

Les enfants du Monde Charnier

David Chauvin



Les enfants du Monde Charnier

David Chauvin

« L'enfer... Depuis ma cachette, j'en contemple justement une représentation sur un tableau jauni et gondolé par le temps. Un énorme diable ventripotent saisit les pauvres pécheurs dans ses griffes et les enfourne par poignées dans sa gueule obscène, une sorte d'orifice monstrueux. Les damnés continuent à tomber tout autour de lui pour finir entre les griffes d'êtres aux formes hybrides. Était-ce là notre destin ? Nous, les hommes, avons certainement provoqué quelque châtement divin pour s'être approprié un feu qui ne nous était pas destiné. Je ne vois que cela pour expliquer notre oppression sous la botte d'un ennemi si cruel.

Je sors rapidement avant de m'emparer d'un morceau de bois clouté. Il fera une massue appréciable lorsque les tirs auront cessé : ce sera alors le moment où les affreux lâcheront leurs chiens. Il faut que je quitte cet endroit ! »

Extrait de « Killing season ». Ressenti du jeune héros, Yvoh.

J'ai imaginé le « Monde-Charnier » dans les années 2009-2010 alors que je participais encore à des appels à textes sur des thèmes post-apocalyptiques... Un lendemain qui désenchanté puisque dans cette timeline, de sombres forces ont remporté la guerre.

La fin du Monde tant prédite a eu lieu. La réalité admise s'est effondrée aussi sûrement qu'un immeuble à la structure surchauffée, les dimensions se sont entrechoquées en libérant des aberrations monstrueuses longtemps restées tapies dans le repli des univers.

Le monde des hommes n'est plus, il a cédé la place à ses vieux démons. A chaque royaume d'Outreplan, sa plaie associée... La Terre, autrefois si belle, n'est plus qu'une décharge peuplée de fantômes et fouillée par les inhumains : une racaille venue d'outre espace, attirée par les énergies sombres comme par un phare. Un tel carnage, avec sa résonance psychique, ne pouvait certainement pas passer inaperçu ?

Les chiens de Babylone et autres bêtes ont envahi les ruines du Monde-Charnier tandis que d'étranges entités mécaniques, ramenées à la vie par la « manne sombre », se rassemblent en meute pour chasser l'homme...

L'homme ? difficile désormais de trouver une unité humaine ni même de parler d'humanité parmi les milliers de peuplades et de cultures et de peuplades « post-humaines » qui s'accrochent encore à la surface du Monde-charnier.

J'avais alors écrit deux nouvelles concernant de jeunes héros accomplissant une quête dans une réalité alternative, violente et désespérée. C'était bien avant de connaître des univers comme « Hunger games » et sans trop me la raconter, j'étais en quelque sorte, un précurseur.

Ces deux récits sont initialement parus dans le webzine « Les Brèves du Crépuscule » avec des textes légèrement différents et d'autres illustrations. Mais de l'eau s'est écoulée sous les ponts et je souhaitais me les réapproprier afin de mieux vous les resservir.

Je vous livre donc, dans le présent fascicule, les premières aventures des enfants du « Monde Charnier », un garçon / une fille, un héritier de la génération qui a connu l'avant, une petite graine de guerrière qui n'est déjà plus tout à fait humaine.

Montagne de stupre

Elle se terre au sein d'un œil de feu.

L'abri de Saranith, illuminé par le foyer, ne semble qu'une braise minuscule posée sur un monticule de cendres. La Montagne ravinée est à présent la proie des trombes d'eau, carcasse ruisselant de coulées noires qui charrient les poussières. Cependant, l'enfant dissimulée dans une grotte à flanc de falaise, grelotte davantage sous l'effet de la peur que du froid.

Ceux de son peuple portent la flamme au creux de leurs corps car Etbaàl les a façonnés dans le creuset de l'apocalypse : aux hommes moindres échut le royaume des scories tandis que les faibles mutants choisissaient de ramper parmi les cendres pour se nourrir des ordures du Monde Charnier. Lorsque le feu de la guerre lécha la surface de la Terre, seuls les Baàlites se levèrent pour marcher fièrement à l'intérieur. Ils en sont ressortis marqués par la force d'Etbaàl et purifiés de la crasse. Quel meilleur témoignage de la grâce divine que sa peau cuivrée, visible à travers son pauvre jean en lambeaux, si parfaite malgré l'usure des vents ? Les histoires de Maman ne sont que pure vérité...

Dans le crépuscule, un brasier rougeoyant captive son regard. Cette tache orangée bée telle une plaie au milieu de la plaine. La petite fille ressent une étrange fascination pour ce spectacle et pourtant, elle sait que c'est son foyer qui est en train de se consumer au loin. Pour le peuple du feu, les biens matériels importent peu : plusieurs fois les Chiens-Charniers sont venus piller leurs maigres possessions et chaque fois, les Baàlites sont revenus dans la vallée, plus forts que jamais.

Plus forts, mais moins nombreux... et les mutants ne cessent de se multiplier. La guerre qu'ils livrent aux enfants d'Etbaàl n'est pas qu'une succession de razzias. Les fouilleurs du Charnier veulent la fin de leur race, c'est pourquoi ils les ont attaqués, renforcés cette fois-ci des Coureurs de Crêtes et des Géants de Stupre. Ils sont toujours prêts à conclure des alliances aussi contre-nature que leurs accouplements car seul le nombre peut l'emporter sur la férocité de la tribu de Saranith.

Qui sait combien de Baàlites seront de retour lorsque l'ennemi aura enfin quitté les lieux et qu'elle pourra descendre de son perchoir ? L'angoisse étreint le cœur de l'enfant alors que l'évidence vient frapper sa conscience telle un messenger honni : elle est seule ! Les larmes submergent ses yeux d'ambre,

creusent des rigoles douloureuses sur ses joues. Comme pour tous les Baàlites, l'eau de son corps lui est insupportable, autant que la pluie.

Soudain, le bruit des fers sur la roche lui parvient ; Elle est paralysée d'effroi...

En contrebas, un cavalier avance, l'un de ceux qui a pillé son village, molosse bestial avide de chair. Son étrange monture évite les arrêtes vives des rochers d'un pas chaloupé tandis que le traqueur relève la tête sous son capuchon. Il hume l'air humide et froid à la recherche d'une piste. Saranith se voit perdue mais la pluie qui tombe sans relâche occulte sa présence. Ni les Piétineurs de fange ni leurs maîtres mutants ne brillent par leur ruse, pas plus qu'ils n'ont les sens développés de ceux de son peuple ; Papa lui a appris à les éviter depuis qu'elle est en âge de marcher. Elle sait pourtant que certains Chiens-Charniers acquièrent parfois des capacités spéciales à force de baigner dans l'ordure : des dons de leurs dieux dépravés.

La bête passe son chemin...

Saranith plonge la main sous ses frusques le contact du métal la rassure aussitôt. Elle se dit que Maman n'apprécierait pas de la voir ainsi perdre la face. Plus que jamais, son porte-bonheur va lui être utile !

*

Elle se recroqueville au fond d'un œil de braise.

Le corps de l'enfant endormi semble se nourrir de la coque de chaleur qui l'entoure pendant que son esprit s'égaré parmi des songes fiévreux. Elle se débat dans son sommeil, assaillie par les visages familiers, la douceur des mains de Maman, la poigne puissante du corps de Papa lorsqu'il la porte. Les images défilent, la tourmentent, et tandis qu'elle se débat, ses cris meurent en râles étouffés. Quelle est cette bête dont la face difforme vient d'éclipser ses rêveries afin de s'approcher tel un chasseur à l'affût ?

Elle s'agite au fond d'un œil obscur...

Saranith se réveille en sursaut. Ses yeux s'ouvrent sur la grotte plongée dans la pénombre ; le froid a eu raison de son petit feu. Mais le frisson qui traverse sa nuque est un signal de danger. La petite fille se lève brusquement pour faire face au monstre de son rêve ; il n'a pas disparu !

Elle le voit s'avancer en rampant, éclairé par les restes du foyer qui se reflètent sur ses yeux ensanglantés. Le Chien-Charnier est tellement massif que ses épaules frottent contre les parois et qu'il doit s'aider de ses mains, sortes de pagaies grossières et griffues, pour ramper. Il n'en a pourtant pas besoin pour déchirer la chair : sa bouche de mutant n'est qu'un groin écumant garni de crocs. L'esprit de la petite a compris qu'elle avait affaire à un pisteuse. Son instinct de tueuse a déjà réagi. Son bras vient de brandir le porte-bonheur de Maman dans un réflexe

conditionné ; sa main presse la gâchette.

Trois détonations...

Le monstre s'effondre en soulevant un nuage d'étincelles dans le foyer mourant.

Un instant, Saranith reste à observer la gueule déchirée par les impacts et le petit œil sombre qui s'ouvre à présent sur son front fuyant. Puis elle soupire de soulagement. Vite ! Elle enveloppe le cadeau de Maman dans un chiffon afin de le protéger des pluies. Puis elle ramasse soigneusement les dernières braises ; treize petits yeux rougeoient au fond de sa sacoche ignifuge...

*

Les averses ont cessé peu de temps après son départ, laissant place à une nuée poisseuse.

Saranith grimace de dégoût au contact de cette eau brune qui lui ronge la peau : elle déteste la pluie mais plus encore les pluies acides. Contrairement au feu, sain et destructeur, c'est un fléau qui corrompt lentement la matière vivante, un feu liquide qui brûle de l'intérieur...

Les Chiens-Charniers les vénèrent, comme toutes les créatures de leur engeance car si les vomissures du ciel n'ont pas créé leur race, elles ont sans doute favorisé leurs mutations. La petite fille imagine déjà une foule de monstres en train de danser au milieu des ruines de son village, les corps difformes, mis à nu et offerts à la pluie. Ils aboient leur victoire, se nourrissent des morts...

Saranith chasse cette vision en tentant de se concentrer sur l'ascension de la muraille de roche que d'anciennes explosions ont déchiquetée, taillant ses arrêtes en lames tranchantes. Cependant, ses gestes sont lestes et assurés : « ma petite chèvre des montagnes » dirait Papa s'il la voyait d'en bas. Saranith n'a jamais eu d'appréhension à quitter ses épaules pour grimper aux rochers, encore moins le vertige. Son sourire se fige soudain alors qu'elle scrute le pied de la falaise...

La monture de son agresseur attend là, sage et immobile depuis des heures, malgré les intempéries. Les yeux perçants de Saranith détaillent tour à tour ce corps alourdi par des pans de chair flasque, spongieuses, cette longue queue sinueuse et ces horribles pattes en fuseaux, terminés par des sabots fourchus. Un instant, il lui semble croiser le regard vide de la créature.

« Elles furent autrefois des chevaux, des ânes et des poneys, des bêtes paisibles gambadant dans des champs ou attachées à des manèges pour amuser les enfants », racontait souvent Papa.

La petite fille se dit que si les piétineurs de fange n'ont pas la malice de leurs cavaliers, ils partagent au moins certains de leurs traits les plus mauvais.

Malgré son ventre qui gargouille, Saranith résiste à l'envie de se jeter depuis les hauteurs sur cet animal afin de déchirer sa chair. Elle ne doit pas perdre son sang dans des combats inutiles !

*

Etbaâl se dresse fièrement face aux Chiens-Charniers.

Du promontoire où elle se tient, Saranith peut sentir leur puanteur portée par les vents. Cependant, la vision de l'idole sous le soleil levant est un bon présage. Elle tente d'ignorer les colonnes de fumée qui s'élèvent dans le ciel matinal et fixe le terrible colosse qui semble brandir ses pinces d'acier noir en direction du territoire des mutants, comme un défi aux rejets de l'ordure. Les épaules du géant portent d'antiques fusées, plus longues que des arbres et qui sont autant de promesses de vengeance. Saranith se plaît à imaginer l'esprit du dieu déclencher quelque mécanisme oublié pour les projeter au loin afin d'écraser leurs infects bidonvilles sous une tempête de flammes. La statue ne fut pas édiflée de main d'homme ; elle était déjà posée là, au milieu du vallon fertile, lorsque la tribu de Saranith y entra pour la première fois, la preuve flagrante de la volonté d'Etbaâl.

Son petit cœur brûle à présent d'une force nouvelle. Dans sa tête résonne l'ultime sentence divine : « Lorsque les élus d'Etbaâl auront combattu jusqu'au dernier sang, les Seigneurs de la Dépravation seront débusqués de leur montagne de stupre pour y être affrontés ».

*

Saranith progresse avec aisance sur la vieille route des anciens.

Les dernières tempêtes ont balayé sa surface, rejetant poussières et gravats par-dessus les restes du parapet. Seule une fine couche de boue colle à ses semelles. La petite fille a l'impression de trotter sur le dos d'un immense serpent lové contre la roche-mère, dont le goudron détrempe forme un manteau d'écaillés noirâtres.

Au loin, les pylônes titanesques d'un ancien ouvrage de civilisation enjambent la forêt. Leurs pieds se perdent sous la cime des arbres pétrifiés et les câbles pendants, auxquels s'accrochent encore des monceaux de ferraille, leur donnent l'aspect de géants armés de tentacules.

Saranith se surprend à accélérer le pas, comme si ces figures inquiétantes pouvaient la voir depuis l'horizon embrumé. Puis elle trompe son angoisse en promenant ses yeux sur les panneaux qui jalonnent son chemin.

Maman lui a bien appris à lire les caractères mais comme tous les

hommes du Monde-Charnier, elle ne sait rien de la langue des ancêtres. C'est donc sans les comprendre qu'elle déchiffre les tablettes énigmatiques : « 30 », « circulation alternée », « vous n'avez pas la priorité », « Viaduc de Millau, 34 km », « attention, éboulis », « rives dangereuses » ...

Cette marche l'amuse étrangement. Pourquoi est-elle si sereine alors qu'elle s'apprête à défier les démons dans leur propre sanctuaire ?

Sans doute la conviction que les Seigneurs de la Dépravation sont faibles une fois privés de leurs séides. Les faux dieux à l'image de leurs fidèles : parasites grouillants, incapables d'accomplir quoique ce soit. Ils ignorent le dur labeur de la terre, l'art de façonner, à plus forte raison celui de peindre et de transmettre les émotions. Ils ne savent que s'approprier ce qui a été construit par d'autres pour mieux le corrompre.

L'enfant s'immobilise brusquement.

Elle n'a fait qu'entrevoir des silhouettes évoluant d'étrange façon sur la pente presque à pic mais déjà, elle se saisit d'une pierre tranchante, prête à faire face aux intrus...

Des choses dénudées glissent silencieusement entre les rocs acérés. L'odeur de leur peau humide assaille ses narines délicates. Quel genre de créatures peut bien prospérer ici, accrochées aux flancs des falaises ? Le visage aplati qui l'observe à présent, planté à quelques mètres d'elle, offre une réponse édifiante à ses interrogations : un Dégénéré !

La petite baisse le bras pour stopper son geste menaçant car elle n'éprouve plus de crainte, juste une profonde pitié...

Elle n'avait encore jamais vu de ses yeux les pathétiques descendants des bâtisseurs qui furent un jour les maîtres d'un monde grandiose. Elle ne peut maintenant s'empêcher de plonger dans le regard clair de celui qui approche. Il semble lui renvoyer tout le doute et la tristesse qu'elle ressent. Les Dégénérés se rapprochent, enhardis.

Saranith a la nausée en regardant leurs membres, parodies de bras et de jambes déformés par la marche à quatre pattes et qui semblent pourtant si agiles. Leurs peaux diaphanes ruissellent, abîmées par les dernières pluies acides.

Elle secoue la tête de dégoût.

Non ! Les Baälites ne les rejoindront pas au panthéon des races décadentes. Ils disparaîtront simplement dans la gloire, car elle est la dernière. Elle défendra fièrement la fierté de ses aïeux. La petite fille se met à courir pour

échapper à ces bêtes rampantes qui la perturbent, pour accélérer l'affrontement final...

*

Elle se tient face à un œil d'ombre.

Combien de temps a-t-elle fui ainsi sans s'arrêter ? Elle ne saurait le dire tant la rage et l'angoisse l'ont aveuglée. Saranith titube dangereusement au milieu d'un champ de débris, véritable herse de gravats et de tiges rouillées qui la sépare de l'objet de sa quête meurtrière.

Sa vision se fige sur l'entrée de la grotte, la petite fille ne perçoit plus que les échos de sa propre respiration. Sa volonté la maintient sur ses jambes. Son corps refuse de s'arrêter.

La trouée qui s'ouvre à peu de distance du sommet offre toutes les apparences d'une caverne naturelle, juste un peu plus grande que celle qui lui a servi de cachette la nuit dernière. Pourtant, sa présence à l'embouchure de l'ancienne route ne peut signifier qu'une chose : elle est l'orifice de la Montagne de Stupre, l'accès au cloaque dans lequel les Seigneurs de la Dépravation grouillent pour l'éternité...

« Vous avez tué mon peuple, vers de fange, et je vous apporte la mort comme récompense ! » s'écrie Saranith, les larmes aux yeux. Elle avance en ignorant la brûlure de l'eau, la buée qui s'engouffre dans ses poumons, faisant de chacun de ses souffles une torture.

Il fait si froid...

Sa main fouille les cendres au fond de son sac rapiécé mais elle ne rencontre qu'un contact tiède... les braises se sont éteintes. La petite est en proie au doute. Il lui semble voir s'éloigner l'entrée du sanctuaire. A mesure qu'elle s'en approche, le trou béant s'efface derrière la brume pour ne devenir qu'un minuscule point noir. Saranith a voulu se mesurer une dernière fois aux dieux ennemis et c'est le froid qui va l'emporter aussi près du but. Bientôt, elle va s'effondrer dans le champ de débris, comme un animal perdu loin de son territoire, agoniser durant des heures, pourrir à la pluie avant de blanchir parmi les pierres...

Déjà autour d'elle, les volutes dansantes ont pris la forme des siens, silhouettes éthérées de ceux qu'elle a connus au cours de sa jeune vie.

N'a-t-elle pas quitté son corps maintenant qu'elle entend les esprits lui susurrer des paroles de réconfort ? Ils se pressent pour l'accueillir dans leurs bras fantomatiques, lui murmurent que le combat touche à sa fin.

Tout était joué d'avance. Les Chiens Charniers n'ont d'ailleurs rien fait

d'autre que les libérer afin qu'ils vivent une éternité de douceur.

Et ce parfum... Le musc devient horriblement entêtant, lui faisant soudain oublier toute autre sensation. Un filet de sang brûlant s'écoule de ses narines, vient envahir ses lèvres d'un goût ferreux. Saranith se rend compte que son corps bien qu'engourdi par l'épuisement, lui répond encore et qu'elle est seule, agenouillée au milieu de l'espace.

Le décor des montagnes semble tourner autour d'elle alors que sa tête bourdonne douloureusement. Elle peut apercevoir à nouveau la caverne et les effluves qui s'en échappent : elles ont pris la forme de traînées rosâtres, cramoisies, nuages animés de vie qui viennent agresser ses perceptions. Est-ce là un ultime artifice des Seigneurs de la Dépravation ?

Saranith ricane nerveusement : « La peur ! La peur est tout ce que vous ressentez ! »

Elle se relève sous des regards de braise.

L'illusion s'est dissipée pour révéler une horde, comme vomie par la brume, qui marche à sa rencontre.

Les Chiens-Charniers ont rejeté leurs capuches mais l'enfant ne craint plus leurs faces démoniaques. Ses yeux sont rivés sur les silhouettes imposantes qui se détachent du grotesque cortège de monstres aboyeurs, de Coureurs de Crêtes aux allures de squelettes décharnés, claquant des mâchoires. Ceux-là ne sont que menu-frottin comparés aux Géants de Stupre, les monstrueux bâtards engendrés par les Seigneurs de la Dépravation. Elle en compte six parmi les séides venus défendre leur sanctuaire car leurs énormes silhouettes se découpent derrière la horde hurlante.

Trente-huit ennemis abattus pour seulement neuf années de vie, Saranith a déjà tué des mutants et sait qu'elle peut le refaire. Elle réalise cependant qu'elle n'en a encore jamais affronté autant à la fois, pas sans l'aide de Papa...

La petite adopte une position de combat. Elle brandit le porte-bonheur, fait jouer le barillet dans une attitude de défi. Son autre poing enserme un moellon de silex. Il lui faudra vaincre les Géants de Stupre si elle veut avoir une chance de l'emporter. Elle fixe leurs gueules allongées, larges fentes obscènes s'ouvrant sur des faces sans yeux, puis elle sourit à son tour. Elle ne les battra peut-être pas mais ce combat est le sien et aujourd'hui, devant pareil spectacle, Etbaâl rira très fort avant de l'accueillir sous son bras !

Un cri étranglé.

Une forme hideuse sort brusquement de la masse pour fondre dans sa direction. Saranith a déjà esquivé cette charge désordonnée, évitant l'arme qui s'abat d'un bond de côté. La main au silex éclate le crâne de la créature d'un

mouvement puissant. Un instant, Saranith peut sentir la chaleur sur cette main enfantine devenue instrument de mort. Et puis l'odeur qui l'assaille...

Les Baàlites sont des prédateurs, ces chiens de décharge vont vite l'apprendre !

Profitant d'un moment d'hébétément parmi la horde, Saranith se précipite vers elle, portée par l'ivresse du sang.

Quatre détonations.

Un Géant de Stupre hurle ; sa tête lisse, gratifiée de quatre petits yeux se balance violemment. Son corps immense chancelle en bousculant plusieurs mutants derrière lui. La pierre a déjà volé et fauche un autre crâne. Saranith fait pleuvoir les coups avec la rage de l'ultime survivante. Les lames la frôlent, les épines d'os des Coureurs la griffent cruellement mais ses sens distordus lui font ressentir un étrange plaisir. Chaque écorchure qu'elle reçoit devient une caresse appuyée. La voilà prise dans une danse démente avec les monstres, impuissants à stopper ce petit corps, mû par une transe meurtrière, et qui bondit par-dessus leurs têtes, frappant sans relâche, répondant aux attaques par d'autres plus terribles encore.

Elle n'est que spectatrice de ses prouesses guerrières. Sa vision voilée de pourpre lui montre la crosse du porte-bonheur qui s'abat sur un ennemi, ses bras qui se saisissent d'une lourde barre de béton pour l'écraser sur le torse d'un géant. On dirait que l'air s'est gorgé d'une brume ensanglantée. Sa tête tourne.

Sa conscience s'évanouit...

*

Elle gît devant un œil de ténèbres.

La petite se réveille en sursaut car le feu de sa chair l'a tirée d'un sommeil mortuaire. Elle reprend vie au milieu des monceaux de corps, au milieu du charnier...

La frénésie du combat est retombée et elle crie, déchirée par la douleur de dizaines de blessures que son corps avait tues jusque là ! Elle réalise que givre a commencé à envahir les cimes et qu'elle en est protégée par un lit d'entrailles encore fumantes : le torse ouvert d'un géant de stupre lui sert de couche, répugnant berceau de chair étrangère. Saranith se relève en grimaçant. Elle a envie de vomir lorsqu'elle cherche à prendre appui et que ses mains s'enfoncent dans des organes gluants. Cette sensation l'emporte sur toutes les autres.

Ses membres ne sont plus que des plaies où pendent des lambeaux de peau. Peu lui importe cependant : ceux de son peuple guérissent bien plus vite que les hommes moindres et ne sont pas affligés par la même fragilité.

« Ceux de son peuple » : au moment où cette pensée traverse son esprit,

L'enfant triomphe intérieurement. Elle est certes la dernière, mais elle est victorieuse.

« J'ai remporté toutes les épreuves. Etbaàl, j'ai gagné le prix, j'aurai l'honneur de tuer les Seigneurs de la Dépravation », murmurent ses lèvres boursoufflées.

Vite, elle se saisit du porte-bonheur qui repose, dégoûtant de sang, près de l'entrée de la caverne. C'est avec une joie non dissimulée qu'elle se saisit des dernières balles ; un instant, elle les fait jouer tels des osselets avant de les glisser dans le barillet. Les intrus qui les tyrannisent depuis si longtemps n'auraient jamais dû quitter leur monde oublié par la lumière des étoiles. Finalement, c'est un peu comme s'ils allaient périr de la main de Maman !

*

Son souffle réchauffe son visage enveloppé. Saranith a dû le masquer à l'aide d'un chiffon arraché à ses propres guenilles pour avancer malgré les vapeurs de musc qui rampent dans le noir. Elles lui sont insupportables et seuls ses yeux de prédateur lui permettent de progresser à l'intérieur de ces corridors, amalgames aberrants de chair de roche et d'acier.

Quel est cet enfer mécanique où elle cherche à tâtons une issue si improbable ? N'aurait-elle pas dû déjà atteindre la cité des dieux ? Encore combien d'épreuves avant la délivrance ?

La fatigue s'est abattue sur elle, la comprime tel un poing invisible. Elle doit être de nouveau la proie d'hallucinations car elle est sûre d'avoir distingué des choses souples se mouvant dans les brumes, des voix chuchotent à son approche...

Elle relève la tête et soudain, elle tombe à genoux devant la grande silhouette, si délicieusement familière, qui a envahi tout l'espace.

« Papa ? », gémit-elle faiblement.

Le grand corps chaud se penche et l'emporte de ses bras puissants.

*

Le temps s'est arrêté pour Saranith. Tel était le prix de son courage : le repos parmi les gens de sa tribu. Ils sont passés de l'autre côté ; sa prouesse leur a ouvert la porte du monde des trépassés. Au cœur une vallée baignée par un soleil gigantesque ils ne connaissent plus le froid, ni la morsure insupportable des pluies acides car Saranith les a libérés des maîtres de la fange. La petite passe de bras en bras, reçoit la récompense des caresses. Elle se débat parfois entre les mains de cette foule d'adultes un peu trop pressants qui accrochent ses cheveux délicats et l'embrassent avec voracité, mais elle ne peut retenir son plaisir. Elle se penche en arrière et se laisse aller...

*

Ils se sont redressés lorsque le Géant de Stupre est entré dans la pièce, et leurs gueules avides se sont ouvertes en corolle, prêtes à se délecter du présent ainsi offert ; le dernier serviteur apportant la dernière offrande...

La petite fille n'est plus qu'une poupée de chair que se disputent les Seigneurs de la Dépravation. Ils se livrent une lutte molle pour chaque parcelle de sa peau frissonnante, ondoiements révoltants de créatures rampantes.

Les pseudopodes visqueux fouettent, entrent par ses orifices et cherchent à aspirer sa vie, cette chaleur résiduelle qui leur fait tant défaut. Les Seigneurs dépravés jouent avec leur proie tout en sachant qu'ils sont maintenant en péril. Ne voulaient-ils pas mourir un peu pour tromper une éternité d'ennui ?

Leur cruauté capricieuse a eu raison des derniers Baàlites. Leur extinction est écrite. Plus aucun guerrier n'entrera jamais dans la Montagne de Stupre.

Fin

Killing season

Une cacophonie vient de déchirer le ciel de plomb.

On ne peut pas imaginer de cris aussi inhumains tant que l'on n'est pas soi-même enfermé dans une cage à poules, comprimé par les autres gamins, à attendre le grand lâcher. Malgré la pression des corps et leurs pleurs, je tente de les ignorer pour me concentrer sur le seul bruit qui compte à ce moment-là : le grésillement électrique indiquant l'ouverture de notre enclos. Il y en a plein d'autres comme celui-ci, bien répartis dans la plaine, et d'autres encore, cachés derrière les collines de débris à l'est.

Les hurlements font partie de la mise en scène des Rampants, un rituel incontournable de leur loisir sadique. C'est d'ailleurs l'unique moment de la Grande Chasse où ils ne portent pas leurs casques et où on pourrait les buter. Mais à ce stade du jeu, nous n'avons rien pour nous défendre, hormis nos pieds et nos poings d'enfants... contre des armures de combat. Même les pierres qui jonchent le sol, labouré par les explosions, sont trop petites pour leur faire quoi que ce soit. Non, on peut juste courir droit vers la zone des Taudis ; autant dire plus de cinq-cents mètres à découvert ! Comme nous l'a suffisamment asséné Syly, cette chère raclure de kapo, on ne peut pas gagner contre eux.

Être condamné à la Grande chasse, c'est tomber sous le feu des extra-terrestres pour finir dépecé comme un animal. Et pourtant, nous nous préparons à courir, c'est toute l'absurdité du truc.

Soudain, le signal de départ...

Une serrure déverrouillée à distance depuis les hauteurs.

Ce son, semblable à de la viande contre le fer électrifié, perce les éclats de voix tout autour de moi. Dans la bousculade, certains sacrifiés n'ont même pas passé les portails et se sont écrasés sur les barbelés. Je peux sentir l'odeur insupportable de leurs chairs qui brûlent... Vite ! Je me précipite dehors avant que les lacérateurs ne nous prennent pour cible à l'intérieur de la cage. C'est ainsi que nous, les humains, surnommons ces armes à cause des blessures qu'elles infligent à la terre : toute la plaine du No Man's Land a été façonnée par leurs impacts...

J'ai eu la chance de sortir en bousculant d'autres gamins au passage. Ils sont si petits ! J'ai treize ans et je suis le plus grand de l'enclos. Mais au moment où je pense cela, il n'y a déjà plus d'enclos. Nous sommes tous dehors, tous devenus des proies. C'est la course du lièvre, car ils nous laissent quelques longueurs d'avance... par pur plaisir du jeu : leurs lacérateurs portent à des kilomètres.

Déjà, j'entends dans mon dos l'écho des rires jacassants depuis les col-

lines. Des mollusques qui ricanent, ça paraît dément et pourtant, c'est exactement ce qu'ils font. Je continue à courir, la faute certainement à cette maudite drogue. Elle pourrait nous faire tracer quand bien même nous aurions les jambes en charpie. Rien n'amuse plus les Rampants que de nous voir sauter sur les mines !

Cinquante-deux pas...

Le décompte dans ma tête m'aide à tenir le coup et à garder l'esprit clair. Malgré l'enfer qui se déchaîne autour de moi, il faut que je me rappelle : Yvoh, treize ans, deux frères et une sœur. Profession : fouilleur de sols, fraîchement adoubé au rang des dépucelés... Je suis là par la faute de Sylv. Crois-moi mon salaud, tu ne l'emporteras pas au paradis !

Des rafales assourdissantes.

Une série d'explosions soulève la terre et me voilà pris dans un nuage de scories. Je fonce sans m'arrêter car la brûlure insupportable de mes yeux m'indique que je suis encore en vie. Les détonations lointaines des lacérateurs me terrifiaient étant petit. Ce n'est pourtant pas le plus terrible en vérité...

Les Rampants tirent en cloche, un peu au hasard. Comme pour un parcours de golf, ils commencent avec l'instrument le plus puissant et le moins précis. Ils pourraient parfaitement nous aligner mais il faut faire durer le plaisir. Le pire est encore à venir. Les autres traqués me servent de couvert: de leurs postes de tir, les chasseurs ne me voient pas particulièrement. Je ne suis qu'un insecte courant sur les cailloux, un point noir mouvant parmi les dizaines qui s'agitent encore dans le No Man's Land.

Cent vingt-huit pas, cent vingt-neuf...

L'air devient irrespirable tant il y a de poussière, un rideau toxique entrave ma progression sans pour autant me dissimuler. Cette race parfaite possède des systèmes de guidage optique perfectionnés, et les Rampants gagnent toujours...

Mes tympanes éclatent lorsqu'un obus tombe à quelques enjambées de moi. Je suis brusquement éjecté en arrière puis je sens un poids mort me tomber sur le dos : c'est un petit qui a été touché de plein fouet et dont le visage n'est plus qu'une bouillie informe. Mes bras et mes jambes me répondent encore. Je me rends compte que j'ai eu du pot. Mes yeux de fouilleur sont heureusement habitués aux saletés et, alors que je m'allonge pour faire le mort, je distingue de grandes fleurs de feu qui s'élèvent silencieusement loin devant.

Les Rampants ont truffé la plaine de charges explosives qu'ils visent avec leurs canons d'épaule. Cela n'a pas d'autre but que de nous disperser : ils éprouvent davantage de jouissance à nous tuer à l'arme légère, comme les

grands chasseurs qu'ils prétendent être.

Étendu sur le dos, je contemple les explosions. Mes yeux sont des brasiers que mes larmes tentent d'atténuer. Je distingue au loin les masses sombres de la vieille ville perdue. Autour de moi, les lacérateurs rugissent en silence. Je suis peut-être devenu sourd mais peu m'importe, je ne me laisserai pas tirer comme un lapin. En aucun cas je ne ferai ce plaisir à Sylv. Profitant du chaos environnant, je rampe pour gagner quelques mètres : cent trente et un, cent trente-deux...

*

Est-ce un effet de la drogue ou seulement l'adré qui me monte à la tête ? Je ne comprends pas d'où vient cette lumière qui m'enrobe lorsque je fais irruption dans le bâtiment, une ancienne église.

De l'extérieur, elle ressemble aux autres taudis, avec ses fenêtres hautes et son crépi blanc sale, noirci par le feu de l'artillerie des Rampants. Chaque pan de mur, chaque anfractuosité est ornée de décors saints. Je suis illettré, comme tous les jeunes du bidonville, mais cette profusion de beauté est un livre ouvert qui éveille mon esprit à d'anciennes croyances dont nous n'avons guère conservé que des bribes de souvenirs : des noms, quelques références, beaucoup de blasphèmes.

Mes pas résonnent jusqu'à la voûte. Mon propre souffle me répond. Je réalise tout à coup que j'ai retrouvé l'ouïe.

Au moment où j'exulte, des bruissements d'ailes provenant d'en haut me font sursauter. Mon regard glisse sur les colonnes, les boiseries vermoulues, et cette crèche géante dont deux des sujets ont été décapités.

Un instant, il me semble entendre le chant céleste des anges descendre jusqu'en contrebas. Je suis angoissé à l'idée de les déranger dans leur dernière demeure. Privés de leurs fidèles, ils se sont réfugiés dans les vestiges de leurs sanctuaires, condamnés pour le reste de l'éternité à une vie larvaire.

Mais que se passe-t-il donc dans ma tête ?

Je n'ai rien fait d'autre que surprendre une colonie de pigeon, des rats volants. Me voilà en train d'halluciner, planté dans un champ de ruines bombardées...

Je me jette dans une cabine de bois sombre. Ma main tire instinctivement un rideau de tissus moisi pendant encore derrière la fenêtre grillagée.

Je sais pourtant que je suis seul et qu'il va s'écouler du temps avant que les Rampants ne viennent par ici. Pour le moment, ils sont trop occupés à massacrer les derniers prisonniers du No Man's Land ; cette tuerie abjecte, « la régulation » qu'ils appellent ça, m'offre au moins quelques instants de répit.

La daube redescend dans mes entrailles en m'arrachant un haut-le-cœur. Elle est en train de foutre le boxon dans mes muscles et d'accélérer mon rythme cardiaque ; je crois bien que leur merde pourrait nous faire tenir plusieurs jours

avec quatre ou cinq balles dans le buffet. Mais si je veux survivre, pas question d'écouter mon corps ! La seule solution, c'est de ne pas laisser dériver ma conscience, penser à ce qui est important.

Je suis ici à cause d'une fille, quoique pas des moindres : Léna, un nom qui éveille les fantasmes, un poème à lui seul. Les Rampants nous ont interdit de porter des noms de plus de quatre caractères, une manière de dépersonnaliser leur cheptel humain. Certains serfs portent même des prénoms alphanumériques, avec des chiffres pour augmenter le nombre de combinaisons possibles car nous sommes plus d'un million. J'ai la chance d'en avoir un vrai, rien qu'en lettres, et facile à retenir.

Léna, elle, transcende tout ça. Elle n'a que douze ans mais c'est déjà un pur canon. Il faut dire qu'elle est blonde, ça aide. Au XXIXème siècle, les blondes sont devenues très rares, une beauté comme Léna se remarque tout de suite au milieu de tout ces corps noirs et bruns. Je crois que j'en suis dingue depuis que je sais marcher. Seul problème : Léna est la fille de Sylv. Voilà pourquoi il s'est arrangé pour me faire jeter ici.

Sylv est un « fier à bras », comme son acolyte, Jake, de véritables petits kapos au service des Rampants. Ce qu'il n'avait pas prévu en me dénonçant à eux, c'est qu'ils allaient aussi prendre sa fille pour la Grande Chasse.

Léna est là, quelque part derrière moi, ou peut-être dans la zone des Taudis si elle a eu la chance de réchapper à la première phase du jeu. J'ai la nausée rien que d'y penser. Je dois absolument me souvenir pour ne pas sombrer... Ce salopard de Sylv s'imagine que j'ai souillé la chair de sa chair. Mais il se trompe lourdement : Léna est pure, une vierge du ghetto. Non, c'est avec Brit que j'ai connu la « grande expérience ». Elle a seize ans, elle connaît tout de ces choses là. Brit est grande et athlétique, une peau noire et douce qui sent bon le tanin, préfère être au-dessus...

Des coups sourds retentissent alors que je rêve de caresses agréables dans l'intimité d'un confessionnal. Je sursaute en même temps que les murs de l'église tremblent sous les impacts des lacérateurs. De la poussière tombe des lézardes dans le béton. Ces tirs perdus n'ont pourtant rien à voir avec l'enfer qui règne au dehors.

L'enfer... Depuis ma cachette, j'en contemple justement une représentation sur un tableau jauni, gondolé par le temps. Un diable ventripotent saisit les pauvres pêcheurs et les enfourne par poignées dans sa gueule, une sorte d'orifice obscène. Les damnés continuent à tomber tout autour de lui pour finir entre les griffes d'êtres aux formes hybrides.

Était-ce là notre destin ? Nous, les Hommes, avons certainement provoqué quelque châtement divin pour nous être appropriés un feu qui ne nous était pas destiné. Je sors rapidement avant que les tirs ne cessent : les affreux lâcheront alors leurs chiens. Il faut que je quitte cet endroit !

*

Depuis le temps que je cours comme un dératé, mes poumons sont brûlants, mais ce n'est rien comparé à ce qui m'attend si je m'arrête. Avec deux « chiens rampants » sur les talons, je n'ai pas la moindre chance. Je cours en zigzag comme on m'a toujours dit de le faire en cas de poursuite : ce sont des charognards et si leurs maîtres ne leur avaient pas appris à nous traquer, ils seraient des monstres bien paresseux.

Un concert d'aboiements a envahi le ciel matinal, succédant au silence inquiétant des armes. Pour autant, on ne sait qu'ils sont encore loin tant qu'on ne sent pas leur odeur : une horreur encore plus infâme que les décharges où ils vivent à l'état sauvage... Dire que ces choses nous ont été fidèles autrefois ! Elles ne viennent pas de Sartan, ni d'un quelconque monde putride, comme nos bourreaux. Non, ils sont juste d'anciens animaux domestiques, changés par des générations de survie parmi les ordures. Ils n'ont pas tardé à se faire apprivoiser par la nouvelle espèce dominante, nos meilleurs ennemis !

« Antes que llegemos a la frontera, el cherif sera lejos... »

Pourquoi ai-je cette stupide chanson dans la tête ? Les pensées se bousculent toujours dans les moments les plus tendus. J'ai envie de vomir... Je saute brusquement sur le côté pour m'engouffrer entre deux baraques. Cette fois, la puanteur est tellement insupportable que je sais qu'ils m'ont rattrapé. Avec un peu de chance, je n'en affronterai qu'un seul à la fois ; ils sont trop cons pour contourner les obstacles à ce qu'on dit...

Un cri strident retentit au moment où je jaillis de la ruelle et j'ai le temps de voir deux petites silhouettes se jeter sur les chiens. Un gamin plonge une lame de verre dans le cou de mon premier poursuivant tandis qu'un autre bondit sur le dos du second assaillant. Je n'ai jeté qu'un bref coup d'œil en arrière mais je ne m'arrête pas pour autant.

Ne te retourne pas...

*

J'escalade une grille qui semble barrer la zone des Taudis toute entière. Elle est récente : son métal chromé est à peine sali par les vents qui sévissent la nuit. Les Rampants ont aménagé cet endroit comme un terrain de sport, truffé d'artifices destinés à leur amusement.

J'approche mes mains puis j'hésite... Je n'ai pas couru cette distance pour finir collé sur du fer électrifié, telle une icône martyre ? Pas de batteries ni d'arcs électriques en vue... Je grimpe le plus vite possible

avant de me laisser retomber doucement de l'autre côté.

Je marche doucement pour reprendre mon souffle. Puis, j'éclate soudain d'un rire nerveux. Ils se dressent là, posés en évidence sur une table à tréteaux : deux bouteilles remplies de sable et un pistolet ! C'est une triste plaisanterie mais je m'en empare sans m'attarder ici. Un coup d'œil au flingue m'indique qu'il n'a plus que cinq charges, cinq traits rougeoyants sur la crosse... C'est un petit modèle, sans doute un revolver de tankiste pris dans le Désert des Épaves, trop dérisoire contre leurs protections.

Un sentiment de vide s'empare de moi en pensant qu'il a en revanche bien assez de charges pour me permettre de faire le grand saut. Ma main esquisse le geste suicidaire, puis l'enfourne dans ma poche de pantalon. Sylv ne mérite pas cet honneur !

*

Des poteaux lumineux, plantés tous les dix mètres dans la plaine, se sont allumés sur mon passage et je lâche aussitôt une bordée de jurons. Maintenant, ils vont savoir que je suis des « coriaces » qui ont franchi la ligne de démarcation. Les lanternes rouges pulsent tels de gros yeux de cyclopes. « Niveau 3 ! » me fait une voix métallique dans ma tête.

Je foule à présent une terre accidentée, formée par les cratères d'artillerie et les monticules de carcasses de milliers de véhicules. C'est une lande de rouille avec pour toute végétation des buissons de barbelés et des mines antichars, gros champignons inquiétants prêts à éclater. J'ai l'honneur de contempler le Désert des Épaves : un paysage que des décennies de guerre de factions ont façonné. Il ne restait déjà plus grand-chose de l'humanité lorsque les pillards ont surgi de l'outre espace : de toutes les formes, de toutes les races. Ils n'ont guère eu qu'à se baisser pour achever les dernières poches de résistance et mettre tout à sac.

La Terre n'est plus qu'une vaste décharge où viennent se servir toutes les bandes de guerre de la galaxie. Les Rampants n'en sont qu'une parmi bien d'autres, et comme les autres, ils ont attendu notre chute pour se manifester. Peut-être la guettaient-ils depuis le début ? Je me suis toujours demandé si ces millions d'âmes, fauchées, atomisées au nom d'enjeux qu'elles ne comprenaient même pas, n'avaient pas fait tomber les barrières célestes qui nous tenaient jusqu'alors à l'abri de leurs déprédations.

Ma vision s'embrume au fil de mes divagations : le désert n'est qu'un décor tremblant dans lequel j'évolue tel un marathonien.

Je relève à peine le visage en entendant passer un de leurs appareils au-dessus de moi avec la douce musique de ses moteurs gyros : on dirait une grosse moto volante biplace dotée de moignons d'ailes ; c'est du moins

la meilleure comparaison que j'ai en tête. En voilà donc deux qui cherchent à avoir de l'avance sur le reste de la meute ! Sans doute espèrent-ils shooter plus de rescapés à l'aide de leurs grandes carabines que l'on appelle « exécuteuses » : elles font éclater de minuscules charges énergétiques dans vos entrailles avec une précision effroyable. Mais pour le moment, ce n'est pas moi qu'ils cherchent.

L'étrange véhicule s'éloigne rapidement avant de devenir petit trait à l'horizon.

Seul me parvient, un peu plus tard, le bruit d'une détonation lointaine.

*

Un coup de poing dans l'estomac. La sensation du temps qui s'arrête. J'accélère le pas pour être sûr d'avoir bien vu mais je n'ai aucun doute au fond de moi car j'ai parfaitement distingué la chevelure blonde, tâchée de sang, étalée sur le sol caillouteux. Mes genoux évitent de peu une mine lorsque je tombe au-dessus du corps sans vie de Léna. En fixant yeux bleus écarquillés d'horreur, les miens semblent aspirés de l'intérieur.

Je suis pris d'un tel vertige que je bascule en arrière et que je vomis de la bile. Puis je regarde tour à tour son visage d'ange, marqué d'une expression de surprise, ses jambes couvertes d'estafilades et le reste de son uniforme taché de sang. Une croûte noirâtre s'est formée au niveau de son épaule délicate : on l'a tirée à l'exécuteuse depuis les airs, comme une vulgaire gazelle !

Tout cela ne valait pas la peine de se battre car les Rampants ont truqué les règles. Il ne me reste plus qu'à rester ici à les attendre...

Je les vois s'avancer au loin dans la brume du désert, en formation dispersée. On les surnomme « Rampants » et pourtant, leur démarche est princière, d'une élégance méprisante.

Je sais parfaitement qu'il ne s'agit que d'artifices : sans leurs armures de combat motorisées, ils ne seraient rien d'autre que des invertébrés, mous et vulnérables. Alan, mon meilleur ami au bidonville, disait que nos siècles d'évolution n'avaient servi à rien puisque nous avions réussi l'exploit d'être écrasés par une race d'escargots carnivores. Il avait tort en un sens : les Rampants constituent bien une civilisation à part entière, capable du même raffinement dans la violence que l'humanité. A les voir marcher ainsi en ligne, on croirait qu'ils sont des centaines alors qu'il n'y en a sans doute pas plus de quarante, bien répartis sur toute la surface de jeu.

Leur armement compense largement le petit nombre. Nous sommes plus d'un million d'Hommes à la merci d'une vingtaine de milliers de Sartaniens. Sartan, l'étoile d'où nos aïeux ont vu descendre leurs vaisseaux lors de leur arrivée...

Plusieurs notes caractéristiques viennent de s'élever et je sursaute tout à coup. Je sais ce que cela signifie : les disrupteurs ! Comme au golf, après le

bois, le fer...

J'éclate l'une de mes bouteilles contre une pierre. A l'aide du tesson, je tranche des cheveux de Léna et je bondis derrière une épave... Juste à temps pour éviter l'éclair qui vient de vaporiser la dépouille de ma princesse ! Un autre tir touche une carcasse de véhicule et les injures meurent dans ma gorge ; je suis étreint par la violente odeur de l'acier qui fond derrière moi. Les cendres qui se collent en une neige noire sur mon visage sont celles de ma belle.

*

J'ai réussi à leur échapper et je pense que seule la haine m'en a donné l'énergie car c'est l'esprit vide que j'observe l'ennemi, ainsi tapi sous de vieilles bâches goudronnées. J'ignore les petites bêtes grouillant sur mon corps pour me concentrer sur ce seul objectif : me faire ce Rampant isolé !

Son compagnon l'a déposé au milieu d'une cuvette d'où il peut voir venir le gibier. Je suis animé par une étrange impulsion suicidaire : je sais que je vais devoir courir à découvert mais je veux mon combat. L'exécuteuse qu'il tient est sûrement celle qui a arraché la vie à Léna ; si je me fais avoir, elle nous unira dans la mort...

Il n'a pas dû me voir bondir car il a tardé à déclencher les armes de son « disperseur » dorsal. Au moment où je charge, je me dis que j'ai eu la chance de franchir les cinquante premiers mètres fatidiques. C'est un jeune chasseur bien trop présomptueux, un débutant, l'opportunité de ma vie.

Le déluge de feu qui s'abat autour de moi est un spectacle rare, la quintessence du combat rapproché. Les Rampants n'utilisent le disperseur que lorsqu'ils sont contraints au corps à corps...

Aucun autre humain ne peut se vanter de l'avoir déclenché, ces armes ne servant que pour les quelques fois où les Rampants se défient et se battent entre eux. Pourtant, la salve de grenades ne peut m'arrêter : je suis seul et mes bonds agiles m'ont permis d'éviter les explosions. Avec un grand cri, je lui lance ma seconde bouteille. Elle percute violemment la visière de son casque avant d'éclater dans un nuage de sable. Mon autre main écrase la gâchette du pistolet.

Un éclair rouge devant mes yeux.

Mon souffle se coupe car je sais que je l'ai raté : le rayon s'est éteint sur sa cuirasse sans même l'entamer. Le Rampant relève le canon de son arme et je ne vois plus que cet œil noir, comme une promesse de mort. Je pousse un râle en vidant le chargeur sur son pectoral. Les lasers ricochent dangereusement. L'un d'eux manque de m'arracher l'oreille et brûle cruellement ma joue. Le combat est perdu d'avance : mon petit corps d'humain ne peut rien contre les servomoteurs de son armure. Il va me démembrer comme un crabe, mais à ce moment précis, je n'en ai plus rien à faire...

Une détonation assourdissante.

Un éclat vient de fuser, comme un insecte métallique. Nous sommes brusquement soulevés de terre. Je retombe sur le sol et il me faut de longues secondes pour comprendre ce qui s'est passé : nous avons déclenché l'antique mécanisme d'une mine antichar, un piège oublié mais toujours mortel.

Je n'entends plus rien. Mes membres ne sont plus que des conducteurs de douleur et pourtant, je parviens par miracle à me relever. Intuitivement, je me retourne pour voir l'ennemi, genou à terre, cherchant à tâtons son exécuteuse dans le nuage de rouille.

Avantage à la proie !

Mon instinct a repris le dessus. Je repère aussitôt l'arme à quelques pas derrière moi et je saute pour m'en emparer. Mes oreilles se débouchent juste au moment où je presse la détente ; le coup de feu remplit le désert d'un délicieux écho...

« BANG ! »

*

Je ris très fort alors que je fuis sous les bombes. Les réacteurs des « navettes rampantes » rugissent au-dessus de ma tête et ma peau est saisie d'un frisson en sentant la tempête de flammes se déchaîner dans mon dos. Je crois qu'ils sont très en colère.

« *Game Over* »,

C'est l'heure du grand nettoyage ! Je ne peux cependant pas m'empêcher de rire car je les ai baisés. Je cours à présent dans une lande dont les hautes herbes chatouillent agréablement mes flancs. Vaniteux escargots ! Ils n'avaient même pas prévu de clôture pour nous empêcher d'atteindre la Forêt des Morts car ils ne pensaient tout simplement pas que l'un de nous pourrait le faire ! Rapidement, je m'enfonce dans les sous-bois. J'entre dans le mythe !

Fin

« Combien de temps a-t-elle fui ainsi sans s'arrêter ? Elle ne saurait le dire tant la rage et l'angoisse l'ont aveuglée. Saranith titube dangereusement au milieu d'un champ de débris, véritable berse de gravats et de tiges rouillées qui la sépare de l'objet de sa quête meurtrière.

Sa vision se fige sur l'entrée de la grotte, la petite fille ne perçoit plus que les échos de sa propre respiration. Sa volonté la maintient sur ses jambes. Son corps refuse de s'arrêter.

La trouée qui s'ouvre à peu de distance du sommet offre toutes les apparences d'une caverne naturelle, juste un peu plus grande que celle qui lui a servi de cachette la nuit dernière. Pourtant, sa présence à l'embouchure de l'ancienne route ne peut signifier qu'une chose : elle est l'orifice de la Montagne de Stupre, l'accès au cloaque dans lequel les Seigneurs de la Dépravation grouillent pour l'éternité... »

Le petit recueil que vous tenez entre vos mains narre les histoires de deux enfants de futurs qui désenchantent, j'ai nommé, créé, le Monde-Charnier.

Les réalités se sont écroulées aussi sûrement que la structure d'un immeuble en feu. Le brasier psychique qui a suivi l'extinction de notre espèce humaine a amené sur cette bonne vieille Terre, devenue le « Monde Charnier », des charognards de toutes les étoiles, de toutes les races... Ils fouillent les ruines à la recherche de richesses et d'esclaves.

Et l'Humanité, qu'en reste-t-il ? des post-humains ? des mutants ?

Malvenus dans le Monde-Charnier...

J'espère cependant que vous aimerez autant que moi les jeunes héros que j'ai tâché de faire (re)vivre dans ces deux récits.

Par David « Napalm Dave » Chauvin

Pour suivre mes aventures improbables (si toutefois vous l'acceptez) :

Mon blog, intitulé, « Le château reconstruit »

<http://maitredeslieux.canalblog.com/>