. Tandis que Quentin opta pour des gants de boxe, des bottes en plomb de cinquante kilos, un aspirateur portatif défectueux et d'une imprimante en panne. Il eut de grosses difficultés à se mouvoir, il n'arriva pas à bouger ses jambes après avoir enfilé ses nouvelles bottes. Il dut les abandonner à contrecœur, mais il tint à conserver ses choix loufoques, après tout s'il tombait sur un réparateur pendant son périple, il pourra nettoyer de la poussière avec son aspirateur. Bertrand oscillait entre l'affliction, le désespoir, l'envie de donner des coups et le désir de pleurer. Il devait gérer un compagnon qu'il voyait comme une sorte de boulet absolu. Certes il éprouvait pour son camarade de l'amitié, mais il éprouvait aussi la pulsion de l'abandonner. Se coltiner une personne incapable de réflexes de survie élémentaires pendant un périple potentiellement très dangereux n'était pas une sinécure, au contraire cela constituait une grosse source de frustration, une gêne considérable. D'ailleurs Quentin résistait à la logique d'une façon admirable. Malgré les arguments sensés et réalistes de son ami, il

persistait à se trimballer avec ses accessoires improbables. Il s'obstinait à négliger un comportement propice pour sa survie. Il demeurait dans son monde à lui, fait de réflexions particulières et dévotion pour Super coin-coin. Il ne voyait absolument pas ce qui clochait, il était absolument certain d'avoir opéré des choix judicieux.

Le premier défi consistait à jouer une partition sur un piano afin d'ouvrir une porte qui donnait sur le premier étage de la citadelle. En effet Bertrand et Quentin se trouvaient actuellement au rez-de-chaussée. Il fallait faire très attention, d'après des observations minutieuses, l'instrument de musique semblait relier à une dizaine d'arbalètes chargées avec un projectile. Se tromper d'une seule note dans le récital signifiera finir transpercé par des traits multiples. Quentin plein d'enthousiasme voulut participer à l'épreuve tout en portant ses gants de boxe, et en brandissant son aspirateur avec les dents. C'était un comportement suicidaire, pourtant il n'en démordait pas, il souhaitait absolument subir des contraintes démentielles qui aboutiront probablement à sa mort. Le pire venait qu'il n'était pas conscient même un petit peu de son côté ridicule. Il estimait juste et loyal de s'adonner à une attitude débile. Il

jugeait que s'il ne mettait pas de gants de boxe, et ne s'enfonçait pas dans la bouche un manche d'aspirateur, il ôterait tout intérêt au défi. Bertrand se demandait ce qu'il avait fait, quelle entité céleste ou infernale il avait offensé, pour mériter un spectacle pareil. Il n'avait pas l'impression d'être une mauvaise personne, mais il dut commettre des actions vraiment contestables dans une vie antérieure pour avoir à mériter le spectacle affligeant sous ses yeux. Quentin abandonna de mauvaise grâce son poste de pianiste pour éviter se de se ramasser une baffe retentissante. Il insista tout de même pour prêter ses gants de boxe à son interlocuteur. Toutefois Bertrand préféra jouer du piano à mains nues. Ainsi il ouvrit un accès vers le premier étage. Il sentait que les préliminaires ne faisaient que commencer, il avait un pressentiment que des défis bien plus difficiles les attendraient au fur et à mesure de l'ascension.

Il avait parfaitement raison, la deuxième épreuve s'annonçait plus retorse que la première. Il fallait ramper sous des fils en tissu afin d'activer un bouton. Cependant d'après les instructions écrites en français, le simple fait de toucher un fil même pour une durée inférieure à une seconde apporterait le trépas, sous la forme d'une explosion. Quentin voulut se déposer sur la tête son imprimante, même

si ainsi il était sûr à cent pour cent d'activer tout de suite les bombes du parcours. Il souhaitait participer d'une façon débile au défi. Il admettait qu'il y avait un risque de mort, mais il était tellement minime, qu'il ne fallait pas s'en faire. Après tout il disposait de tellement de charisme que les bombes ne penseront pas à exploser sur son passage. Bertrand fut d'avis pendant un petit moment de laisser son compagnon tenter l'aventure, se débrouiller sans aide et mourir. Il commençait à en avoir sérieusement marre des loufoqueries de son camarade. Puis il se reprit, certes il se trimballait un ami particulièrement fatigant avec ses raisonnements absurdes, mais il serait immoral de conduire quelqu'un à la mort. Même si une patience d'ange était souvent nécessaire pour ne pas fondre en larmes à cause des délires de Quentin. En effet Bertrand se demandait pourquoi il s'attachait à une personne qui raisonnait aussi bien qu'un individu défoncé à la poudre lunaire, une substance imaginaire réputée pour créer des conduites extrêmement absurdes. Quentin avait un fort potentiel intellectuel quand il écoutait sa partie intelligente, il pouvait être très utile dans la recherche scientifique. Malheureusement il était aussi courant qu'il se laisse dominer par des raisonnements très

particuliers. Il s'avérait capable du meilleur mais aussi du pire avec ses déductions délirantes.

Bertrand refusa de ramper, il tira une décharge de laser à puissance réduite pour actionner à distance le bouton du parcours piégé. Il se fit traiter de tricheur par Quentin, mais il s'en moquait, il désirait terminer avec le moins de soucis possibles l'épreuve. Il fallut se coltiner en tout une centaine de défis avant d'arriver au sommet de la citadelle. Il fut nécessaire de marcher une semaine pour les deux compères avant d'arriver près du retourné. Cet extraterrestre fidèle à son habitude tournait de façon volontaire le dos à ceux qui le contempaient. Quentin fut d'avis de faire le tour pour voir le visage de cette personne. Mais le retourné bougea son siège afin d'échapper à l'observation de son ennemi. Et il usa de ses pouvoirs mentaux pour que Bertrand soit temporairement aveugle, ne puisse pas contempler son visage. Ainsi une partie de regarde-moi si tu peux, s'engagea entre l'extraterrestre et Quentin. Néanmoins le retourné était très fort à ce petit jeu, ainsi malgré des tentatives presque désespérées de la part de Quentin, il parvint à conserver son anonymat. Bertrand avait envie de rire à cause de l'obstination loufoque de son ami, mais il se retint, car son détecteur de puissance indiqua oralement

que l'extraterrestre était un individu à ne pas sous-estimer, un être extrêmement dangereux. Il pouvait générer des explosions atomiques d'une simple pensée, annihiler toute vie sur la planète Terre avec un claquement de doigt. Bertrand invita Quentin à stopper son petit jeu stupide, mais son ami persista à essayer de satisfaire sa curiosité. Il s'obstina à essayer de découvrir la vérité sur l'apparence du visage du retourné. Il n'abandonnera pas de sitôt. Et puis il pensa qu'il aurait peut-être un cadeau après avoir fait dix mille ou cent mille fois le tour de la salle. Un endroit assez épuré, à part une chaise à roulette occupée par l'extraterrestre, elle ne contenait rien du tout comme meuble, ou objets appartenant au retourné.

Retourné : Bon cela suffit, ne bouge plus Quentin, sinon je détruis la Terre.

Quentin : Je veux quand même connaître votre visage.

Retourné : Arrêtez d'essayer de voir mon visage, sinon je réduits les terriens en esclavage.

Quentin : M'en fiche, je veux distinguer vos traits.

Retourné : Obéis moi ou je t'empêche pendant une journée de regarder le dessin animé Super coin-coin.

Quentin : D'accord, vous avez gagné.

Retourné : Il est temps que tu admettes que je suis le plus intelligent, le plus méritant, que j'ai autant de qualités que d'étoiles dans les cieux.

Quentin : Ah non, il vous manque une qualité, vous n'êtes pas le plus appétissant. Si un prédateur voulait me manger, je suis sûr qu'il me choisirait plutôt que vous.

Retourné : Je m'insurge et je te prouve le contraire tout de suite.

Bertrand qui retrouva la vue, eut la peur de sa vie, quand il remarqua la créature qui apparut. Il s'agissait d'un animal ressemblant à un loup, mais en bien plus gros et imposant. Il arborait une taille et une corpulence égales à un éléphant adulte, il y avait au fond des yeux de la créature une ruse palpable. Elle était visiblement très affamée, mais elle hésitait à choisir sa proie. Elle avait trois cibles, elle n'arrivait pas à se décider sur qui figurera comme repas. Elle opta finalement pour le retourné, il avala un tentacule de sa proie.

Retourné : Alors qu'en dis-tu Quentin ?

Quentin : Je ne suis pas complètement convaincu, il faudrait qu'un autre tentacule à vous soit mangé.

Retourné : Tu es difficile mais soit.

L'extraterrestre avança un autre de ses tentacules vers la bête, qui ne comprit pas le sens de ce manège, mais engloutit quand même l'offrande.

Retourné : Tu admetts ta défaite maintenant ?

Quentin : Si tout votre corps est ingéré, je veux bien me déclarer perdant.

Retourné : Entendu.

Ainsi le retourné titilla l'animal avec des odeurs appétissantes pour que la créature choisisse de le dévorer intégralement. Toutefois Quentin refusait de perdre, il essaya d'inciter la bête à l'avaler complètement, mais la créature était parfaitement repue, elle ne ressentait plus le besoin de manger. Bertrand assomma son ami, et se dirigea vers un téléporteur qui le ramena lui et son camarade sur Terre. En outre l'émission «Télé Apocalypse» fut abandonnée, les terriens ne devinrent donc pas des zombis.

Chapitre 15 :

Le retourné avant de mourir eut une idée diabolique, il transmet tout son pouvoir et sa haine à Ilèna l'extraterrestre. Elle tenta de lutter de toutes

ses forces contre les accès de colère et de ressentiment qu'elle éprouvait contre Bertrand et Quentin. Mais petit à petit elle sombra dans un état de haine totale à leur égard. Elle essaya de se débarrasser de ses sentiments négatifs, malheureusement elle subissait une influence terrible. Elle résista magnifiquement, beaucoup d'autres auraient abandonné la lutte au bout de quelques heures. Par contre elle finit par s'avouer vaincue après quelques mois d'une opposition héroïque. Ainsi elle devint une ennemie très acharnée de Bertrand et ses amis. Elle vouait désormais sa vie à leur infliger le maximum de tourments. Elle désirait maintenant faire subir à ses ennemis des supplices extrêmes. Elle souhaitait transformer la vie de ses adversaires en un enfer incroyable. Elle ne ressentait de la joie qu'en suscitant de la douleur ou une arnaque à autrui. Elle se changea en une personne particulièrement méchante, pour ne pas dire ignoble. Désormais elle s'intéressait bien davantage aux mauvaises actions, aux activités particulièrement nuisibles qu'au fait d'aider quelqu'un. Même ses anciens amis les plus intimes étaient vus au mieux comme des moyens d'arriver à réaliser des fantasmes morbides, au pire comme des cibles à éliminer d'une manière particulièrement douloureuse. Ilèna se transforma en une incarnation du vice et de l'égoïsme. Elle qui

avait dans le passé un bon fond évolua en une espèce de monstre égocentrique. Elle mesurait son bonheur à la quantité de souffrance qu'elle faisait subir à ses ennemis. Et elle avait un large programme de désirs sadiques à essayer sur Bertrand et Quentin. Il restait une étincelle de conscience et de raison en elle, toutefois Ilèna négligeait de plus en plus souvent d'écouter son côté altruiste.

Elle décida de relancer l'émission «Télé Apocalypse», mais sous une forme particulière. Par contre elle instaura un jeu particulier durant le show, il fallait que tous les soirs un million de personnes sélectionnées au hasard, versent l'essentiel de leur économie pour enrichir Ilèna. Ensuite l'extraterrestre sélectionna un nom dans une liste, le choisi avait l'obligation de répondre à quatre questions difficiles. Pour chaque question non résolue, il subissait une heure de torture particulièrement rude. Si le défi était remporté il gagnait un bouchon de stylo en plastique. Évidemment Ilèna gardait pour elle l'argent misé par le million d'individus. Si elle apprenait l'existence d'une seule plainte pour ses procédés honteux, elle se vengeait en annihilant entre cent à mille mondes pour se passer les nerfs, elle provoquait la destruction de planètes entières.

Ainsi elle instaura un véritable régime de terreur dans la galaxie. «Télé Apocalypse» devint l'émission la plus regardée qui soit pour éviter de vexer l'extraterrestre, l'empêcher de piquer une crise de nerfs particulièrement dévastatrice. En effet ceux qui avaient un minimum de bon sens ou d'instinct de survie, ne tenaient pas à s'attirer les foudres d'Ilèna, à la mettre en colère. Certes cette extraterrestre s'avérait très détestée, mais aussi excessivement crainte. Même les plus courageux n'osaient pas prononcer son prénom de peur de générer sur soi ou ses proches une malédiction terrible, une suite de catastrophes notables. Ilèna avait tout à fait les moyens de ses ambitions, elle pouvait déceler les secrets les plus enfouis dans les esprits, et déclencher des cataclysmes monumentaux sur des mondes situés à des années de voyage en vaisseau par rapport à elle. Elle était une force cosmique à un grand f. Tenter de lui résister relevait carrément de la folie.

Quant à Quentin et Bertrand il vivait un véritable enfer tous les jours, il se démenait pour survivre sur une Terre particulièrement lugubre. Il semblait les deux seuls survivants. Et pour arranger les choses, il n'y avait pas que les humains qui subirent une transformation en zombis, c'était aussi le cas de la plupart des animaux et de

certaines plantes. En effet il fallait tous les jours mener un combat titanesque pour grappiller quelques malheureuses rations de nourriture, ou un seul objet. Ilèna organisait une forme particulièrement élaborée de torture. Ainsi Bertrand découvrit un moyen de fabriquer un antidote contre la zombification, il trouva une machine spéciale qui aidait à concevoir des vaccins spéciaux. Il étudia avec assiduité l'ordinateur relié à des appareils de production de liquides. Il passa des semaines entières à mélanger diverses substances, à analyser les réactions de zombis à l'injection de tel produit, et quand il fut sur le point de réussir à concrétiser ses avancées, l'extraterrestre détruisit tous les efforts mis en place pour résoudre le problème des zombis, et elle signa son forfait avec un note explicative disant que le show n'avait pas à être entravé. Quentin était tourmenté différemment, il subissait un manque de dessin animé. Plusieurs semaines sans contempler sa série préférée Super coin-coin lui causèrent un véritable choc psychologique. Ilèna s'arrangea pour bien le titiller, elle répandit par terre des dvd du dessin animé, et fournit même une télévision assorti d'un lecteur dvd. Par contre elle détruisit tous les machines fournies avant le visionnage d'un épisode. Ainsi Quentin passait par quelques phases d'espoir, et beaucoup de moments d'abattements.

Il était souvent au bord des larmes, à maudire de toutes ses forces l'extraterrestre pour son sadisme.

Bertrand et Quentin voyagèrent d'un bout à l'autre de l'Europe, ils marchèrent pendant des mois. Mais ils ne rencontrèrent pas d'autres personnes non transformées en zombis. Ils essayèrent bien au début de tromper la solitude en se liant avec des animaux. Mais les rares fois où ils parvinrent à apprivoiser une bête, cela signifiait pour le chat, le chien ou la souris sur le court ou le moyen terme une transformation en un zombi agressif. Alors les deux compères abandonnèrent l'idée d'entretenir une relation avec un animal. Même si la solitude se faisait bien sentir. Les deux amis résistaient pour le moment aux directives d'Ilèna mais leur résolution faiblissait de jour en jour. En effet l'extraterrestre eut l'idée de corrompre Bertrand et Quentin en leur proposant divers avantages ; des moyens de tromper leur ennui par exemple, en échange du fait d'infliger à leur compagnon d'infortune des coups bas, des vacheries difficiles à digérer. Ilèna suggéra à Bertrand une dose de vaccin anti-zombi et la promesse de ne pas interférer avec la vie de l'animal ramené à un état normal, si en retour il donnait un coup de pied dans les parties génitales de son ami. Quant à Quentin, s'il acceptait de

casser un bras de son compagnon, il aurait le droit de regarder en entier un épisode de Super coin-coin. Bertrand refusa tout net la proposition de l'extraterrestre, mais il éprouvait une tentation chaque jour plus sérieuse de passer à l'acte. De son côté Quentin hésita beaucoup à réfuter le pacte avec Ilèna, et il avait chaque heure davantage envie de faire du mal à son ami. L'extraterrestre sentait avec satisfaction la détermination de ses deux ennemis s'amenuiser avec le temps. Si elle augmentait les enchères, si elle allouait plus de ressources, elle était à peu près certaine de causer de la discorde chez ses deux adversaires.

Bertrand songea à diverses reprises à se suicider, cependant ce recours était parfaitement inutile. Ilèna veillait personnellement à faire revenir à la vie les principaux protagonistes de «Télé Apocalypse». Elle créa d'ailleurs un réseau de surveillance très serré autour de ses victimes. Ainsi chaque fois que l'un des deux amis essayaient d'en finir avec son existence, une machine volante intervenait fréquemment pour empêcher la tentative de suicide. Le ciel ne manquait pas d'activité, certes il n'y avait plus d'avions ou d'hélicoptères pilotés par des humains dans les airs, mais ce réseau aérien fut remplacé par une batterie de drones de contrôle. D'ailleurs

même les fois où un des deux camarades parvenaient à se tuer, il ressuscitait presque immédiatement sous l'action des pouvoirs de l'extraterrestre. Néanmoins les deux camarades s'ingéniaient à vouloir s'ôter la vie, ils estimaient que cet acte de résistance à priori futile contribuait peut-être à vider de ses forces Ilèna, et provoquera avec beaucoup de chance un jour sa déchéance, la fin de son règne tyrannique. L'extraterrestre se présenta devant Bertrand et Quentin et leur donna à tous les deux une lentille de contact remplissant la fonction de détecteur de puissance afin de leur faire découvrir l'étendue de sa puissance, et les inciter à stopper leur acharnement à en finir avec la vie. Les deux amis furent contraints d'admettre que le pouvoir d'Ilèna atteignait des sommets et que le fait de les ressusciter ne semblait pas fatiguer beaucoup l'extraterrestre. Toutefois les deux camarades continuaient quand même à lutter en essayant de se suicider, ils voyaient ce pied de nez, cette rébellion comme une consolation. Et puis ils espéraient en leur for intérieur, qu'Ilèna mentait, qu'elle gaspillait nettement plus d'énergie que prévu dans ses procédures de résurrection. De toute façon même si l'extraterrestre avait raison, les deux compagnons considéraient comme un devoir important de chercher à la contrarier.

Bertrand et Quentin à force de voyager pénétrèrent dans Rome la ville italienne. Les deux camarades quand ils étaient enfants avaient rêvés souvent de visiter la cité, même si les raisons de leur attirance était différente. Bertrand voulait visiter les bibliothèques sur les cultes païens. Même si Rome était devenu un centre catholique très important, il n'empêchait que les références littéraires sur les dieux comme Mars, Jupiter, et d'autres divinités ne manquaient pas. Or Bertrand était un féru d'histoire religieuse en particulier des cultes de l'Antiquité. Il ne croyait pas dans le paganisme, mais il était assez curieux quand il s'agissait d'enrichir ses connaissances sur un de ses sujets de prédilection. Quentin de son côté voulait visiter les lieux de conception des premiers épisodes de Super coin-coin. En effet le créateur de son personnage de dessin animé préféré était un habitant de Rome, alors Quentin désirait collecter le maximum d'informations sur le processus de fabrication de son idole. Certes Super coin-coin était une licence internationale qui se répandit à travers le monde. Mais la ville de Rome pouvait contenir des renseignements peu connus sur le dessin animé. Malheureusement Ilèna veillait à retirer le maximum de plaisirs aux deux amis, elle réduisit en cendres tous les lieux de culture de la cité, aucune bibliothèque, aucune librairie

n'échappa à sa fureur. Quant aux studios en rapport avec Super Coin-Coin, ils furent transformés en un tas de gravats, il ne restait absolument plus rien d'exploitable en lien avec le dessin animé. L'extraterrestre lassée de jouer de loin avec les nerfs de ses deux victimes préférées décida d'apparaître devant eux. Elle se matérialisa devant les deux camarades avec des intentions peu recommandables.

Ilèna : Bonjour chers débiles.

Bertrand : Ilèna qu'est-ce qui t'est arrivé, pour que tu changes autant ?

Ilèna : J'ai eu une révélation, je me suis rendue compte de l'inutilité d'être vertueuse.

Bertrand : Avec tout ton pouvoir tu pourrais faire le bien à l'échelle galactique, pourtant tu n'agis que de façon sadique, c'est déplorable.

Ilèna : Assez, je suis là pour vous regarder vous battre.

Bertrand : Alors là tu crois rêver, je ne vais pas faire mal à Quentin, surtout pour te faire plaisir.

Ilèna : Je promets une somptueuse récompense au vainqueur, qui cassera une jambe à son partenaire.

Quentin : De quel genre ?

Ilèna : La possibilité pour toi Quentin de visionner cent épisodes de Super coin-coin.

Quentin : En garde Bertrand.

Bertrand n'en revenait pas du manque de solidarité de son ami, Quentin était prêt à verser le sang d'un camarade juste pour regarder un dessin animé. Mais le pire venait cependant de son intense débilité, il essayait de faire du mal à son interlocuteur avec une technique de karaté persil, un art martial de Super coin-coin. Il s'imaginait que toucher Bertrand avec du persil lui garantirait la victoire. Il reçut des avertissements de la part de son camarade pour arrêter ses bouffonneries. Cependant il s'obstinait à manier un condiment vert, de tenter de gagner l'affrontement en effleurant son adversaire avec du persil. Bertrand envoya voler par terre la plante maniée par son compagnon, et bizarrement une attitude bizarre se produisit chez Ilèna, qui montra de l'angoisse. Quentin ne voyait rien de la réaction chez l'extraterrestre, et se focalisait sur le fait de mettre une dérouillée à un ami, au moyen d'un condiment. Mais Bertrand attrapa le persil et le balança sur Ilèna. Dès lors elle manifesta un véritable trouble dès qu'elle fut touchée par l'aliment vert. Mais la partie n'était pas gagnée. Elle continuait à demeurer une menace.

Ilèna : Je dois résister, je suis méchante, je suis méchante !

Bertrand : Attaquons Ilèna avec du persil
Quentin : D'accord.

Bertrand prit une touffe de persil dans chaque main et flagella Ilèna avec, Quentin fit de même mais il poussait en même temps le cri Rapapapa. Bertrand eut envie de demander le pourquoi des hurlements émis, puis il se souvint que c'était une condition pour activer le plein potentiel du karaté persil de Super coin-coin. Ilèna affichait un visage rempli de haine, mais petit à petit ses traits semblaient se détendre. Toutefois sa cruauté essayait de prendre le dessus. Son côté ignoble n'avait pas l'intention de disparaître. Aussi elle se prépara à désintégrer ses deux ennemis d'une pensée. Toutefois son état mental perturbé la gênait pour activer ses formidables capacités, une seconde elle débordait de vice et celle d'après elle ressemblait à un parangon de vertu.

Elle alternait entre l'envie de détruire, puis presque aussitôt la volonté de protéger. Néanmoins son aura de pouvoir généra finalement un arrêt de la pression exercée par Bertrand, il fut si impressionné par la puissance émise par son adversaire, qu'il se sentit complètement fou de persister et arrêta de lutter en tombant à genoux et en restant immobile. D'ailleurs le condiment ne

paraissait qu'avoir semé un trouble passager chez l'extraterrestre.

Bertrand pensa en plus que l'attitude d'Ilèna devait être une vaste comédie destinée à redonner de l'espoir dans le but de mieux écraser quelques minutes plus tard. La partie méchante d'Ilèna exulta devant la déconfiture d'un de ses ennemis, elle se prépara donc à éliminer la seule menace qui restait, Quentin. Le fan de Super coin-coin refusait de laisser tomber, son instinct lui hurlait qu'il suivait une bonne piste, donc il s'acharnait à mitrailler sa cible avec du persil. Mais il avait l'air d'être trop tard Ilèna était à deux doigts de vaporiser le dernier obstacle. Néanmoins la partie gentille s'opposa en provoquant une douleur intolérable sur le corps. Ainsi Quentin profita d'un répit qui lui permettrait d'éliminer le vice de sa proie.

Mais il ralentit quand même progressivement, comme si une force extérieure contrôlait ses mouvements. En fait il s'interrogeait de manière prononcée. Il trouvait déloyal d'user du karaté persil. En effet Super coin-coin n'usa des techniques de combat liées à cet art martial que contre le dieu à la puissance quasi infinie. Certes Ilèna était très impressionnante mais Quentin avait l'impression qu'il agissait de façon peu adaptée. Donc il rangea ses touffes de persil dans sa

sacoche, et il se décida à employer un style moins terrifiant à son goût, il recourait désormais du kung-fu céleri. Cependant il commettait ce qui était une erreur fatale. Ce légume renforçait le vice chez Ilèna en cas de contact. Ainsi la tendance méchante de l'extraterrestre poussa un cri de triomphe, elle allait bientôt pouvoir reprendre le contrôle de son corps.

Alors Quentin marqua un instant d'hésitation, il avait l'impression qu'il commettait une bourde monumentale. Toutefois il craignait de se montrer indigne de Super coin-coin s'il optait pour le persil. Il subissait un vrai dilemme. Devait-il employer du persil ou du céleri ? Il laissait une chance à son ennemie de triompher d'après lui s'il se limitait au céleri, mais le karaté persil s'avérait un art vraiment dévastateur une fois que ses arcanes se révélaient maîtrisées. D'après Super coin-coin, il pouvait causer la destruction complète de planètes. Mais Quentin se mit à songer à son amitié pour Bertrand, il voulait le sauver donc finalement il abattit du persil sur Ilèna.

Aussi bizarre que cela paraisse le condiment élimina tout le vice chez l'extraterrestre, il causa un retour de sa vertu. Les dieux cosmiques maudirent les glandeurs ou ceux tirant leur puissance d'une de ses entités, d'une faiblesse mentale à l'égard du persil. Le contact d'un brin de ce condiment

engendrait chez les glandeurs de puissants accès de bonté.

Ilèna : Par les dieux qu'ai-je fait ? Je vais réparer immédiatement tout le mal que j'ai causé.

Ilèna voyagea dans le temps, revint dans le passé, et elle détourna la puissance reçue par le retourné, elle s'arrangea pour que personne ne profite de ce don maléfique. Ainsi elle annula la zombification de la Terre, et la plupart des événements néfastes provoqués par elle. Il n'y eut pas d'autres incidents notables mettant en danger la vie de Quentin et de Bertrand au cours de leur existence.