

CHEZ MARCO



Introduction

Je me documente sur la célèbre bataille de Qedash, qui opposa deux peuples puissants et armés il y a fort longtemps, lorsque j'entends par la fenêtre ouverte "Professeur Z, Professeur Z !". Un homme arrive et serre quelque chose dans sa main. Je sors alors vers lui. C'est Pratique. C'est son nom, Pratique, et il est chef des fouilles de la cité antique de Caluro. Il me montre une petite pièce carrée, en plastique, avec 8 lames très fines en laiton les unes à côté des autres.

- Ça alors ! Une antique prise réseau informatique ! C'était ce que l'on utilisait avant les réseaux sans contact ! L'avez-vous datée ?

- Oui ! Répond-il. Elle date de 563 avant JC. Nous l'avons trouvé dans les ruines de Caluro, sur l'emplacement RJ45.

Et oui ! [Caluro, c'était déjà mieux](#) ! Je pensais bien que cette cité avait bâti des réseaux de communication haute vitesse, câblés mais très fonctionnels, très tôt. Je décide alors d'aller voir ceci sans plus attendre.

- Prenez-vous à boire dans mon frigo et rejoignez moi là-bas !

Dans la seconde qui suit, j'enfile mon [spéculoos](#) et emprunte la voie cyclable à grande vitesse qui sépare la vieille ville de la nouvelle. La nouvelle ville n'a que quelques décennies. L'ancienne, par contre, est antédiluvienne, et est un amoncellement de bâtiments en béton, parfois en brique ou en pierre, mais c'est rare. En effet, nous savons depuis longtemps que Caluro est la ville qui avait connu la première le béton, environ 1500 ans avant notre ère.

Je parcours les 25 km qui me séparent du lieu des fouilles en quelques minutes en engrainant en 70/11.

Caluro, ce sont des fouilles à perte de vue. Ici et là, un bâtiment plus ancien, et là un plus vieux encore. Les anciens datent d'environ 15000 ans avant notre ère, ce qui voulait dire qu'ils dataient d'avant le néolithique antérieur. C'est étrange, mais c'est comme ça.

À peine arrivé, je me rends à l'emplacement RJ45. Il y a là un trou assez large, peu profond, dans lequel barbotent plusieurs archéologues esclaves. Pour les interpeller, je leur jette des cacahouètes. Ils se ruent dessus, et je leur crie alors :

- Hé, toi ! C'est ici l'emplacement RJ45 ?

- Oui professeur Z, me répond le type.

Sur ma tête, mon chapeau australien en cuir permet de m'identifier clairement. Certains collègues chercheurs préfèrent les feutres *borsalino Fieldmaster*, ou bien encore le modèle *Fédération*, mais c'est tout juste bon pour ceux qui traînent dans les caves de Venise. Personnellement, j'aime le *Jacaru Wallaroo*, en cuir et plus solide. Plus classe, aussi. Quelqu'un de mon importance, même s'il ne vise pas une Rolex avant 50 ans, doit donc porter un vrai chapeau.

- C'est ici que vous avez trouvé un réseau ancien, n'est-ce pas ?

- C'est ça, répond-t-il.

Je saute alors dans le bas du trou, d'un geste souple et digne de mon rang supérieur. Ma jambe droite, traîtresse, glisse alors sur la glaise, et je vais me vautrer le nez dans un bloc de béton pas encore dégagé. En me relevant, debout plein de boue, le nez en sang, semblant de rien, je remets mon chapeau et continue :

- C'est humide ici. Comment voulez-vous conserver des pièces aussi précieuses que les connecteurs ? Ce bloc en béton, là, semble différent ! Venez m'aider à le dégager !

Je désigne le bloc sur lequel je me suis planté. C'est un cube en béton, d'environ 3 mètres d'arête, que l'on dégage rapidement avec des moyens technologiques avancés. Il présente une porte, d'une

dimension qui indique que l'on pouvait rentrer dedans. Je sors mon microscope de poche et entame une analyse de la structure du béton.

- C'est du béton coulé et vibré à la verticale. C'est impressionnant ! Je pense que les panneaux sont armés. Ils semblent dater de -560 ! Ouvrons la porte !

La porte s'ouvre sans effort particulier. Dedans, il y a des étagères, avec dessus plein de boîtes fermées en tôle d'acier inoxydable, toutes semblables, d'environ 20 litres de volume, reliées à l'arrière par un grand nombre de câbles.

Je remarque ensuite des inscriptions sur une plaque en laqué époxy, fixée au béton, sur la paroi intérieure de la chambre. Ces inscriptions sont en olabroge, une langue parlée par le peuple du même nom qui vivait ici dans les siècles qui précédèrent J-C. Je ne suis pas spécialiste de cette langue, mais j'ai le droit d'appeler une amie. Je prends mon bigophone et appelle la professeur Karin Kairn pour résoudre mon énigme.

Karin Kairn est documentaliste et traductrice dans plus de 50 langues. Elle maîtrise le grec, et le latin, le kopt, le russe, le français, le chinois. Elle lit les runes et les hiéroglyphes, mais aussi l'anglais manuscrit. Bref, la plupart des langues dont on peut avoir besoin. Une légende raconte que sa bibliothèque ne contient pas 2 livres dans la même langue.

- Dring, fait son téléphone.

- Allo t'es où ? Décroche-t-elle.

- Allo, c'est Moi Karin. Je suis dans une chambre informatique qu'on a retrouvée à Caluro. J'ai sous les yeux un texte en olabroge primitif. Je ne connais pas bien cette langue. Puis-je t'envoyer une copie ?

- OK, c'est 10 KE, répondit-elle.

10KE, ça représente une certaine somme. Je ne souhaite pas marchander, car la science ne se soucie pas de ces détails. Je lui envoie une autorisation de prélèvement, en même temps qu'une image haute résolution de la plaque laquée époxy. Au bout d'un moment, elle m'interpelle par téléphone :

- C'est bizarre, ça parle de chez Marco. Ça date de quand ton image ?

Je n'avais pas le temps de répondre qu'elle continue :

- Ben c'est écrit là :

*Serveur Xercingetori-V installé en -559
avant grand messie à Caluro centre pour
traitement données provenance observatoire de
chez Marco.*

- Facile. C'est installé en -559, c'est écrit dessus. Finit elle.

- Mais comment pouvaient-ils savoir une date avant la date ?

- Ben en faisant un compte à rebours, me répond-elle simplement.

Karin est une très bonne interprète, mais elle s'embrouille parfois les idées dans toutes ses langues.

La plaque fait clairement référence à un observatoire installé au pays de Marco. Nous avons déjà trouvé des références à cet observatoire. Mais là, c'est clairement indiqué. Je continue de fouiller la chambre informatique, et finis par trouver une boîte en métal, au milieu des autres, différente, que l'on peut visiblement ouvrir. D'ailleurs, elle s'ouvre immédiatement lorsque j'arrache le système de fermeture. Il y a là un grand nombre de feuilles de papier. Je finis mon inspection de la pièce, ressorts. Je fais enregistrer ma boîte et pars avec, puis je vais chez Karin, car tous les papiers sont en olabroge. Elle habite en fait assez loin dans le sud, il faut passer un col à 3500m et rouler environ 1h, si on tient bien le 70/11. Malheureusement, la boîte en métal est assez lourde et je dois ralentir en 70/12 dans les portions à plus de 8%. Mais le spéculoos monte bien.

J'arrive enfin chez Karin, je sonne et elle m'ouvre.

- Salut dis-je en m'avancant.

- Ni Hao, me répondit-elle.

- J'ai trouvé une boîte pleine de papiers. Dedans, j'espère trouver des renseignements quant à cet observatoire dont tu m'as parlé, tout à l'heure.

- Ça fait 10KE la page

- Hé, ho, on est entre nous ! Contestais-je.

- Bon, OK alors on lit d'abord.

J'apprends ainsi que les autres boîtes en métal, que je soupçonnais avec raison d'être des calculateurs, étaient fabriqués à Caluro même. L'observatoire est mentionné dans une page, qui, malheureusement est abîmée. Elle ne nous apprend donc que très peu de chose, et rien d'intéressant. Il faudra que je trouve ce site, dans l'avenir.

Heureusement, j'ai un ami, qui s'appelle Magic Mécano, qui connaît bien le pays de chez Marco.

Il y a passé sa petite enfance et a appris la mécanique là-bas. Je l'appelle. Magic Mécano est un de ces aventuriers que même une guerre nucléaire ne peut arrêter. Il semble avoir été partout, et chaque cm carré de la terre semble le connaître.

- Tulutute, fait son bigo.

- Allo t'es où ?

- Salut Magic, je suis chez Karin Kairn, l'interprète.

En fait, c'est Magic Mécano qui l'avait rencontré le premier, alors que Karin Kairn était en train de demander son chemin à des pingouins dans un pays nordique, et me l'avait présentée lors d'une soirée décadence où les crêpes sont flambées à la chartreuse. Je continue :

- Je crois que tu la connais ?

- T'es con, dit-il.

- Dis-moi, tu connais bien chez Marco ? Tu connais l'histoire du pays ? Je parle du néolithique supérieur ou de l'Antiquité inférieure ?

- néoquoi ? me répond Magic. Ces choses-là m'intéressent pas trop, tu sais, moi !

Il est mécano, pas historien. Je continue imperturbable :

- Tu n'as jamais visité de lieu où il y avait des observatoires antiques ?

- Non.

Zut. Il faudrait que je cherche. Je rentre donc chez moi et entreprend des recherches. Après quelques jours, je commence à comprendre : Il y avait quelque part dans ce pays lointain, un ensemble de sites contenant des observatoires dont les informations étaient transmises, à l'époque, par voie informatique. On ne connaît ni le moyen, ni la finalité. Mais j'ai pu noter quelques noms de lieu, comme un col visiblement célèbre, appelé col du Ti'glisse à cause de ses pentes abruptes.

C'est maintenant sûr : je dois absolument aller chez Marco pour trouver cet observatoire. Dans un premier temps je dois trouver celui-ci, mais il y a visiblement un autre site tout au sud qui serait intéressant. Et puis tant qu'à faire, autant faire un peu de tourisme.

L'expédition

Je dois réunir rapidement un équipage complet pour l'expédition. Il me faudra un mécano, un guide, un traducteur, une cuisinière. Beaucoup de documents. Je dois encore réunir des informations sur ces observatoires antiques. Il faudra aussi un véhicule adapté. Comment voyagerons-nous, surtout que nous serons probablement nombreux. Peut-être dois-je me faire accompagner d'éminents collègues ?

Je contacte à cet effet un collègue que je trouve assez efficace pour trouver des reliques dans les caves de Venise. Il a, somme toute, un certain savoir-faire.

- Dring, fait son téléphone

- Allo, qui est à l'appareil ?

- Salut Jones ! C'est Z ! Je suis en train de monter une expédition secrète dans un pays lointain pour chercher des observatoires antiques. Es-tu intéressé ?

- Tu disais quoi à propos des caves de Venise ?

Il raccroche. Mes appels suivants, pour d'autres collègues, ne sont pas plus fructueux. Je dois donc me résoudre à partir seul. Dans un sens, ça simplifie l'organisation.

Un soir, alors que je suis plongé dans un intense travail de recherche en utilisant le simulateur historique Civilization, on frappe à la porte. C'est Magic, qui est avant tout un ami.

Magic Mécano est assez grand. Un mètre quatre-vingt au garrot, au bas mot. Cheveux noir et légers, yeux bruns, et le visage légèrement creusé comme Arnold à l'époque où il était beau. Il est plutôt beau gosse et intelligent. Bref, le genre de mec à qui on a envie de mettre son poing dans la tronche par pure jalousie. Mais il est aussi costaud, le bougre. Il a un bon niveau sportif, dans tous les sports, presque, et cela lui sert bien lorsqu'il doit fuir devant des hordes de femmes qui lui courent après dans la rue. C'est là son plus gros défaut, finalement. Il ne peut circuler paisiblement où qu'il se rende.

Il entame la discussion :

- Tu vas bien depuis la dernière fois ?

- On fait aller.

- Toujours la même misère sexuelle ?

- On fait aller.

- Tu t'es pris combien de vents cette semaine ?

- On fait aller.

- Tu me diras, j'ai du monde dans mon lit mais je vis seul, finalement. Chienne de vie.

- mouais.

- Ça te dirait d'aller chez Marco pour trouver les trucs dont tu m'avais parlé ?

Mes yeux se mettent à briller.

- Oui. J'y pensais justement.

Voilà qui est fait. J'ai trouvé un guide, un chauffeur et un mécano en même temps. Magic Mécano est un parfait guide qui maîtrise tous les terrains. Il connaît la Terre de Marco pour y avoir séjourné plusieurs années. Il connaît les us et coutumes des autochtones, et peut dialoguer avec eux aisément. Surtout, il sait négocier les prix.

Il a la connaissance du véhicule qu'il pilote, sait l'entretenir et parvient toujours à le réparer, dans toute circonstance et ceci quel que soit le véhicule. On raconte qu'il a été à la même école que Han Solo, et même qu'il était meilleur élève, loin devant le cancre de la classe, un dénommé Gyver.

Lorsque je lui explique les lieux où je compte me rendre, Magic comprend qu'il faudra un Rover. Le Rover est un véhicule polyvalent avec des roues. En effet, les montagnes empêchent l'utilisation d'un Lander, et encore moins un quadripode de grand tonnage, pas assez stable pour ces régions vraiment cassées. Magic choisit le Rover class D, parce qu'il en a un. C'est un vieux Rover, mais

bien équipé, peu gourmand en carburant et confortable. C'est une version civile, qui donc n'avait pas la coque renforcée et les propulseurs supplémentaires. En contrepartie, la capacité d'emport est fantastique. Il y a même la musique, sur un vieux et robuste système à base de club, venant d'une vallée alpine, à en croire l'écriture sur la face avant.

Nous discutons longtemps dans la soirée de l'expédition à venir. Vers 4h du matin, nous décidons d'inviter Karin en temps qu'interprète exceptionnelle et cuisinière. Karin est comme les requins, elle ne dort jamais.

- Dring, sonne son téléphone.

- Hein ? Allo ? fait-elle en se réveillant.

- Allo, Karin ? Mais tu dormais ?

Elle raccroche. Pour nous aussi, d'ailleurs, il est temps de dormir.

Au matin, vers 11h, le téléphone sonne et me réveille :

- Allo Z ?

Je reconnais la voie de Karin.

- C'est Karin. Je viens de discuter avec Magic. Je viens avec vous.

Elle raccroche.

Deux jours plus tard, j'arrive chez Magic, pour préparer le voyage. Le Rover est à quai. Les Rover sont connus de tout le monde, au moins de nom. Grâce à leur moteur à blave réputé inusable, ils ont ouvert de nouvelles routes, découvert de nouveaux mondes, avec des pilotes de renoms, qui les emmènent toujours plus loin souvent au péril de leur vie. Leur histoire les a fait rentrer dans la légende, leur aura brille au dessus de leur carrosserie. Ou tout au moins, brillent les yeux des jeunes aventuriers romantiques qui découvrent leurs aventures. Mais finalement peu de gens les ont vus de près. Moi non plus, je n'en ai jamais vu. Mais maintenant, un Rover Class D est devant moi. C'est un engin énorme, bien plus gros que je l'imaginai. On peut rentrer à 5 et y vivre. La passerelle est presque à l'avant, juste derrière le compartiment moteur. La cabine est assez grande pour y stocker de quoi vivre plusieurs semaines. Le toit s'ouvre, et l'on peut y sortir. Les roues sont assez espacées, et très grandes. On peut passer sous le Rover sans problème. D'ailleurs, il est courant de s'y abriter quand la chaleur extérieure est suffocante. Ses flancs, ses tôles, ses poutres sont usés, par les kilomètres qu'il a parcourus. Magic l'a récupéré alors qu'il était promis à la ferraille puis il l'a réparé, bichonné, préparé.

Un peu plus tard, alors que nous sommes déjà en train de préparer le Rover pour le voyage, Karin arrive par la navette du sud.

- Ni Hao, salut-elle.

Karin est une femme de taille moyenne, plutôt solidement bâtie, mais en bien. Elle n'a pas l'allure d'une tennis-girl, plutôt d'une danseuse d'opéra, mais toujours habillée pour la haute montagne. Elle a les cheveux châtain avec des reflets plutôt clairs, et les yeux marron avec un regard plutôt clair. Elle a une veste verte, souvent. Parfois bleue, rarement jaune, mais toujours avec des reflets plutôt clairs. Elle paraît toujours à l'aise partout, et a une prédisposition à se sentir chez elle partout, et, sauf lorsqu'elle est debout, a rarement les pieds par terre. Elle est gracieuse, à sa manière. Non pas une beauté brute à consommer sur place, mais plutôt la femme idéale pour accompagner dans une mission dangereuse dans un pays lointain. Au pire, elle pourra servir de monnaie d'échange, mais nous n'espérons pas que cela arrive, bien entendu !

En plus de maîtriser 50 langues, elle maîtrise la cuisine en 50 langues différentes, et sait cuisiner en toutes conditions. Elle est spécialiste des céréales cramées sans huile, et sa spécialité lui a valu le surnom de Spécial K. Vraiment, elle sera la femme idéale pour parfaire le voyage.

Maintenant, le Class D est fin prêt. Il y a une tonne de matériel dedans, de quoi creuser toutes les fouilles du monde. Magic s'assoit au poste de pilotage. Il enfonce la manette des gaz du moteur à blave, et actionne le démarreur. La blave tremble, Magic règle le va-et-vient, et la blave vrombit. Il embraye les pompes hydrauliques et le rover s'élance doucement. Nous partons déjà ! Nous empruntons la route du sud, celle qui mène vers le pays des êtres mi humains mi taureaux. Nous roulons à vive allure seulement depuis quelques minutes, quand Magic prend un air inquiet.

- Je suis inquiet, lance-t-il. Je ne parviens pas à maîtriser le régime de Constance du moteur.

À ce moment-là, la blave pousse un hurlement aigu.

- Diantre ! S'écrit Magic. Le moteur m'échappe !

Le régime du moteur continue à augmenter de manière inquiétante. Sous l'accélération, le rover fait une embardée à gauche. Magic évite de peu un transport collectif qui passe à ce moment. La taille et la masse du rover est telle qu'un choc contre le transport collectif l'aurait réduit en petits cubes de 5 cm d'arête. C'est un effet connu des accidents impliquant des rover Class D, F ou R. Maintenant le moteur semble s'arrêter, puis pousse un nouveau cri aigu. Les aiguilles du tableau de bord s'agitent d'une butée à l'autre. Magic lance le rover vers le bas-côté, et débraye la transmission.

- La blave surchauffe ! Je ne peux pas couper le moteur à ce régime ! cria-t-il. Il faut que je parvienne à ralentir la blave !

Le rover est maintenant stoppé sur le côté de la route. Magic coupe le va-et-vient, mais le moteur, au lieu de ralentir, continue d'accélérer.

- Évacuez le rover ! crie-t-il

Nous sommes à peine au sol qu'un bruit net et trop fort, probablement au-delà de 115 décibels, retentit. Tout s'arrête enfin. L'avant du rover est anéanti. Il y a même un cratère à la place. La route est noircie et des pièces mécaniques jonchent le sol aux alentours. Heureusement, la cabine et les soutes ne sont pas abîmées.

Moins d'une heure plus tard, nous chargeons ce qui reste du rover sur un porte-rover. Grâce aux relations de Magic, le prix est raisonnable. Après, nous ramenons le rover à son point de départ...

Après cet incident notoire, il faudrait plusieurs mois pour remettre en état le Rover class D. Fort heureusement, Magic a au fond du garage, un autre Rover, derrière deux aranges hors d'usage provenant du troisième niveau. C'est un Rover class R communément indiqué RR. Celui-ci est militarisé, tout temps, tout terrain et très rustique. Spartiate, ajoute Magic. Il a participé à la bataille qui a opposé le Major Grubbert et Jerry Cornelius. Bataille violente s'il en est. Le RR a été touché par le tir d'une arange, véhicule créé pour errer dans les steppes du Garage Hermétique, mais à la capacité d'emport très limitée. Le RR militarisé est équipé de 4 moteurs à blaves, et les durites de va-et-vient ne sont pas accessibles facilement, ce qui le protège de bien des maux.

Comme le RR est assez grand, bien que plus petit que le Class D, il suffira amplement. Et puis finalement, nous ne sommes que trois.

Le déménagement complet du matériel d'un rover à l'autre nous prend deux jours. Enfin, nous terminons par la club à musique, et nous sommes fin prêt. Magic nous dit :

- Celui-ci, s'il part, il reviendra.

Mon regard croise celui de Karin, et on peut lire dans ses yeux bruns une confiance absolue dans les paroles de Magic.

Alors, Magic s'assoit au poste de pilotage. Il enfonce la manette des gaz du premier moteur, et actionne le starter. La blave tremble, Magic règle le va-et-vient, et la blave se met à vrombir. Dans un vacarme assourdissant, Magic démarre les 3 autres moteurs. Le niveau sonore doit dépasser 250 décibels. Heureusement, nous avons les casques anti-bruit.

Le Voyage

Magic embraye les pompes hydrauliques et le rover s'élance doucement. Nous partons pour la seconde fois, mais c'est la bonne. Nous arrivons rapidement sur l'autovia des terres du sud, sans incident notoire, sinon quelques réglages mécaniques. Les terres du sud sont peu peuplées. Les êtres qui y vivent sont mi humain, mi taureaux. Velus et avec des cornes. Pas très grands, mais durs comme un sanglier qu'on prend sous le pare-chocs d'une antique automobile. Ils se conduisent de manière brutale, s'approchent du rover pour tenter de nous intimider, ou peut-être pire, nous déstabiliser et nous détrousser. Heureusement, le rover est lourd et solide, et nous leur roulons dessus sans état d'âme. Après tout, ils ne sont qu'à moitié humains.

- Il faudra nettoyer le rover avant de traverser le canal, lance Magic. Jamais ils ne nous laisseront passer avec tant de sang sur le rover.

Nous acquiesçons. Pour rentrer sur les Terre de Marco, il faut traverser un canal. Non, pas un canal. Le Canal.

Le Canal est réputé pour ne pas être l'endroit le plus calme de la planète. Il y a régulièrement des monstres des profondeurs, ou des brigands, ou des tempêtes. Parfois, on peut accumuler. Mais en général, quand il y a une tempête, les brigands sont calmes.

Après quelques jours de voyage monotone sur des routes droites et infinies à travers ce pays de plateaux sans montagne, et au paysage aride et pourtant intensément cultivé, nous arrivons. Magic trouve un endroit tranquille, pour passer la dernière nuit avant la traversée. Il faut s'assurer qu'il n'y a pas d'hommes-taureaux dans les parages. Mais l'endroit est vraiment tranquille. Le lendemain, nous baignons le Rover pour le laver du sang des hommes-taureaux.

Peu après nous arrivons au port. Nous chargeons sans problème le Rover dans le bateau. C'est un ferry comme il y en a des milliers, et il semble à peine plus usé qu'un ferry neuf. Il comporte une immense soute pour les véhicules, et trois ponts au-dessus, dans lesquels se répartissent les passagers. Et déjà, nous avançons sur une mer calme.

Mais rapidement, et soudainement, un bruit sourd contre la coque. Le bateau tremble, La sirène se met à siffler. Le bateau accélère, et des hommes d'équipages sortent avec des fusils gama. Ce sont donc des pirates. Après un échange de tirs, quelques embarcations pirates partent en dérivant, derrière le ferry. L'une d'entre elles est soudainement happée sous mes yeux, là, quelques centaines de mètres derrière le bateau ! Quelques minutes après, une autre, au pied du ferry, est aussi happée, avec des pirates dedans, encore vivants. Alors, une bête immense se dresse sur l'eau et ses tentacules s'accrochent au ferry. Des hommes d'équipage sont avalés. On entend les os craquer dans la mâchoire du monstre. Les autres hommes d'équipage reculent dans les cabines.

Les ploupes sauvages mangent tant qu'elles n'ont pas mangé de capitaine, après elles se retirent. C'est connu. Mais notre capitaine est vieux et a déjà eu affaire à des ploupes sauvage plusieurs fois au cours de sa longue carrière. En outre, il tient à la vie et ne compte pas se laisser faire. Il continue à lancer les moteurs et on entend les turbines siffler. Un homme sort sur le pont supérieur pour installer un canon gama de forte puissance. Tous les bateaux transportant des passagers doivent en être équipés. Le bateau ralentit. Toute l'énergie des moteurs est maintenant absorbée par le canon. Comme le ferry est équipé de deux vieux MTU PA12 V20, ça fait pas mal de Watt...

Le capitaine sort alors au canon. C'est une affaire entre le ploupe et lui. Il tire et loupe le monstre. Un moteur cale, mais redémarre aussitôt. Le ploupe s'agrippe de plus belle au pont intermédiaire du bateau, avalant hommes et femmes, et cette fois le capitaine le touche à l'œil avant gauche. De rage, le monstre arrache la moitié du pont supérieur, et les embruns viennent nous rafraîchir agréablement. Mais il nous faut nous réfugier dans le pont inférieur. Maintenant, le ferry prend de la gîte. Le capitaine tire et tire encore, mais le monstre ne meurt pas et continue d'avalier des passagers. Puis, un coup violent. Le ferry chavire, et l'eau rentre à grand flot dans le navire,

noyant passagers, équipage, et machines. Le bateau est maintenant immobile et ne bouge plus, ne tangue plus. Nous sommes échoués.

Pendant la bataille avec le monstre, le bateau continuait sur son élan, puis les coups de canon, et la poussée du monstre a fini de nous ramener sur la côte.

Le monstre lâche prise, et dans un dernier geste emporte le capitaine. Ses os craquent sous les dents du ploupe qui disparaît dans les eaux froides.

Le bateau est échoué, sur le bâbord, la coque déchirée, et les cabines éventrées. L'eau s'engouffre dans les tôles de la coque et il faut agir vite. Le second capitaine prend fermement la situation en main. Il décide de débarquer ici, jugeant qu'il est périlleux de reprendre la mer. Il fait donc ouvrir les soutes. Dedans, des gerbes d'eau jaillissent des parois de la coque déchirée. Il n'y a presque plus de véhicules dedans, mais les soutes sont remplies de petits cubes de 5 cm de côté, et au milieu il y a le Rover classe R. Nous partons rapidement sans trop donner d'explications. Dans certains cas, il vaut mieux que les gens ne sachent pas. En attendant, tous les instruments à bord du Rover s'entendent bien sur un point : nous sommes sur les terres de Marco.

Nous quittons la côte et trouvons une route immédiatement. La végétation, les cailloux, le ciel sont bien différent de chez nous. Nous avons réussi la première partie de notre voyage, qui doit durer encore des mois et des mois. Le pays est immense, bien plus que ne l'indique les cartes. En fait, personne ne connaît vraiment l'étendue du pays, des terres, des montagnes. On raconte même que les montagnes se déplacent.

Nous roulons maintenant à vive allure. Nous venons de passer la douane pour faire tamponner nos visas, et grâce à quelques billets judicieusement placés, nous avons pu repartir sans fournir trop de renseignements sur la façon dont nous sommes rentrés dans le pays.

Après quelques heures seulement de route vers le sud, nous trouvons un camping sympathique auprès d'une [petite ville](#) pour nous y poser quelques jours, faire le point et prendre les décisions contextuelles pour la suite du voyage. Puis, nous repartons. La piste n'est pas bonne, et nous traversons des villages très pauvres où les habitants, surtout les enfants, tentent de nous arrêter pour nous dérober nos biens. Il ne faut surtout pas rentrer dans un dialogue perdu d'avance. Nous n'arrêtons même pas le Rover lorsque nous roulons sur des autochtones. Un moment, un fémur d'un adulte se coince dans la transmission, et Magic craint que l'on soit obligé de s'arrêter dans un village. Mais finalement le fémur se brise, les morceaux tombent et nous pouvons continuer. C'est solide, un fémur, mais un rover, encore plus.

La centrale électrique

Après quelques heures sur une piste en très mauvais état, nous arrivons dans une vallée effondrée. Il n'y a plus de piste. Tout le flanc de la montagne à l'Est est arraché et a glissé. Un village est englouti sur des kilomètres. Ici dépasse une petite tour, ici un toit. Les arbres ont été broyés par une force fantastique. Magic arrête le rover sur le haut du dôme de boue encore mouillé. Les roues sont légèrement enfoncées dans le sol. Un homme vient. Il est âgé, porte sur le lui le poids du dur travail de toute une vie. Magic le salue en passant la tête par le hublot latéral :

- Salut, homme de Marco !

- Pitié, un tlicot, m'sieu ! Salut l'homme.

- Que s'est-il passé ici ? Questionna Magic.

- L'autre jour, y'a un engin comme le vôtre, plus grand encore, qu'est venu, msieu. Et puis y'avait deux autres, plus petit, là-bas, msieu. Et puis ils ont tiré ! Bang ! Bang ! Et le gros engin a tiré aussi ! Et la montagne elle est tombée ! Dessous, y'a le gros, et les deux petits aussi. Et un village, m'sieu. Ma femme et mes enfants, m'sieu ! Un tlicot, m'sieu !

- Mais, tu souffres ? demanda Magic.

- Oui, oui beaucoup m'sieu ! J'ai tout perdu et j'ai plus rien à manger !

Alors Magic prend son pistolet gama et tire. L'homme tombe. Magic ne supporte pas de voir les gens souffrir, même s'ils ne sont pas totalement humains.

Magic embraye l'hydraulique et le Rover avance. Plus loin, alors que nous allons sortir du glissement, un bâtiment presque intact laisse échapper un grondement sourd. Nous l'entendons à peine puisque les moteurs du rover sont en route, mais quand même nous l'entendons. L'effondrement de terrain a créé un lac, et le bâtiment est une [centrale électrique](#). Celle-ci tourne à plein régime. Les isolateurs ont les pieds dans l'eau, et des arcs s'échappent des transformateurs. La piste réapparaît sous la terre, et sort de l'eau, juste à côté des isolateurs. J'arrête Magic.

- Si nous passons là, nous risquons d'arquer avec le système électrique. Regarde. Certains arcs font plusieurs dizaines de mètres !

C'est bien là le problème : la piste passe au travers des arcs électriques. Le rover n'est pas amphibie, et tout en métal aussi. Karin, qui a dormi depuis le départ du camping, arrive sur la passerelle. Elle s'écrie alors :

- Mais vous n'allez pas passer là ? Vous êtes fous tous les deux ?!

Magic la rassure immédiatement avec son air sûr de lui dont il a le secret. Mais il faut trouver une solution rapidement. Derrière, déjà, d'autres survivants arrivent. Il ont vu le corps encore chaud du premier, et ils ne sont probablement pas contents. Ils courent, et vont nous rattraper, alors Magic décide de tenter de passer malgré les risques électriques.

Il surchauffe les blaves et augmente le régime de Constance des moteurs. Le rover s'élance dans l'eau avec une violence inouïe. Les transformateurs sont arrosés par des giclées d'eau projetées par le rover, et des étincelles jaillissent de toutes parts. La jauge de profondeur du rover clignote et nous ne devons plus nous enfoncer d'avantage. Puis le rover arrive sur la piste qui ressort de l'eau. Nous sommes presque sortis et allons passer sous des isolateurs immenses, lorsqu'un arc claque dans l'air et transperce le rover. Comme nous sommes lancés à grande vitesse, nous continuons tout droit. J'estime la tension entre 500 et 600 kilovolts, et le courant à quelques kiloampère. En nous éloignant des pylônes, les arcs se font plus rares. Nous nous arrêtons derrière la montagne pour évaluer les dégâts. Après quelques minutes d'inspection, Magic conclut :

- Seules les tôles de l'habitacle ont été percées. Dorénavant, nous prendrons l'eau pas le haut et par le bas. Mais pour les régions que nous allons visiter, ça ne devrait pas poser trop de problème. Les parties machines n'ont pas été touchées.

Nous continuons donc de rouler. Notre route nous emmène vers l'est, vers la mer, où nous arrivons le soir. C'est bien la même mer que nous avons traversé quelques jours avant, mais beaucoup plus au sud. Ici, point de ploupes sauvages. La piste longe maintenant la côte, et surplombe la mer de plusieurs dizaines de mètres. La plage en bas est magnifique et nous décidons d'y passer la nuit. La pente très raide n'est pas un problème pour le rover.

Karin nous prépare une salade de petits poissons. Il est facile de pêcher parce que nous avons de la dynamite. Le plus ardu, finalement, est d'aller chercher les morceaux de poissons. Après ce repas copieux, nous préparons le camp pour la nuit, à la belle étoile. Nous sommes couchés, et les étoiles, sont magnifiques. Puis une lueur vient déranger les étoiles. La lumière de lampe torche qui dérange les étoiles est signe de mauvais temps.

Un homme approche, une lampe torche à la main. Il stationne là. Un autre homme vint, puis un troisième, puis d'autres. Nous nous relevons. Ils sont peut-être une dizaine. Alors, le plus grand, le plus fort nous invective :

- les mains en l'air ! On avance ! On jette ses armes !

Nous sommes tous les trois les mains en l'air devant ces hommes. Ils sont armés de fusils d'assaut laser AK247, qui est une évolution du fusil automatique Kalachnikova 1947. Il continue :

- Vous êtes des gardes ? On vous a eu ! Vous n'étiez pas assez prudents !

Ce sont des contrebandiers. Forcément, avec un rover militarisé, ils nous ont pris pour des militaires. Magic, fin stratège, leur dit alors que nous venons livrer le matériel, mais ils n'attendent rien ce soir-là. Alors Magic se jette sous le rover. Les brigands vont tirer, alors je cours aussi derrière le rover. Je prends mon lance pierre dans la passerelle, et ramasse une poignée de petits galets ronds. Je crie alors :

- Magic, couvre-moi !

Magic me couvre avec son pistolet gama en tirant dans le tas. Je peux ainsi me découvrir et tirer mes petits galets ronds dans les narines des bandits, pour les empêcher de nuire. Mais je en ai à peine immobilisé deux, qu'il n'y en a plus un seul debout. Un s'enfuit au loin, mais je ne vois pas les autres. Je me retourne alors, et vois Karin qui en a attaché sept, dont les quatre qui sont armés.

Pendant que je ramassais mes petits galets ronds, elle s'est trouvée en forte mauvaise posture et a dû agir. Nous avons maintenant 7 prisonniers, deux bandits avec des petits galets ronds dans les narines, donc considérés comme morts, mais surtout 4 fusils laser. Et ça c'est cool !

À ce moment, nous entendons un bruit de moteur d'arangue. Magic monte rapidement dans le rover et met les moteurs à blave en route. L'arangue est maintenant visible. Voyant qu'elle est armée avec un canon gama, Magic nous appelle à monter tout de suite dans le rover. Nous ramassons les fusils et sautons dans le rover. Magic embraye.

- L'arangue sera plus à l'aise sur la plage, alors nous allons prendre la montagne de front, s'écrie Magic. Vous tirerez par les hublots latéraux pour couvrir notre fuite.

Il braque le rover face à la montagne et entame l'ascension. L'arangue tire mais nous loupe de plusieurs mètres.

Avec Karin, nous tirons sur l'arangue, mais celle-ci file bon train. Elle a vu que nous allions monter, et va nous rattraper par la route. L'arangue est un véhicule prévu pour les steppes, alors elle sera plus performante sur les routes et les terrains plat. Nous devons donc éviter ces terrains. Mais ici, la pente est trop raide pour que Magic puisse la prendre de biais avec le rover, il faut donc monter la montagne de front au moins jusqu'à la route, ce qui est rapidement fait. Là-haut, Magic prend la route et roule aussi vite qu'il peut, vers l'est. Au loin, derrière, nous voyons l'arangue qui se rapproche. Trois virages nous séparent. Puis deux, puis un. L'arangue tire la première. Le sol tremble et la route s'écroule sous le rover, qui glisse en contrebas de la route. Magic cabre le rover

face à la pente pour remonter sur la route. Au-dessus de nous, l'arangue vient de tomber dans le cratère de son tir, et ne peut plus bouger. Elle tourne alors son canon vers nous, mais nous sommes en contrebas, sous son angle de tir et elle ne peut nous atteindre. Le rover monte droit sur l'arangue, et, quand nous sommes juste dessous, Magic lance les blaves à pleine puissance et le rover monte sur l'arangue et l'écrase. C'est lourd un rover RR militarisé. Nous entendons la tôle se broyer et les hommes crier. Ils étaient probablement des contrebandiers venus en renforts des précédents, mais nous ne souhaitons pas en savoir plus, il est temps de dormir pour nous.

Alors nous reprenons la route, qui continue vers le sud. Nous nous arrêtons rapidement dans un endroit caché, indiqué sur la carte par l'inscription « Asgard Bridge ». Il s'agit évidemment du [pont de Dieu](#). Selon la mythologie, nous pouvons rejoindre Asgard. Le pont de Dieu est une sorte d'arc en ciel pétrifié, l'eau qui coule dessous a tout de divin, et les fleurs sentent l'éternel printemps. Après une baignade dans l'eau transparente et un instant de détente à l'ombre nocturne nous profitons enfin d'un peu de repos.

Au petit matin, le soleil nous réveille de ses rayons déjà trop chauds. Le ciel est plutôt bleu sans nuage et nous sommes dans des montagnes, plutôt basses. Il y a quelque chose de bizarre sur ces montagnes : elles sont recouvertes de coloquintes géantes. Nous sommes effectivement dans une région, appelée la [Fire](#), où se trouve la plus grosse production mondiale de coloquintes géantes, celles-ci même qui est utilisées pour produire la drogue des jeunes en Occident. Les coloquintes mesurent de 4 à 5 m de diamètre, adulte. Et c'est toute une industrie. Ici, on cultive, on coupe et on distille les coloquintes pour en extraire la précieuse substance. La taille et la masse des coloquintes impose qu'on les manœuvre le moins possible avant de les transformer. Les coloquintes sont cultivées au-dessus des maisons, car il est plus aisé de descendre que de monter une lourde charge. Parfois, des coloquintes se détachent de leur plante, et roulent en provoquant des dégâts importants. Des hommes, des autos, des maisons ont déjà été écrasés. Mais, de mémoire d'homme, jamais de rover. Lorsque la drogue est produite, les contrebandiers, ceux-là même avec qui on a eu à faire la veille, la font passer le Canal par tout plein de moyens très ingénieux, pour écouler chez les jeunes gens d'occident le fruit de leur travail.

Mais ceci est un détail pour nous. Nous ne sommes pas ici pour les coloquintes, mais pour des recherches archéologiques. Après un petit déjeuner au soleil, nous reprenons la route, plein sud. Les montagnes sont de plus en plus hautes, et nous montons de plus en plus.

Nous sommes maintenant très haut, et nous n'avons pas fini de monter, mais le rover s'essouffle et Magic se concentre sur le pilotage pour ne pas faire trop forcer les moteurs à blave. Nous arrivons dans un petit village. Les villages, ici sont souvent installés aux croisements de pistes. Ce sont des pistes assez désertes, on croise quelques rares taxis collectifs, usés et parfois en panne. Les maisons sont petites, une ou deux pièces, souvent en terre. Les toits sont plats, faits de végétaux recouverts de terre séchée. Il n'y a pas vraiment de fenêtre, plutôt des aérations. Les portes sont là pour dire qu'il y a une porte, rien de plus. Et toutes les maisons du village sont disposées l'une contre l'autre, le long de la piste, comme des cubes de tailles différentes, mais pas trop, que l'on aurait posé côte à côte.

Comme nous devons acheter des vivres, Magic arrête le rover devant une [épicerie](#). Ici, on vend autant de chose que dans les immenses magasins de nos contrées, mais sur quelques mètres à peine. Les bouchons d'évier, l'ail, les brosses à dents sont accrochées au même fil. Nous, nous voulons de la nourriture. Quelques œufs, des fruits, des légumes, du pain. Ha ! Ce pain ! Rond, plat, gris, qui sent comme dans les films écolos, avec le goût du bon pain, chaud et que l'on tartine de vache qui rit, sur lequel on place quelques rondelles de tomate. Et puis bien sûr, des pastèques. Les pastèques,

c'est un peu comme les coloquintes. En générale, on n'en achète guère plus d'un huitième. Ce qui déjà prend bien de la place dans le rover. Un huitième, à deux, on peut le porter.

Après nos achats, et dans l'éternel vacarme, nous repartons vers les montagnes du sud. Maintenant, nous pouvons tenir isolés assez longtemps, plusieurs jours. Et le voyage doit durer encore longtemps pour arriver à notre première destination.

Et nous montons toujours ! Ici, l'oxygène devient rare. Si les moteurs à blave ne présentent pas de dysfonctionnement en altitude, ce n'est pas le cas des humains, et nous avons de plus en plus de mal à respirer. Magic annonce qu'il faudra monter encore un peu. La raréfaction de l'oxygène éparpille la végétation. Les grands arbres cèdent la place à des herbes rases. Les cailloux, par contre, roulent avec vigueur sur les pentes et il faut toujours être attentif. Le paysage à cette altitude devient cassé, les parois de rochers gris se découpent sur un ciel chargé de poussière grise. L'espace d'un instant, j'ai cru que mes capteurs sensoriels colorimétriques étaient défailants. Mais non, nous sommes bien dans un univers gris. Alors que nous arrivons sur un haut plateau, nos respirations deviennent vraiment saccadées. Magic sort alors les masques à oxygène du rover, et met en route le circuit. J'enfile le masque. Une gorgée d'huile moteur me pénètre les poumons. Je retire le masque. Le système est cassé et envoie de l'huile moteur dans les tuyaux. Je tousse longuement, tout le bas de mon visage est plein d'huile moteur, dessinant le contour du masque. Les lèvres : noires, le menton : noir, le nez : noir. Magic arrête alors le rover et je descends me vider de mon huile.

Alors que je suis à quelques mètres du rover, des autochtones approchent. Nous sommes dans des montagnes de hautes altitudes, et les gens qui y vivent ont mutés pour s'adapter aux rudes conditions climatiques : ils ont une poitrine surdimensionnée. Leurs jambes sont plus longues, plus fortes. Leur visage est rouge, d'une peau plissée et ridée. Ils ont le dos presque arqué, mais ils se tiennent droit quand même. Une légende dit qu'ils ont la force de dix hommes, mais j'en doute. Une autre légende dit qu'ils sont anthropophages. C'est déjà beaucoup plus probable. Toujours est-il que trois adultes et deux enfants s'approchent.

Ils viennent d'un [village](#), qu'on peut apercevoir au loin. C'est un village accroché sur un flanc de montagne nue, aux rochers bruns. Les maisons ne semblent reliées à rien, et paraissent des petites marches blanches pour un escalier de géant qui franchirait une bosse. Quelques arbres tentent de pousser ici et là, mais vu l'altitude et le vent ils sont vite découragés.

De l'autre côté de la vallée dans laquelle nous sommes, il y a un [village abandonné](#). C'est un ancien village de tourisme, qui était exploité à une époque où des riches étrangers venaient dépenser quelques sous dans ces montagnes. La rudesse du climat a eu raison des touristes. À moins qu'ils aient été tous mangés ? C'est un village avec des maisons en parpaing, crépis jaune et avec un toit en tuile. Il y a même des petits immeubles comme on aime en faire en périphérie des villes bourgeoises, avec les façades à balcon, les toits en tuiles et sans ascenseur.

Les autochtones approchent, maintenant ils sont très près. Leur visage est fin, leur peau marquée et presque rouge cuite par le soleil brutal des hautes altitudes. Leur yeux sont fins et bleus, leur regard perçant comme celui d'un breton qui mire l'horizon. Il y a une femme avec un bébé dans ses bras. Tous marchent de cette allure sûre de ceux qui connaissent chaque pierre de leur montagne. D'ailleurs, ils connaissent probablement chaque pierre de leur montagne. Ils s'avancent et entrent en contact avec Magic et Karin, et je les observe un peu à l'écart en me frottant le visage pour retirer l'huile moteur. Je les entends aussi. Ils parlent une langue autre, encore, que celle du pays. Magic ne peut donc pas les comprendre. Ils communiquent donc par des signes, des regards, des mimiques, des claquements de dents. Lorsqu'ils se lèchent leur lèvre supérieure avec leur langue, on peut apercevoir leurs canines proéminentes.

Magic décide alors qu'il est temps pour nous de continuer. Il nous fait remonter dans le rover. Les autochtones nous regardent, déçus. Magic accélère pour partir rapidement. Cette fois, nous n'avons pas eu d'ennuis.

Plus loin, nous passons enfin le [col](#) pour redescendre dans la vallée. C'est un col très haut, où la végétation a bien du mal à pousser. Le vent sifflant dans les pylônes d'acier fait grincer les rivets. Au-delà du col, la route en lacets dans son paysage de cahot laisse la place à des grandes lignes droites traversant de larges vallées. Nous devons être le cinquième ou sixième jour peut-être. Et maintenant le soir tombe.

Magic, qui connaît bien le pays, savait qu'il y a ici une forêt de cèdres géants. Après avoir arrêté le Rover, dans une petite clairière, nous nous installons pour camper à la belle étoile. La prairie est couverte d'herbes hautes et jaunes, très fine et entourés d'une forêt immense, claire, avec un tapis d'herbes hautes semblables à celles que nous foulons dans nos pays. Nous préparons le feu de camp, et Karin nous cuisine un plat de légumes épicés très odorant dont elle a le secret, et qui embaume la forêt. Alors que nous mangeons, [la nuit tombe alors](#) si noire qu'on peut admirer les étoiles. Mais rapidement un cri aigu perce à travers les arbres.

- Un singe ! s'exclame Magic. Il y a des singes ici, alors nous devons veiller à ce que le feu ne s'éteigne pas. Ainsi ils ne s'approcheront pas.

Ainsi toute la nuit nous nous relayons pour veiller et pour nourrir le feu.

Au petit matin, je me réveille la tête dans quelque chose de gluant. Quelque chose de marron-jaune, presque solide mais quand même plutôt visqueux m'a servi d'oreiller. Magic est formel : c'est de la crotte de singe. D'un beau kilo, elle permet de s'imaginer les individus qui peuplent la forêt. Je me lave énergiquement la tête, puis nous prenons notre petit déjeuner tranquillement et plions bagages.

Nous avançons sur une piste à bonne allure, quand soudain quelque chose tombe sur le toit du rover. Ce n'est pas très grave, car il est solide, mais nous devons nous arrêter pour voir et enlever l'objet. Étant à l'avant à ce moment-là, je sors par la porte du pont avant. Mais surprise ! Je vois un immense singe, peut-être de 2m de haut, se tenant debout sur le toit, avec un gourdin dressé au-dessus de lui. Il l'abat sur moi, j'ai juste le temps de rentrer dans le rover. À ce moment, une [horde de singes](#) grands et agressifs se jette sur le rover, et commence à le secouer, et à se pendre pour arracher des morceaux. Magic frôle quelques arbres, écrasant quelques singes et dispersant les autres écrasés.

Mais passé ces quelques désagréments, nous n'avons plus de problèmes notoires et roulons tranquillement jusqu'à la prochaine ville où nous devons ravitailler, Boulmand, que nous atteignons quelques jours plus tard.

Vers le désert

Boulmand est une petite ville étape pour les voyageurs quel que soit leur chemin. Elle est située à l'articulation des montagnes du nord, des grandes plaines arides du milieu du pays, et le long d'un cours d'eau Est-Ouest. C'est une ville de quelques milliers d'âmes, tout au plus. Comme la plupart des villes de ce pays, elle est entourée de hautes murailles entretenues pour se préserver des barbares. Les maisons sont en terre, et parfois sur plusieurs niveaux. Nous entrons donc dans la ville fortifiée sous le regard suspicieux des sentinelles. Nous roulons dans la rue principale, la seule dans laquelle le rover puisse circuler. Toutes les autres rues sont bien trop petites pour que l'on puisse circuler avec un véhicule autre qu'un vélo.

- Attention, nous-explique Magic, à ne pas rester coincé lorsqu'on croise quelqu'un dans ces ruelles.

Il y a dans cette grande rue autant d'échoppes qu'il y a de façades. Des alimentations, des cafés où l'on peut boire le thé du pays, des magasins de vêtements pour paraître un vrai autochtone, des mécaniciens. Magic s'arrête devant la façade de l'un de ces [mécaniciens](#). Le passage dans cette ville étape est l'occasion de réparer le rover. Il faut reboucher le trou dans le toit et le plancher crée par l'arc électrique, il faut réparer les dégâts causés par l'arange, il faut vérifier ce que les grands singes ont abîmé.

Comme il faut également ravitailler, je pars avec Karin dans les ruelles étroites, pour acheter de quoi manger ces prochaines semaines, et aussi pour visiter cette ville typique de chez Marco. Nous nous enfonçons donc dans le dédale des ruelles étroites, si étroites que nous devons nous contorsionner pour croiser quelqu'un. Les murs sont courbés, la lumière arrive difficilement au sol, si bien que les ruelles sont sombres. Les murs et le sol sont assez sales, et les regards de biais des habitants ajoutent à l'ambiance pesante de cette bourgade.

Au détour d'une ruelle, nous croisons avec peine un habitant. Nous assistons alors à un spectacle fort surprenant. Devant nous, à un rétrécissement de la ruelle, il y a deux corps d'hommes morts, coincés en se croisant. Ici, il arrive que les habitants ne puissent se décoincer par l'avant et ne puissent plus reculer non plus. Alors il faut les laisser maigrir quelques jours. Mais les habitants n'étant déjà pas très gras, en général ils meurent de faim avant de maigrir.

Nous trouvons sur une petite placette quelques boutiques qui vendent à manger. On peut y trouver de la viande, mais pas de viande de dahu, parce que la religion de ce pays interdit de manger la viande de dahu. Et de toutes manières, il n'y a pas de dahu dans ce pays. Karin entre et demande pour avoir des steaks ou des côtes, et on lui propose alors de la chèvre. Comme Karin accepte, le boucher s'en va au fond de son échoppe, sort une chèvre d'une cage et la présente à Karin pour savoir si elle lui convient. Comme elle accepte, le boucher met la tête de la chèvre sous son aisselle pour l'endormir, lui coupe la gorge et coupe ensuite les cotes, qu'il nous met dans un grand sac, à consommer très rapidement. Ensuite il accroche le corps de la chèvre au-dessus de son étal pour signifier qu'il a de la [viande fraîche](#) ici.

Nous achetons également de cet excellent pain des montagnes, des légumes, et Karin achète des [épices](#) qu'elle affectionne particulièrement. Ensuite nous rentrons au rover, où Magic nous attend, et il a fini de réparer le rover. Comme nous avons ravitaillé pour plusieurs semaines, nous partons de Boulmand et nous dirigeons toujours plein sud, vers les déserts et les télétransmetteurs antiques.

Nous montons tous les trois sur la passerelle du rover, et tandis que Karin s'affale sur un siège, Magic remet les Blaves en route et nous sortons ainsi de la ville sous le regard suspicieux des sentinelles qui s'abritent du soleil à l'ombre des murailles millénaires, et se bouchent les oreilles pour se protéger du bruit du rover.

Devant nous, les Plaines du Milieu, immenses et arides. La route est une ligne droite qui se dirige droit vers le sud. Le Rover avance moins vite qu'une arangue mais nous allons bon train tout de même. Quelques jours plus tard, nous apercevons déjà au-delà de l'horizon les hauts sommets de la chaîne de Mapeumonde. Ce sont des montagnes difficiles à franchir et le rover sera mis à rude épreuve. Mais Magic est confiant. Nous campons une dernière nuit avant de nous engouffrer dans les [gorges étroites et profondes](#) des premières montagnes, et nous amorçons une ascension qui devrait durer plusieurs jours.

À plusieurs reprises, notre chemin est coupé et nous devons faire demi-tour pour utiliser un autre chemin. Parfois, le rover manque de verser et se retourner dans la pente, la mécanique de céder. Le système d'alarme du correcteur d'assiette sonne souvent. Mais nous grimpons tout de même de plusieurs milliers de mètres en quelques jours. Les premières montagnes franchies, le paysage change pour des pentes plus douces et des vastes plateaux, parfois coupés de canyons. Nous arrivons enfin sur le haut plateau et, le soir arrivant, nous rejoignons un lac que Magic connaît bien, du nom de Lac Easily. Ici, la vie est plutôt facile et agréable. C'est un lac de montagne et l'air est frais et pur. Les gens sont souriant, la terre fertile, bref, nous sommes au Lac Easily. Au feu de camp, nous mangeons un repas facile préparé par Karin, et Magic nous explique qu'il existe dans ce lac une espèce de poisson qui bêle et qui peut vivre en dehors de l'eau. Après quelques blagues faciles sur le Lac Easily, nous nous y endormons facilement.

Au matin, je suis trop facilement réveillé par des bêlements. Je me redresse, car je dormais évidemment à même le sol, si facilement, au lac Easily, et je vois le [pasteur qui vient chercher son troupeau de poissons](#). Les poissons sont énormes, peut-être 50kg chacun. Ils courent et gambadent sur le sol frais des berges du lac. Comme c'est joli ! On aurait dit un champ de fleurs grandes comme des vaches, chacune chantant tout ce qu'elle peut pour exprimer sa joie de vivre et d'être bientôt mangée.

Mais déjà nous reprenons la route qui se dirige vers le Sud, traversant des villages et des vallées fertiles. C'est une route sans difficulté particulière, et la conduite demande peu d'attention, alors nous en profitons pour observer le pays. En haut des montagnes dégarnies. La route circule à mi-hauteur entre la ligne de crête et le fond de la vallée. Au-dessus, il n'y a rien. Au-dessous, les pentes sont terrassées et chaque parcelle est cultivée. Tout au fond, c'est le lit de la rivière qui coule en permanence, et sur les bords les arbres donnent des fruits énormes. Les villages sont situés le long de la route, et n'ont pas d'autre rue que la route qui traverse. Les maisons sont souvent de terre et de pierre, tout comme les villages que nous avons traversés plus au Nord. Ici, les gens circulent à dos de baudet. Ils travaillent également avec leur baudet, et ils labourent la terre avec des araires, comme nos ancêtres le faisaient il y a plusieurs milliers d'années. Mais le développement ne peut pas atteindre tous les pays de la même manière, et notre confort après tout, n'est-il pas assis sur la misère de ces peuples ? Il convient donc de ne surtout pas les faire évoluer trop vite, sans quoi nous devrions renoncer à notre Coca Cola si agréable à nos papilles.

Aïl-Ouille-Y

La route continue ainsi quelques jours, toujours vers le Sud, et nous prenons nos quarts sur la passerelle à tour de rôle. Mais Magic semble de plus en plus inquiet :

- Je suis de plus en plus inquiet, dit-il. La route sur laquelle nous sommes est très à l'Est de la route indiquée par la carte. Nous devons demander à des autochtones s'il y a bien une route pour Bouanane, qui doit être notre prochaine étape.

Dans le village suivant, un homme nous indique :

- Bouanane ? Non il n'y a pas de route. Je n'ai jamais vu de route par-là, il faut faire demi-tour et aller vers le Sud. Ensuite, à Erracnidia il faut aller vers l'Est. La route est bonne.

- Mais les cartes indiquent une route, là, pourtant ! S'étonna Magic.

- Les cartes ? Je sais pas, reprit l'autre. Mais je n'ai jamais vu de route ici ! Les baudets passent, mais votre engin est trop large pour passer par là !

Nous décidons que le demi-tour sera pour demain. Le terrain étant propice à l'étude de la géologie, je prends quelques temps pour observer la grande richesse de minéraux différents. Cette région est composée de plein de rochers des temps anciens, des roches volcaniques, et aussi de métaux, et Karin semble également intéressée par les roches. Mais son regard est inquiet et elle me fait part rapidement de ses craintes :

- Vous avez vus les roches ? Je suis un peu au fait de ces choses-là vous savez, la description du Mordor correspond au terrain. Peut-être que nous nous approchons de terribles montagnes !

Mais Magic n'a jamais entendu ce nom-là, pourtant il connaît le pays de Marco comme sa poche. Il se veut rassurant et la nuit se passe tranquillement, Karin n'a pas besoin d'être consolée.

Le lendemain nous reprenons la route pour retourner sur nos pas. Rapidement cependant, la route ne ressemble pas à celle de la veille, et nous ne sommes pas pour autant sur une route indiquée sur les cartes. Maintenant c'est clair, il s'est passé quelque chose pendant la nuit. Le village où l'homme nous a renseigné n'existe plus, et la vallée n'est plus la même. Nous sommes dans une vallée déserte.

- Verdammt, s'écrie alors Karin ! C'est exactement ce que je craignais ! Une altération du réel ! Regardez là-bas ! Le paysage change et la route se tortille !

Maintenant les montagnes changent devant nous, sans même se cacher. Elles nous ont transportés loin de notre destination, et même le tracé de la route change devant nous. À plusieurs moments, Magic, qui conduit, doit réagir rapidement à la route qui change sous les roues du rover. Et puis enfin, les montagnes cessent de changer. Au bout d'un temps, Magic recommence à prendre des repères, ici et là.

- C'est impressionnant. Regardez. Je connais ces vallées. On voit ici et ici ces montagnes, nous-indique-t-il sur la carte. Mais les coordonnées ne correspondent pas du tout ! C'est comme si la terre avait glissée sous nous ! De toutes manières nous n'avons qu'une route, nous devons la suivre. La carte indique que nous devons traverser un long tunnel.

Alors nous reprenons notre route. Et effectivement, rapidement, la route s'enfonce dans la montagne. Ce sont d'anciennes [mines de plomb nommées Aïl-ouille-y](#) par les habitants de la région, mais notées "Moria" sur la carte. C'est clair. Karin connaît la Moria. Dans son pays, ils apprennent à l'éviter pendant les cours de recherche d'anneaux. Mais là, déjà nous ne recherchons pas d'anneaux, et en plus la route traverse la montagne en passant par les mines et nous n'avons pas le choix. Chez nous on dirait un tunnel, ici on dit... Aïl-ouille-y. C'est la Moria. Magic prend donc les commandes du Rover. Il passe juste sous les voûtes. Il faut suivre les rails qui doivent traverser la montagne. En d'autres temps où le tunnel fonctionnait encore, il suffisait d'entrer avec son véhicule sur un wagon

de la navette et on ressortait de l'autre côté quelques minutes après. Mais depuis la guerre qui a opposé les humains aux orques des profondeurs, tout est détruit et il faut maintenant, plusieurs heures, parfois plusieurs jours pour traverser la Moria, et même combattre des orques. Mais le rover est équipé de systèmes antitolkien et la traversée ne devrait pas poser plus de problèmes que ça.

Magic décide que l'on avancera à la visualisation infrarouge. Il a justement équipé son rover d'un pod [Thales Damocles](#) qu'il a trouvé sur ebay pour quelques euros.

Alors il embraye et le rover s'enfonce dans les profondeurs de la montagne. Très rapidement, le noir nous engloutit totalement, et nous n'entendons plus un bruit. À part bien sûr les 250 décibels des braves du rover. Et là forcément, nous nous attendons à voir surgir d'un couloir perpendiculaire des monstres immondes et géants, par exemple des mangeurs de tôle.

Les voûtes sont grandes, mais juste assez pour le Rover, le toit ou les flancs frottent parfois en arrachant de la roche. Il s'agit quand même d'un classe R ! La vision infrarouge nous montre une image assez précise des mouvements. Il y a plein de rats, assez gros, et Karin pense déjà à nous préparer un plat typique de son pays à base de rat.

Si les rails ont disparu assez rapidement après la porte, nous apercevons parfois des morceaux de rails, tordus par une force titanesque, dans des formes diverses, en noeuds, en 8 ou parfois dans des formes encore plus surprenantes.

Souvent, en l'absence de marquage clair, nous empruntons un mauvais chemin et devons faire demi-tour. Il n'y a pas de carte des cavernes. Elles sont tellement vastes que l'on raconte qu'il y a encore des mineurs qui creusent dans le fond des tunnels les plus reculés. Mais bien sûr, c'est une légende.

Nous débouchons, après 4 retours en arrière, sur un grand couloir droit, plus large de plusieurs mètres, et plus haut, et si long que le fond se perd au-delà du regard de la caméra infrarouge. Il y a le long de ce couloir plein d'alcôves remplies de machines pour creuser la roche, de wagonnets, et de matériels divers. Il devait probablement s'agir d'une aire de stockage à un endroit clé des mines.

Un grondement sourd se fait entendre derrière nous. Avec la Bentolight 2, je cours sur la plateforme arrière et éclaire derrière le Rover. Le faisceau de la lampe s'arrête sur un éboulement à l'entrée du grand couloir. La voûte s'est effondrée derrière nous, nous interdisant un demi-tour. Nous continuons vers l'avant, et comme les ennemis ne viennent jamais seul le tunnel est également bouché à l'autre extrémité. Nous sortons donc avec des pelles et des pioches, que nous avons initialement embarquées pour les fouilles. Nous prenons aussi les fusils gamma des contrebandiers car nous savons ces cavernes remplies de monstres terrifiants. Alors que nous observons l'éboulement, Karin, très observatrice, nous fait remarquer une main immense, verte et couverte d'écailles, qui dépasse entre deux pierres. Il y a donc bien des êtres vivants, immenses et très terrifiants. Nous nous employons donc à déboucher le tunnel en prenant des tours de garde, pour surveiller nos arrières, et Magic active le niveau surveillance maximale du système antitolkien du Rover.

C'est maintenant le tour de garde de Karin, et elle est derrière le Rover avec la Bentolight 2. Nous entendons alors un terrible grognement : "Agrrrreuuu !" Karin se tourne donc avec la lampe dans la direction du grognement, qui provient d'un petit tunnel qui part sur le côté, et nous voyons là un monstre immense, peut-être 500 ou 600 kilos, qui à l'air très très méchant. Mais la lumière lui brûle les yeux et il fait un pas en arrière en se cachant la face avec son bras.

- Psa téru ! pétéi ! psa téru ! lance-t-il alors.

Magic et moi nous accourons les armes au poing. Mais Karin baisse sa lampe et s'engage alors, à notre plus grand étonnement, une conversation entre Karin et le monstre. Puis Karin nous explique qu'il n'aime pas la lumière que c'est mauvais pour lui, et qu'il ne faut pas l'éclairer directement. Là-dessus le visage du monstre se transforme alors en un immense sourire, il se met à parler et Karin nous fait une traduction en temps réel :

- Moi avoir jeu de tarot ! Vous savoir jouer tarot ? Moi pas être méchant. Moi manger champignons et mousses seulement. Moi avoir personne pour jouer depuis frère être écrasé sous grosses pierres.

Le monstre est grand comme 4 hommes, avec une peau verte recouverte d'écailles. Il habite les mines d'Aïl-ouille-y depuis plusieurs décennies, et son frère est mort lorsqu'un engin d'expédition est passé et a provoqué un éboulis. L'homme qui conduisait avait un chapeau un peu comme le mien, nous indique-t-il. Alors il nous aide à déboucher le tunnel et nous enterrons son frère dans une alcôve qui devient sa tombe. Comme la soirée avance, il nous propose de rester manger avec lui. Il trouve rapidement des champignons gigantesques et Karin prépare du rat pour les accompagner. Il nous fait une démonstration de nœud avec des bouts de rails, et nous offre un scoubidou en rail de train. Malheureusement il est trop grand et ne rentre pas dans le rover. La soirée se finit par des chants et des rires.

Le lendemain, il nous emmène vers la sortie et nous sommes alors libres des terribles mines de la Aïl-ouille-y. Finalement, ce n'était pas si dur. Dire qu'il y en a qui font tout un chapitre pour un tunnel !

La route continue en longeant la montagne, en descendant progressivement vers des plaines immenses, et nous quittons ainsi les montagnes de Mapeumonde. Avec toutes ces aventures, nous ne savons pas vraiment où nous sommes et nous roulons un peu au hasard, mais toujours vers le Sud. Enfin, Nous traversons un petit village, nous demandons notre position. Il s'agit du village de Bouanane. Nous avons, contre toute attente, atteint le village que nous souhaitions atteindre. Ainsi, nous ne sommes plus perdus, et en plus nous sommes sur la bonne route. Le village est moins important que ce que nous nous attendions, mais il y a une petite ville au sud, du nom de Erdouf, où nous pourrions faire étape. Décidément nous devons souvent faire étape, mais ceci vient en partie du Rover qui devait au départ être un modèle plus grand.

Les plaines que nous traversons sont semi-désertiques et très chaudes. La température dans le rover, qui est tout en métal, dépasse 333 kelvins. Magic, bon connaisseur du pays, avait prévu cette éventualité et a équipé son rover de pompes à perfusion. Nous voilà donc branché, chacun a sa pompe et sa petite poche de liquide hydratant. Chaque pompe est pourvue de batterie, et aussi reliée à l'alimentation du Rover que nous utilisons autant que possible. Ceci nous permet de survivre, mais nous rêvons tous de boissons rafraîchissantes.

- Ha, la bonne eau de Caluro en bouteille, refroidie à 8,5°C s'exclame Magic ! J'en boirais des litres !

- Rien n'est plus rafraîchissant que la bonne bière, le corrige Karin.

- Pour ma part, dis-je enfin, je prendrais bien un thé chaud avec de la Chartreuse !

Quelques jours plus tard à peine, nous approchons d'Erdouf. Nous espérons tous nous jeter sur la première terrasse ombragée. Mais alors que nous passons la dernière bosse qui nous sépare de la ville, quelle n'est pas notre surprise !

La ville n'est plus qu'un [champ de ruine](#) ! Il n'y a plus âme qui vit ici ! Karin et moi sortons pour observer la situation, pendant que Magic reste dans le rover. Un homme approche avec un fusil.

- Les mains en l'air ! Lance-t-il. Ne bougez plus ou je tire !

Nous nous exécutons, et il approche. Mais Magic l'interpelle du balcon du rover et le rassure. L'homme nous explique alors :

- Il y a un engin un peu comme le vôtre qui est passé il y a quelques jours. Ils étaient deux dedans, et ils ont voulu s'arrêter, mais quelque chose s'est mal passé. Ils ont détruit le village et massacré les habitants. Comme j'étais dans mon champ, assez loin, j'ai entendu des bruits, je me suis approché, et j'ai assisté à la scène de destruction. Ils n'ont pas laissé beaucoup d'êtres vivants ! Ils ont même tué les poules et les chiens ! Et même les boudets !

- Est-ce que l'un d'eux avait un chapeau ?

- Oui, un peu comme le vôtre. Dit-il en désignant mon chapeau.

Nous reprenons la route. Alors que je suis aux commandes, Magic et Karin font le point sur l'itinéraire, sur l'arrière pont. Ta-Housse n'est plus très loin au sud et la route nous y emmène directement. Nous roulons donc dans ce paysage monotone, où les terrains arides cèdent la place au désert et les quelques buissons secs cèdent la place définitivement aux cailloux. Mais pas loin, au sud, il y a bientôt ce que je cherche. Nous avons bravé toutes ces dangers, surmonté toutes ces épreuves, et nous arrivons bientôt à la réponse que j'attends. Malgré les conditions extrêmes, et torrides, je suis bien. Très bien même. Je conduis en rêvant un peu, en surveillant assez mal la route et la trajectoire, et je frôle à deux reprises des véhicules locaux que je manque de percuter.

Alors que je conduis, Magic s'approche de moi :

- Hé, qu'est-ce que tu fais avec les blaves ? Il ne faut pas toucher au régime de constance !

- Mais je n'ai touché à rien !?

L'oreille attentive de Magic a décelé une anomalie dans le régime de constance. Une petite perturbation dans le doux fonds sonore du rover à 250 décibels.

- Comment ça ? Tu veux dire que mon rover modifie son régime tout seul ? Il y aurait une blave qui donnerait des signes de faiblesse ? Hum ! Ça sent la panne moteur !

Après avoir fait le tour des cadrans et vérifié quelques paramètres importants, Magic décide de prendre la conduite pour s'assurer que tout va bien. Nous avons déjà eu la désagréable expérience d'une blave qui s'emballe au départ, il serait fort fâcheux que ça se reproduise encore ! Puis finalement il conclut :

- Il y a un petit quelque chose dans la blave avant gauche, mais pour le moment je ne crois pas que ce soit bien grave ! Ce sont des blaves bien braves !

Le désert de sable

Nous roulons ainsi quelques jours encore. Maintenant, le sable a remplacé les cailloux, mais Magic nous explique que bientôt ce sera à nouveau des cailloux. Mais comme la piste est très bonne, quel que soit le terrain, ça roule pareil.

Cependant ce qui devait arriver arrive. Comme dans toute aventure périlleuse, il convient de réaliser des choix dont notre survie dépend. Ici, [la route se sépare en deux](#), et un peu plus loin encore en deux. Magic, fin connaisseur du pays, réfléchit :

- À gauche, 4 hôtels. À droite 2. Nous n'allons pas dormir dans un hôtel, donc nous allons les éviter un maximum. Si on va à droite, on a les dunes, et c'est toujours un peu pénible de les traverser et de s'ensabler dans le mou. Mais rien n'est pire qu'un hôtelier à qui il reste des chambres vides. Et vu la saison, il reste des chambres vides. Allons à droite. Et comme ça nous dormirons sur le sable, et si on fait l'impasse sur les serpents, les scorpions et les lézards anthropophages nous ne risquons pas grand chose.

Donc, Magic aux commandes, le rover nous emmène à droite. La piste atteint bientôt les premières dunes et Magic commence à lancer le rover à travers le sable.

Bientôt, nous franchissons une dune, puis deux, puis trois. Nous arrivons alors en haut d'une dune plus haute que les autres, et nous constatons que nous sommes au milieu d'un désert de sable, aride et sec. Nous continuons d'avancer quelques kilomètres ainsi et nous posons le rover sur une petite dune. Karin part alors à la chasse au serpent et au lézard pour nous faire de la soupe barbare, pendant que Magic et moi montons le camp.

- Au milieu du désert, m'explique Magic, les animaux sont adaptés à manger tout ce qui est vivant, donc les humains en font partie. Mais les animaux savent marcher sur du sable, mais sont perturbés sur les surfaces dures.

Nous coulons donc une dalle de 10m². C'est la façon la plus classique utilisée par les gens ici. Il faut donc prévoir de l'eau et du ciment. Le sable, évidemment peut être pris sur place, et les graviers ne sont pas obligatoires. Parfois, on a la chance de trouver une dalle faite par un prédécesseur, auquel cas on peut l'utiliser.

Karin revient avec 3 serpents, ainsi que du saucisson d'âne et des légumes. Et bien sûr aussi de la Vache qui rit.

- J'ai trouvé une épicerie au creux d'une dune, alors j'en ai profité pour prendre des légumes. Mais... vous avez coulé une dalle ? Pourquoi vous n'avez pas utilisé une tôle du rover ?

- Ha non, répond Magic, les scorpions et les autres bêtes y voient bien la différence ! Il faut une dalle, sinon ils viennent. D'ailleurs, pour ceux qui pensent dormir dans leur véhicule, ils se trompent, les animaux savent bien comment rentrer dedans. Il faut une dalle. Et avant la nuit, nous placerons tout autour des petits oignons.

Nous mangeons donc la soupe barbare que Karin nous prépare, et puis nous nous couchons en observant les étoiles, une fois de plus. Nous sommes les uns contre les autres, parce qu'il faut laisser de la place tout autour de la dalle pour les petits oignons.

Au matin, alors que nous nous réveillons, il n'y a plus d'oignons. Il n'y a plus Karin non plus. Tout autour de la dalle il y a plein de traces de plein d'animaux, que Magic s'empresse d'aller observer.

- Alors, des traces de serpents ici, des traces de lézards. Ho, il y en avait plusieurs. Pas de scorpions. Oh ! Et là, des traces d'humain des sables ! Ça alors. Il y a des humains des sables ici ! Regardez ces traces ! Alors, qui a mangé les oignons ? Normalement, les petites bêtes mangent les oignons, les grosses bêtes mangent les petites bêtes. Mais du coup, je sais pas. Et les traces d'humain des sables vont vers le rover !

Karin sort du rover à ce moment et s'exclame :

- Vous êtes réveillé ? Vous avez bien dormi ! Cette nuit, il y avait plein de bêtes tout autour, alors je me suis levée pour en attraper ! Elles m'ont fait courir, regardez mes traces tout autour de la dalle ! Ce soir on pourra manger du serpent aux oignons. C'est bon ça le serpent aux oignons !

Ainsi passe la traversée du désert de sable. Le rover monte bien les dunes, et il les descend bien également. Cependant, alors que nous allons bientôt sur la dernière dune, nous entrons dans un immense cône en entonnoir de sable, et nous voyons de nombreuses carcasses de véhicules, des rovers, des landers, des multipods et plein d'autres véhicules encore, plantés, rouillés, abandonnés tout autour du cône. Karin, fine connaisseuse des animaux domestiques, reconnaît immédiatement les victimes d'un myrméléon géant :

- Regardez les nuées d'oiseaux là-haut, on dirait ... Ce sont les myrméléons adultes qui vont nous rabattre sur la larve géante enterrée au fond du cône ! C'est terrible ! Il faut fuir au plus vite, sans quoi nous serons attrapés et dévorés !

Magic, fin connaisseur des mécaniques, s'écrit :

- Un vaisseau [XB 982](#) ! Ça laisse sur place le plus rapide des Falcon Millenium, et il s'est laissé avoir ici ! Ça ne présage rien de bon !

Et moi, qui ne connais rien là-dedans :

- Bheuuuu !

La nuée d'insectes géants commence à tourbillonner dans le ciel, noir et sombre. Le rover, toujours conduit par Magic, commence à patiner sur le sable de la dune. Alors, Magic s'inquiète. Il reste une dune, une seule ! Il faut la passer ! Derrière nous le cône de sable commence à se creuser. Les crochets de la larve géante sont maintenant visibles sous le sable.

Les myrméléons géants tournoient en s'approchant, et le rover n'avance plus.

- Nous touchons s'écrit Magic ! Il faut descendre pour désensabler !

- Mais, et les insectes ? S'écrit Karin ? Ils vont nous fondre dessus et nous pousser dans le cône de sable !

J'enfile alors mon chapeau et sort sur le toit. Les myrméléons s'approchent, mais j'ai encore quelques instants pour observer le terrain. Nous avons des fusils gama, mais les myrméléons sont trop nombreux ; nous avons un système antitolkien, mais il est ici inopérant. Il n'y a rien que l'on puisse faire contre les myrmeleon géants, dit-on. Dans la cellule du vaisseau planté de l'autre côté du cône, j'aperçois des gens. Ils doivent être dans le même cas que nous, et doivent réfléchir pour ne pas se faire attraper. Des autres vaisseaux, aucun ne semble en état de pouvoir fonctionner.

Mais maintenant les myrméléons approchent. Je saute dans le rover et ferme en vitesse la trappe. Magic lance les blaves et embraye l'hydraulique. Le rover se secoue d'avant en arrière, et creuse. Les blaves rugissent, et Magic recommence à lancer le rover d'avant en arrière. Maintenant, les insectes sont au-dessus de nous, et tournent en formant des spirales gigantesques dans le ciel noir. Parfois, on entend les mandibules frapper la tôle. Le rover commence à glisser vers le bas de l'entonnoir.

Magic relance les blaves à pleines puissance, et tout à coup soudainement, une valve d'échappement cède sous la pression, propulse le carter avant du rover, qui vole dans le ciel coupant quelques insectes. Sans la valve d'échappement le bruit quadruple pour atteindre son paroxysme à 256dB. Sous l'onde de choc qui se répercute contre les rochers et les dunes, les myrméléons sont massivement désintégrés. La dune se désagrège sous les vibrations du bruit, et les rochers tombent en poussière. Les nuages tombent en pluie, et tout ce qui peut tomber tombe, tout comme l'ampoule du plafonnier du rover. Et tout comme moi, aussi, qui tombe au sol. Le rover, lui, continue à gémir.

Heureusement, nous avons nos casques anti-bruit.

- Ha ben on est dans de beaux draps, s'exclame Magic en éteignant les blaves. Bon, les bestiaux ne posent plus de problème, mais il va falloir creuser et réparer !

En effet, le piège mortel que formait l'entonnoir de sable est totalement comblé avec des insectes morts et le sable désagrégé. Plus aucune trace de la larve géante de myrméléon non plus.

Nous sortons donc avec les pelles et assistons au spectacle de la destruction des myrméléons. Les dunes de sables jaunes sont recouvertes, toutes autour de nous, par des milliers et des milliers d'insectes morts et déchiquetés. Leurs carapaces noires sont mélangées à leur sang bleu-vert. Nous dégageons les cadavres qui jonchent autour du rover, et commençons à creuser. Le rover est ensablé sur la moitié de la hauteur de roue, c'est à dire qu'il faut sortir plusieurs dizaines de mètres cube de sable avant de pouvoir dégager les roues. Alors nous creusons.

À force de creuser nous tombons sur une dalle en béton armé vibré. Intrigués, nous la dégageons. Elle fait environ 2m sur 2m et il y a une écriture dessus, totalement incompréhensible, dans une langue que personne ne connaît. Mais Karin connaît les langues que personne ne connaît, et elle traduit : "Il n'y a pas de trésor caché". Évidemment, c'est un peu gros comme piège. C'est une dalle très lourde et nous devons utiliser le rover, quand il sera complètement dégagé, pour tirer la dalle. Bien sûr nous imaginons qu'il y a des trésors sous cette dalle !

Deux personnes arrivent alors, un homme et une femme. Magic reconnaît immédiatement leur costume d'Agents Spatio-temporel.

- Bonjour, commence la femme. Magic répond alors :

- Bonjour. Vous travaillez pour Galaxy ?

- Oui, c'est exactement cela, répond-elle. Nous sommes en mission sur la Terre pour élucider le problème des Oiseaux du Maître, mais le problème a disparu maintenant ! Je suis Laure et mon compagnon est Val.

Elle parle un français de Paris un peu désuet mais complètement compréhensible. Dans la conversation, je leur demande s'ils ont vu un autre rover.

- Peu de temps après qu'on se soit planté avec Laure, explique Val, il y a un autre rover qui est arrivé. Ho, je connais un peu les rovers. Il s'agissait d'un rover non militarisé type F. Ils étaient deux dedans. Et il y en a un qui avait un chapeau, et sa tête me rappelait quelque chose. Mais bizarrement, je croyais qu'il était pilote de vaisseau pour les Rebels, pas cow-boy !

Magic, qui vient de finir de dégager son rover, intervient :

- Je vais fixer la dalle au rover pour tirer, et voir ce qu'il y a en dessous. Z, attrape la corde, fixe-la solidement à l'anneau de la dalle !

Je m'exécute puis m'écarte. Alors, nous tirons la dalle avec le rover. La dalle gronde, vibre, et les centaines de tonnes glissent doucement sur le côté. Mais soudainement, le nœud se détache. La dalle retombe lourdement et explose en morceaux projetant violemment des débris. Les deux agents, qui surveillaient de très près la dalle, sont blessés par des milliers de projectiles et perdent beaucoup de sang. Mais au moins, le dessous est dégagé.

Bien sûr, je ne pouvais avouer que je ne sais pas faire de nœud, quand même.

La fille du vaisseau de gémir :

- Haaaaarg. C'est une porte... vite ... emmenez-nous dedans.

Je regarde sous la dalle, il y a un escalier en béton armé vibré. Avec Karin, je descends la fille, pendant que Magic porte l'homme tout seul.

La fille prononce alors une formule magique et un gros appareil apparaît au milieu de la pièce.

- Haaarg. Placez... nous... dedans... vite...

Immédiatement, ils prononcent une autre formule magique et disparaissent. La machine disparaît aussi. Il reste au sol un post-it marqué d'une langue incompréhensible que Karin lit : « Vous voyez bien qu'il n'y a pas de trésor caché. »

Pendant ce temps, Magic, qui était parti chercher les pièces manquantes de son rover dans des épaves alentour, fait une réparation de fortune.

- Bon, ça tiendra. Mais je doute que le niveau sonore descende bien... Il faudra réparer au plus vite !

Nous retrouvons ainsi une piste en dur, une vraie piste avec des cailloux. Des petits forcément, puisque tous les cailloux éclatent avec le bruit du rover qui approche. En même temps, 256 dB, c'est pas rien.

Le Tumulus

Nous roulons ainsi depuis quelques jours maintenant, et, chose surprenante, nous n'avons plus d'ennuis notables, à part bien sûr quelques monstres terrifiants, mais vraiment rien de bien marquant. Nous approchons d'une petite ville, du nom de Ta-Housse, et Magic nous explique que c'est la ville la plus au sud avant le Grand Désert, le vrai. Ta-Housse est la porte du désert. Mais nous, nous n'irons pas dans le Grand Désert parce que ce qui nous intéresse est ici, précisément. Pour diminuer le bruit du rover, Magic éteint 3 blaves, et nous pouvons rouler tout doucement en utilisant uniquement la puissance de la dernière blave.

Ta-Housse est une ville assez étendue pour sa population, avec des grandes rues très larges. Tout est sali par la poussière du désert, et le vent constant qui apporte du sable et use les surfaces, les tôles, les mécaniques, et va s'enfoncer dans tous les recoins.

Le ciel est jaune par la poussière et la terre est jaune du sable poussiéreux. Les maisons en terres, cubiques, sont jaunes, et les pierres de cette terre sont jaunes marron. Les plantes sont jaunes par la poussière et aussi par manque d'eau. Les animaux sont jaunes marron par la saleté de leur cuir. Par contre les autochtones ne sont pas jaunes, mais comme partout ailleurs dans le pays.

Nous nous arrêtons devant un salon de thé. Ici, on ne rêve pas de se poser sur une terrasse, mais plutôt de s'enfermer dans un endroit sombre et frais. La température extérieure est environ à 320K et le rover dégage une poussière qui, malgré la passerelle complètement fermée, rentre partout et se niche partout. Oui, partout. Partout partout.

Pour lutter contre cette poussière, les habitants utilisent des os de chèvres. Les os de chèvres permettent de se protéger du soleil. Ce sont des fins tissus fait à partir de fibres d'os des victimes du désert. Ces fibres d'un bleu très profond ont la particularité de protéger du soleil mieux que n'importe quelle autre fibre souple. On peut aussi donner ces os aux oiseaux en cage pour qu'ils y piquent leur bec. Pour tisser ces tissus, il faut donc des os. Et pour avoir ces os, il faut aller dans le désert pour trouver des morts, bien secs. On raconte que les os des nobles sont les meilleurs, en particulier les os des archiduchesses, parce que les os des archiduchesses sont chèvres, extra chèvres.

Nous achetons donc des chèvres à prix d'or. Le vendeur nous affirme qu'il s'agit de chèvres de nobles à 63%, mais Magic, fin connaisseur du pays, soupçonne en fait qu'il s'agisse de chèvres de gens de moindre importance, mais qu'importe, elles iront bien ! Ensuite, comme dans chaque ville, nous ravitaillons en nourriture et en eau. Nous trouvons ensuite un camping pour passer la nuit et faire le point sur la situation. Je sais qu'il y a part ici un site de télétransmission antique qui était relié à Caluro. Mais je ne sais pas où exactement, alors nous devons faire appel à un guide.

Plus loin, Magic stoppe le rover dans une grande artère. Immédiatement, des hommes approchent. L'un d'eux demande :

- Vous cherchez un guide pour aller voir les gravures, n'est-ce pas messieurs ?

Nous acquiesçons.

- Je peux vous conduire. Je connais bien les gravures rupestres qu'il y a dans cette région. J'ai aidé il y a quelques jours à peine deux explorateurs qui voulaient également voir les gravures. Ils avaient un rover et l'un avait un chapeau en feutre.

Nous le faisons monter sur la passerelle du rover, et nous nous laissons guider. Quelques minutes plus tard, nous arrivons sur une pente de colline où il nous fait nous arrêter. Nous descendons pour observer le terrain. Notre guide nous explique :

- Ici, il y a des observatoires. Regardez ce promontoire ici et là, ils y avaient autrefois des antennes, et ici et là il y avait autre chose, mais on ne sait pas quoi. Regardez les gravures. Elles expliquent quelque chose, mais personne ne sait les lire. Il y a ici des gravures avec des animaux,

mais elles datent de bien plus tard. Regardez ici. Il y a des gravures avec des [machines et des roues](#). Il y a aussi des inscriptions qui font référence à une ville, dirait-on.

- On dit que c'est l'ancien nom de la ville d'Arnakesh, précise le guide.

En effet, il y a des gravures de partout, sur toutes les pierres plates. J'observe les gravures, et constate qu'il s'agit très probablement d'un schéma électrique pour mettre en œuvre un émetteur. Un petit calcul rapide me donne la fréquence de la porteuse du signal. Le dessin est abîmé mais il s'agissait probablement d'une modulation de fréquence. Je demande à Karin si elle arrive à traduire les textes gravés et incompréhensibles.

- C'est écrit : Émetteur n°25, fréquence 850MHz, observation astrologique autonome bande fréquence 1Hz à 44KHz, répond-t-elle. Après, le texte est abîmé.

- Maintenant, regardez là-bas, reprend le guide, il y a un bâtiment en pierre datant de plusieurs millénaires.

Mon œil de spécialiste ne s'y trompe pas, il s'agit d'un [tumulus](#) destiné à recevoir du matériel informatique pour l'observatoire. Comme c'est excitant ! Moi, professeur Z, je vais bientôt résoudre une énigme que la science s'est posée il y a quelques semaines à Caluro. Ou au moins une question que je m'étais posée.

J'entre donc dans le local informatique. Il y a là des os de partout, mais je ne vois rien de semblable à ce que j'attendais. Pas de matériel informatique. Sur les centaines de mètres carrés du tumulus, toutes les étagères ont été pillées. En effet, si à Caluro le local a été découvert récemment, ici il est resté ouvert depuis des milliers d'années. Je fouille tout dans les moindres recoins et utilise même un scanner de poche, mais rien, tout est désespérément vide et ma question reste donc pour le moment sans réponse.

- Il y a d'autres tumulus, reprend le guide. Mais ils sont encore plus abîmés, et aussi vides.

J'observe donc les autres tumulus. Je trouve un câble en cuivre qui semble sortir de l'un d'eux, enterré, mais je ne peux le longer ni dans un sens ni dans l'autre. Je sors alors mon oscilloscope de poche pour observer ce qui passe dans le câble, mais rien ne passe plus. Je laisse donc le câble, et, me retournant, je vois une gravure forte intéressante. C'est un schéma d'assemblage d'un observatoire. Je viens de trouver, grâce à mon génie, le plan d'assemblage d'un observatoire. On distingue très nettement l'émetteur, et Karin m'assure d'ailleurs qu'une écriture fait référence au schéma que j'ai décrit auparavant. Il y a à côté un bloc qui doit très probablement alimenter l'installation, avec un signe représentant un logo, visiblement. À côté il y a un autre bloc avec ce qui ressemble fort à des paraboles.

Je date tout ceci de 562 avant JC, ce qui correspond bien à ce qu'on avait trouvé à Caluro. Je commence à y voir plus clair quant à l'utilisation. L'installation devait servir à écouter des signaux, visiblement dans la bande son normale, en provenance de quelque part, et à en croire le texte que Karin a traduit, des étoiles...

Mais Magic vient m'interrompre dans mes pensées :

- Et le guide, on peut le laisser filer avec tout ce qu'il sait maintenant ? Si tu veux on peut lui demander de nous faire visiter des mines, il y en a par ici !

Nous demandons donc à notre guide s'il connaît les mines.

- Les mines ? Pour les amis, y'a pas de problèmes ! Ce sont bien les mines de fanons de baleines que vous voulez voir ? Oui, je peux vous y emmener !

Et nous partons avec le rover, et notre guide nous y emmène. Moins d'une heure après, nous arrivons, et il nous fait la visite.

- Attention c'est très dangereux ! Les gens creusent au péril de leurs vies des galeries pour extraire les fanons de baleine. Quand on en trouve un, souvent, le dégager fait s'effondrer la mine.

Bien qu'il soit réticent, nous insistons pour visiter un tunnel. Comme nous le jugeons assez court, nous en visitons un autre, puis un autre. Enfin, le troisième est assez long pour commettre notre

forfait. Nous ne pouvons laisser en vie un homme qui a observé ce que nous avons vu, décrit, relevé tout à l'heure. Il en va du devoir de la science de cacher ces technologies du passé aux habitants, sans quoi tout sera pillé. Je crains même que le savoir transmis par ces gravures peut mettre la civilisation en péril. Oui, cette tâche ignoble est de notre devoir.

À l'aide d'un détonateur bien placé, le tunnel se referme sur notre guide, et nous quittons rapidement la région, toutes blaves en route, plein Ouest.

Le désert de pierres

Nous roulons plein Ouest, la route que nous suivons remontera vers le nord dans quelques jours. Mais pour le moment, nous roulons plein Ouest, et nous traversons un désert immense, plat et monotone. L'air est saturé de poussière et on ne voit pas à plus de 10m. Nous naviguons aux instruments, mais la visée infrarouge est saturée et on est ainsi obligés de rouler doucement pour ne pas être surpris par un obstacle imprévu. L'espace d'un instant, j'ai cru que mes capteurs sensoriels colorimétriques étaient défaillants. Mais non, nous sommes bien dans un univers marron jaune.

Le désert est ici un reg, un désert de pierres. Le sol est sec et dur comme du béton, et recouvert d'une couche de poussière fine qui pénètre tout, chaque recoin de la mécanique, et chaque recoin des plis de la peau aussi. La température est de l'ordre de 340 K et nous sommes encore branchés aux pompes hydratantes du rover.

De temps en temps, on voit un végétal, un petit arbuste qui chasse les petits animaux pour s'hydrater de sang. Nous voyons aussi [des animaux](#) qui chassent les petits arbustes pour s'hydrater de leur sève. Parfois, nous voyons des arbres un peu plus grands. Magic nous explique que ceux-ci ne chassent pas mais attendent qu'un être vivant se prenne dans ses terribles épines. En effet, nous nous arrêtons auprès d'un de ces arbres, et nous observons des épines de plusieurs mètres de long. Même le rover ne peut les passer. Ça ne se brûle pas, ne se casse pas. On peut en ramasser à l'aide d'une bonne scie circulaire pour faire des pieux par exemple, ou des javalots, des lances. Ou des brochettes de petits animaux aussi. Cette idée plaît beaucoup à Karin et elle garde donc quelques pieux tombés au pied des arbres.

- La seule chose dont nous devons vraiment nous méfier, ajoute Magic, c'est du lézard anthropophage. C'est un petit animal rapide comme l'éclair et vorace comme un enfant devant un paquet de bonbons. Il déchiquette tout ce qui est vivant pour en manger la cervelle en premier, et les doigts de pied en dernier. En général, une hache suffit pour le tuer, mais nous n'avons pas de hache. Nous devons nous servir des pioches si nous sommes confrontés au lézard.

Magic fait un point rapide :

- Nous allons rouler ainsi quelques jours avant de remonter vers le Nord. Je ne crains pas de rencontrer quiconque dans ce désert, il n'y a pas âme qui vive ! La seule chose que nous verrons, ce sont des cailloux et des lézards anthropophages ! Si le rover tient bon, alors nous tiendrons une bonne moyenne. Mais ce désert est chaud et j'ai un peu peur que les blaves surchauffent.

Nous roulons ainsi depuis quelques jours, lorsque le radar de queue détecte un corps mobile. Magic, qui est toujours aux commandes, me demande d'aller voir de visu. Bien entendu, le radar a détecté l'objet bien avant que je puisse le voir. Mais comme il s'approche assez vite, le contact visuel est établi rapidement. Il s'agit de Jerry Cornelius qui conduit son énorme machine à travers les regs pour rejoindre Armjourth, la citée perle du désert. Nous échangeons quelques mots et il accepte que nous tentions de le suivre.

Jerry Cornelius est un de ces hommes qui voyage toute leur vie. Son véhicule-habitat, un énorme rover bien incapable de pénétrer les vallées étroites que nous avons traversé, est un concentré de technologies modernes. Il est un de ces hommes qui sortent peu de son véhicule-habitat, et la seule vue qu'il ait du monde est à travers ses écrans sophistiqués à réalité augmentée. Il ne se mélange jamais avec les peuples et vit en autonomie complète avec sa famille. C'est d'ailleurs presque curieux qu'il ait ralenti pour nous parler.

Jerry Cornelius, on le sait, navigue avec des instruments sophistiqués et sa vitesse est incomparable avec celle d'un rover comme le notre. Par chance pour nous cependant, un incident mécanique imprévu survient à bord de son véhicule haute technologie. Nous le voyons s'arrêter,

et il semble qu'il ait perdu un accessoire. Il est donc contraint de planter le camp ici pour cette nuit. Alors, nous mangeons ensemble, au milieu du désert, autour du feu de camp, et nous récitons des [poèmes aztèques en jouant du triangle](#), et le roulement de tambour joué sur les pneus de son lourd camion se perd dans le désert comme un pipi d'enfant dans une piscine.

Nous nous endormons en gardant le feu allumé pour prévenir l'approche des lézards anthropophages.

Le lendemain, en déjeunant, Jerry Cornelius nous explique qu'il doit réparer son avarie au plus vite, puis remonter vers le nord, car il a déjà perdu du temps sur son programme. Comme nous, nous devons encore continuer vers l'Ouest, nous allons donc nous séparer.

LRDG

Nous reprenons la route avec le rover, dans le désert immense, plat et monotone. Le rover file bon train, si on considère les conditions. La visibilité est légèrement mieux que la veille mais le terrain est un peu moins bon. Magic fait un point rapide :

- Nous avançons bien et je pense qu'on devrait sortir plus vite que prévu du désert. Le rover semble vouloir tenir le coup. C'est absolument extraordinaire d'avoir croisé un humain ici ! Du coup, la probabilité de croiser quoique ce soit devient proche de zéro ! Mais méfions-nous des lézards anthropophages !

Un bruit de raclement de gorge absolument dégoûtant se fait soudainement entendre par l'arrière.

- Un [lézard anthropophage](#) ! s'écrie Magic. Pendant qu'on roule, prenez les fusils gamma et allez voir sur le pont arrière pour tenter de le localiser, mais surtout ne sortez pas dehors !

Nous nous dirigeons donc à l'arrière du rover. Mais nous ne voyons rien, nulle part. Et puis finalement, Karin aperçoit un petit reptile accroché à l'extérieur d'un hublot.

- Mais c'est ça un lézard anthropophage ? C'est tout petit ! Je vais le cuisiner pour ce soir, en brochette sur un pic d'arbre que j'ai ramassé !

Karin ouvre le hublot dans l'intention de prendre le reptile, mais celui-ci saute à l'intérieur. Il s'élançait vers Karin dans le but évident de l'égorger, mais avec une parfaite maîtrise, j'assomme Karin à la place du monstre. Karin tombe, et je redonne un coup violent en direction du monstre, qui saute par le hublot et court dehors. Il court alors derrière le rover et s'élançait sur le toit. Magic arrête le rover.

Le lézard sur le toit commence à découper la tôle avec ses griffes à pointe de diamant. Soudain, un coup de feu retenti, et le lézard tombe sur le côté. Avec Magic, nous le regardons immobile sur le sol. Karin se réveille :

- Mon lézard pour ce soir ! Où est-il ?

- Dehors, gisant, répond Magic ! Mais il a été abattu par un coup de feu !

- Verdammt ! Je veux pas qu'un autre mange mon lézard ! C'est bon le lézard grillé aux oignons !

Karin descend du rover en courant. Il y a là un énorme scorpion avec un fusil, et comme elle n'aime pas trop les arachnides, elle a un geste de recul en le voyant.

- Un scorpion ! Arrière ! Lance-t-elle.

- Ne craignez rien, lui répond le scorpion en polonais, ce qui évidemment ne pose aucun problème de compréhension à Karin.

- Je suis le commandant Koïnski, reprend-il, et je fais partie du Long Range Desert Group. Nous venons de Koufra et nous nous dirigeons vers l'Est pour y accomplir une mission dangereuse.

Je connais de nom le Long Range Desert Group. Aussi, je descends du rover pour saluer.

- Un scorpion du désert. Vous êtes les Scorpions du désert !

- Exact, professeur, répond le commandant. Et vous, vous êtes Z, l'homme qui cherche l'électronique antique, accompagné de Magic Mecano, le mécanicien ultime mi-homme, mi-acier, et du professeur Karin Kairn, celle qui lit les langues qui n'existent pas encore.

Magic le reprend :

- Je suis entièrement humain !

- Tiens donc ! Ce n'est pourtant pas ce que rapportent les légendes à votre propos. On raconte que vous êtes né de l'union d'un homme et d'une machine, savez-vous.

- Fort bien, intervient-je. Il me semble que vous êtes vraiment très au nord et à l'ouest par rapport à vos habitudes, non ?

- Pas du tout. Nous cherchons l'un des nôtres qui devait monter au nord. Nous sommes sans nouvelles depuis plus d'une semaine. L'armée anti-révolutionnaire l'a peut-être fait prisonnier, parce qu'ils ont été repérés dans la zone, pour contrer une guérilla révolutionnaire.

- Vous allez donc vers le Nord ? demande Magic. Nous, nous continuons vers l'Est.

- Attention, répond Koïnski, vous allez vous diriger vers un groupe de femmes Amazones Bellebelles. Elles sont agitées en ce moment et elles changent souvent de position. Il semble qu'elles cherchent à remplacer leur esclave.

- Ce n'est pas grave, nous les éviterons, répond Magic. Je connais bien ce désert. J'y ai déjà laissé quelques coulées de blaves !

Nous nous séparons donc après avoir bu le thé traditionnel. Karin regarde déjà dans ses livres comment préparer le lézard aux oignons. Nous continuons de rouler dans ce désert immense, plat et monotone, en avançant aux instruments, et je suis au pilotage, lorsque Magic vient me voir :

- Arrête de modifier le régime de Constance !

Mais je ne modifie rien, il s'agit du rover qui a un problème mécanique. Maintenant, la blave est vraiment mal en point et on l'entend se lancer et s'arrêter. Magic prend les commandes du rover, et coupe une blave. La puissance motrice diminue aussitôt, le bruit aussi, mais le problème ne semble pas vraiment résolu. Magic coupe alors toutes les blaves, et fait un tour rapide du système moteur du rover.

- Mouais... c'est pas terrible terrible ! Il faudra réparer rapidement, dans la première grande ville. Je vais essayer de faire tenir.

En effet, le saturateur est engorgé, parce que la courroie de gicleur ne tourne plus. En général, la courroie tourne même avec un flotteur de terminaison hors service, ce qui veut probablement dire que le problème vient de la Durit de va et vient. Mais même en changeant la Durit, le rover ne va pas vraiment mieux. Alors nous repartons avec le rover boiteux en diminuant le régime de constance à 30% de la puissance nominale pour régler le problème. Avec un rover ainsi amputé, le problème disparaît pour le moment mais nous n'avons plus de puissance pour se sortir d'un mauvais pas. Bref, le rover roule, mais c'est pas top la forme.

Nous roulons maintenant dans un désert avec des rochers. Les grands espaces monotones sont maintenant parsemés de collines, de roches noires basaltiques qui se dressent en pitons rocheux comme dans les films de western. Autour de nous, les végétaux sont lentement remplacés par des os éparpillés, ce qui laisse penser que le désert est de plus en plus aride.

- S'il y a des os, il y a un puits, nous explique Magic. S'il y a des os il n'y a pas d'être vivant !

Nous trouvons rapidement le puits. Il est entouré d'un grand nombre de squelettes d'animaux et même d'humains. Les animaux sentent l'eau et arrivent ici, et ne peuvent l'atteindre. Les humains, s'ils n'ont pas de sceau, ne peuvent l'atteindre non plus, car le puits est gardé et ne peut être atteint qu'avec un sceau dûment tamponné. Bien entendu, en plus du sceau, il faut un seau pour avoir accès à l'eau.

Mais ici, même le gardien est mort. Il reste le squelette avec une casquette, et Magic l'écrase malencontreusement en manœuvrant. Les os se réduisent en poussière.

- Arrête de faire le sot et coupe le moteur ! lui crie Karin.

Je sors du rover par un saut maîtrisé à la perfection, sans le sceau devenu inutile, mais avec un seau et une corde, pour aller échantillonner l'eau du puits. C'est [un puits avec trois poutres](#) au-dessus pour y fixer la corde. La paroi du puits est en pierres sèches mal ajustées. Je me penche et fixe le fond du puits : il est vide et je vois le fond, il y a du sable sec.

Quand je relève les yeux, il y a en face de moi une femme très belle à la peau très noire, très grande et très peu couverte, qui me regarde avec un très beau regard très noir, profond et très peu fardé. Elle me parle :

- Toi, venir avec moi, sinon moi tuer toi.

Il s'agit sans aucun doute possible d'une femme guerrière, une bellebelle. Les femmes bellebelles ont un homme en esclave. Il fait toutes les tâches ingrates comme réparer leur rover en panne. Il est leur esclave sexuel et sert pour la reproduction. Ces femmes vivent à l'écart de la civilisation, et elles ne peuvent avoir que des filles comme enfant. Les enfants ne peuvent avoir d'enfant avant que l'esclave qui est leur père ne décède et ne soit remplacé. Mais de toute façon, ces hommes-là ne vivent rarement plus de quelques années parmi ces femmes. Il n'y a eu que peu d'études qui aient été réalisées par des scientifiques, puisque la plupart qui ont voulu les étudier étaient des hommes et ne sont jamais revenus.

Maintenant, elles nous ont encerclé. Mais Karin, qui parle le bellebelle avec un accent très léger, a une idée géniale : Nous allons, Magic et moi, nous faire passer pour ses esclaves.

Karin descend du rover et leur explique qu'elle a deux esclaves, et qu'il faut bien ça parce que nous ne sommes pas très valeureux. Les femmes Bellebelles sont vraiment impressionnées. Elles parlent encore longtemps, et Karin est invitée à manger. Nous, nous devons manger les restes. Pour ne pas que nous nous éloignons trop, et surtout pour faire plus réaliste, Karin nous attache avec une chaîne entre le nez et le pied. Ainsi, explique-t-elle à ses nouvelles amies, nous ne pourrions pas courir pour nous échapper.

Les Amazones Bellebelles sont toutes aussi belles les unes que les autres. Elles sont femmes très tôt, et ne vivent pas très vieilles. Elles sont toutes grandes, avec les traits marqués et le visage fin. Les cheveux noirs et souvent courts. Comme ce sont des Amazones, elles se coupaient autrefois un sein pour pouvoir tirer à l'arc, et plus tard au fusil. Aujourd'hui, néo-darwinisme oblige, il est de plus en plus courant qu'un seul sein se développe à la puberté. Elles s'habillent uniquement lorsqu'elles sont en présence de personnes extérieures, et elles ont alors des habits très colorés, fins et aux tissus richement brodés. Elles vivent dans une tente nomade du désert, faite d'un épais tissu tissé avec les cheveux de leurs esclaves, dit-on. Certains affirment même que ce n'est pas avec les cheveux.

Elles offrent le thé à Karin, et nous mette à boire dans un abreuvoir sous la tente. La plus vieille demande à Karin si elle peut vendre un esclave, vu qu'elle en a deux pour elle toute seule. Mais Karin lui rappelle que nous ne sommes pas très valeureux.

Karin, pour les remercier de leur sympathie, leur donne des babioles. Et la vieille femme ne sait quoi lui rendre, pour se souvenir. Alors Karin demande ce que c'est cette objet en peau accroché dans la tente.

Il s'agit d'une outre appelée garba. Elle est faite en peau de dahu. Normalement c'est interdit de consommer du dahu, mais pas de faire des outres, visiblement. L'outre de dahu est très pratique puisqu'elle a les pattes plus longues d'un côté que de l'autre, elle se positionne bien lorsqu'on la pend ou pour la tourner légèrement lorsque l'on sert.

La vieille femme propose de lui offrir, et Karin accepte. Nous repartons ainsi avec nos chaînes aux pieds et notre garba. La garba est imbibée d'huile de foie d'esclave, ou de dahu, pour mieux conserver l'eau. Elle dégage une odeur forte et la passerelle du rover en est remplie. Nous mettons donc la garba dehors, contre le flan du rover. Dedans, nous attendons quelques kilomètres avant d'enlever nos chaînes. Magic fait le point sur la situation :

- Nous nous en tirons bien ! Nous allons maintenant rouler encore quelques jours vers l'ouest, et puis nous prendrons vers le nord. Maintenant c'est sûr, nous ne pouvons plus rencontrer personne, nous avons passé notre quotas de rencontres dans le désert ! Nous nous dirigerons ensuite vers la ville de Houarlalate où nous réparerons le Rover, puis nous devons traverser une chaîne de montagnes en suivant la route du sel, et nous arriverons au Palais de la Gloire où tu voulais faire des fouilles. Après ça nous aurons encore un peu de route pour arriver à Arnakesh. Et après, on verra.

La panne

Le désert est à nouveau immense, plat et monotone. Le rover avance lentement, en mode dégradé et chaque kilomètre parcouru est une victoire pour nous. Puis une blave s'arrête complètement. Magic, de plus en plus inquiet, essaie de suivre la procédure de remise en route d'urgence, mais rien n'y fait.

- Les tranches 1 à 3 surchauffent ! La tranche 4 est arrêtée ! Nous risquons l'explosion et aussi d'être exposés à des doses de carburant inhabituelles voir dangereuses pour la santé !

Le rover s'arrête. C'est la catastrophe. Pour nous, tel un tsunami de sable, le désert nous retient prisonnier. Au-dessus de nous, il y a des vautours faux-cou qui commencent à tourner en rond. On les appelle faux-cou parce que contrairement aux autres vautours, ils ont des plumes au cou. Karin, qui est très observatrice, remarque qu'il y en a un de malade :

- Regardez ! Ce faux-cou chie mal !

- Nous aussi on est mal, reprend Magic, nous allons attendre quelques jours que la température des blaves revienne à un niveau acceptable pour pouvoir intervenir dans l'enceinte moteur, et après ceci je tenterai de placer une pompe en parallèle avec le système en panne, pour pouvoir utiliser l'injection des blaves, malgré leur défaillance.

Nous sommes maintenant sous le Rover depuis 3 jours. Nous avons tendu une toile pour faire de l'ombre du côté exposé au Nord et restons l'essentiel de notre temps à observer le désert immense, plat et monotone devant nous, et à écouter les bruits de mécanique de Magic qui répare, dans le compartiment moteur. Celui-ci qui refuse toujours de changer de comportement.

Les vivres diminuent, mais nous avons encore de quoi tenir quelques jours. Karin a même commencé à planter une haie et un potager, mais il n'y a pas beaucoup d'eau alors ça ne pousse pas vite.

Alors que nous sommes penchés sur la mécanique du Rover, une voie nous interrompt derrière nous :

- S'il te plait, dessine moi un mouton. Ou bien une chèvre à poils ras, ou une lapine, tout c'que tu veux, mon pote t'es libre.

C'est un gamin qui vient d'arriver. Mais ce n'est pas un gamin d'ici. Il a les cheveux blonds frisés, et il est habillé d'un pantalon vert clair pattes d'eph, avec une écharpe rouge autour du coup.

- Dessine moi n'importe quoi, du moment que ça mange de l'herbe ! Je peux pas la fumer toute !

- heu... un dahu ?

- Va pour un dahu, dit le jeune étranger.

Puis il continue :

- Dessine-moi un dahu !

Comme Magic est très occupé à des choses sérieuses, je me charge de crayonner la caisse qui contient le dahu.

Le jeune garçon est satisfait, et il s'en retourne chez lui. Malencontreusement, il rencontre un serpent qui l'envoie dans les étoiles, si bien qu'on ne peut même pas savoir d'où il venait.

Magic passe la tête par la trappe :

- Mais je rêve ou il y a plein de monde dans ce désert ?

Puis il continue à réparer les moteurs.

Enfin, quelques jours plus tard, les blaves redémarrent et nous pouvons continuer notre route. Magic nous affirme :

- Une peccadille, cette panne ! Je vous avais dit : s'il part, il reviendra.

Une blave s'arrête...

Mais redémarre.

Les jours suivants ne posent pas de problème particulier et nous quittons le désert immense, plat et monotone, comme avait indiqué Magic. La méthode de chasse du lézard anthropophage ayant été améliorée, Karin nous cuisine régulièrement de la viande sur des pics d'arbres à pieux.

La piste que nous suivons rentre rapidement dans une région de collines, et nous savons que les collines laisseront bientôt la place à des montagnes. Nous ravitaillons autant que nous pouvons dans les petits villages, mais nous devons passer par la ville de Ouarlalte pour faire une réparation durable au Rover.

Ouarlalate

C'est donc avec un rover presque en panne que nous entrons dans la ville. Ouarlalate est une ville assez aérée, une ville nouvelle, sauf bien sûr l'ancienne ville située au cœur de la nouvelle, mais nous n'allons pas y aller, toutes les échoppes dont nous avons besoin sont sur l'artère principale, et assez proche du camping municipal vers lequel nous nous dirigeons. Ici il y a de l'eau chaude, des douches et de la place pour dormir dans autant de tentes qu'on pourrait en emporter dans un rover.

Avec Karin nous allons ravitailler dans les échoppes à proximité du camping, et Magic cherche un mécanicien qui pourra lui fournir les pièces pour le Rover. Nous le rejoignons rapidement, et nous le trouvons sous les trappes du rover avec le mécanicien chef spécialiste.

- C'est un rover de type R militarisé, explique Magic.

- Y'a pas de problèmes ! Un RR-M4T/A lui répond l'autre. Hé, je vois bien, c'est un modèle avec 4 Blaves et spécialisé dans l'interception des Arangues. Mais je vous ai entendu arriver (en même temps avec le bruit !) et on entend une blave qui a une courroie de gicleur qui tourne mal. Ça doit être la blave avant gauche ! Si vous continuez de rouler ainsi, vous risquez un emballement de blave et donc l'accident.

- Je sais, répond Magic, j'ai un autre rover auquel c'est arrivé. Mais pouvez-vous me dire d'où vient le problème ?

Le mécano ouvre le carter moteur principal, devant la passerelle, et regarde les blaves. Il les met en route et, sous le capot, actionne directement les tringles de commande des blaves. Il regarde, il observe, il écoute.

- Vos blaves, elles sont fatiguées. Vous êtes tombé en panne et vous avez bricolé cette courroie de gicleur, n'est-ce pas ?

- Oui, répond Magic. Je croyais que c'était la Durit de va et vient, mais visiblement c'était les courroies de gicleur, n'est-ce pas ?

- Ha mais non. C'est le flotteur de terminaison qui s'est engorgé, répond l'autre. Regardez : le flux d'air ne parvient pas à traverser le saturateur, et il s'est engorgé. Le mélange est trop riche parce que le flotteur de terminaison est abîmé. Du coup, la courroie du gicleur, elle tourne plus. C'est un problème courant sur ce modèle de blave. Il a été corrigé par la suite.

Maintenant, le mécano sort les quatre flotteurs de terminaison.

- Regardez, dit-il. Celui-ci s'est rempli de carburant, et ne peut plus assurer sa fonction. Vous devez le recoller.

- Oui mais avec quoi ? répond Magic. J'avais déjà vu ce problème, mais rien ne résiste au carburant trop acide.

- Si, aux amis, je dis toujours : il faut utiliser la molécule $C_5H_5NO_2$. Ça marche très bien !

- La quoi ?

- La molécule $C_5H_5NO_2$! De la cyanoacrylate ! Vous prenez par exemple de la Loctite 431 !

Voyant Magic dubitatif, il continue :

- de la Superglue, quoi !

C'est donc simple comme un jouet cassé. Magic recolle ses flotteurs avec de la Superglue, quelques petits tours de tournevis pour régler les blaves et réajuster les régimes de Constance, et le rover est reparti pour 10 ans ! Comme les valves d'échappement sont également très abîmées, Magic en profite pour les faire changer, et le niveau sonore redescend d'un facteur 50 environ, ce qui donne un bruit de 110 décibels environ, une peccadille !

Le rover semble en pleine forme, maintenant. Le lendemain, nous reprenons la route et repartons vers le nord. Quand nous roulons, les gens ne se retournent même plus et ne se bouchent même plus

les oreilles, sauf les enfants, parce que 110 décibels, c'est quand même pas rien mais ça fait beaucoup moins que les 250 décibels que nous supportions depuis le départ.

Nous roulons en suivant une route longue, droite et monotone. Elle monte et passe un col escarpé, redescend, puis monte et passe un col escarpé, puis redescend, puis monte et passe un col escarpé, puis redescend et... longtemps comme ça. Nous roulons dans un [paysage chaotique de montagnes](#), aux arêtes pointues et aux pitons saillants. Les hommes et les bêtes qui tombent dans les pitons saillants s'emparent sur les pointes des rochers et leur sang coule sur les montagnes, puis sèche, et la couleur des rochers tire au marron foncé. Le sang des victimes s'évapore aussi et le ciel est jaune foncé. Un instant j'ai cru que mes capteurs colorimétriques étaient défaillants, mais nous sommes bien dans un univers maron-jaune. Nous avançons ainsi vers le palais de la gloire, mais nous devons avant passer par la route du sel.

La route du sel est une ancienne route qui était utilisée autrefois pour acheminer les sels des gens des villes vers le désert pour y abonder la terre. Maintenant, avec les engrais chimiques, cette route est devenue inutile et les grandes villes ont été contraintes de s'équiper de stations d'épuration.

C'est une route qui passe dans des larges vallées, d'abord, puis escalade un col escarpé, et redescend dans des larges vallées. Le seul endroit un peu difficile est l'ascension du col escarpé, non pas parce que la route est dangereuse, mais parce qu'elle est trop étroite pour y croiser un autre véhicule. Il ne faut pas utiliser d'avertisseur sonore, sous peine de provoquer des chutes de pierres voir des effondrements de terrain, et nous avançons donc prudemment dans les virages. La piste est parfois creusée dans le flanc de la montagne et le toit du rover frotte la roche qui s'arrache et tombe dans le vide. Au détour d'un virage très serré, un véhicule léger arrive en face avec quinze occupants dedans. Il ne peut reculer, et nous ne pouvons non plus. Nous sommes donc contraints de rouler dessus, et les voyageurs sortent en sautant du véhicule. Plusieurs d'entre eux tombent dans le vide, et leur cri se perd dans l'immensité de la chute. Les autres regardent leur véhicule se faire écraser, et crient tout ce qu'ils peuvent après nous. Nous déplorons ces méthodes extrêmes, et par chance nous n'avons pas à croiser d'autre véhicule à la montée.

Une fois arrivés au col, nous poursuivons sur une piste beaucoup plus praticable et sécurisée pour tous ceux que nous croisons.

Le palais de la Gloire

Très rapidement, nous arrivons au Palais de la Gloire, où j'espère trouver des éléments de réponse. Ce sont des ruines d'un ancien palais datant de l'époque post-néolithique. La plus grande partie est construite en terre, et une petite partie serait en béton coulé vibré. Mon instinct d'homme de science m'assure que le ciment vient de Caluro et que les salles en questions sont liées aux émetteurs que nous recherchons.

Nous arrivons et nous demandons un guide. Celui-ci nous fait visiter le palais tel que les visiteurs néophytes le visitent, sans plus de détails que ça, en particulier la [salle de bain couverte de faïence](#) qui est la pièce maîtresse du palais. Je ne remarque pas de plomberie, ni même de trace de plomberie, ni de douches ou de lavabos, et les portes sont en bois, ce qui n'est pas très judicieux dans une salle de bain. Bref, quelque chose ne va pas dans cette pièce. Nous visitons ensuite les magasins de bibelots et notre guide insiste pour que nous en achetions. J'essaie d'amener les salles en bétons dans une conversation, mine de rien, avec le guide.

- Et tout le palais était fait en terre ? Je demande.

- Absolument ! Vous savez, ici la terre est un bon moyen de construction !

- C'est curieux, certains racontent qu'il y aurait eu un autre matériau de construction. Certains avancent les idées les plus folles, comme du ciment !

Je sens que l'homme est au pied du mur et va lâcher le morceau. Cependant il refuse d'admettre.

- Non, non il n'y a rien de semblable, bégaye-t-il.

- Ha, mais je crois que si, et vous ne voulez pas nous les montrer. Mais alors, quand est-ce que je peux revenir ?

Mais à ce moment là résonne une voie dans la pièce. Une voie que je connais.

- Il n'y a rien ici, professeur Z ! Cessez de martyriser ce pauvre guide !

L'homme à la tête sous un chapeau que j'identifie clairement comme un Borsalino FieldMaster, et son visage est dans l'ombre. Il est armé avec un fusil gamma.

- Mettez les mains en l'air, professeur Z. Et puis vous aussi les deux autres.

Il continue en s'approchant.

- Tournez-vous face au mur et collez-vous au mur !

Mais à ce moment-là un coup de feu retenti :

- PAW !

Suivi d'une rafale de tir :

- Paw paw paw paw paw paw paw !

Nous nous jetons tous à terre et courrons nous cacher derrière un mur. En regardant, il n'y a plus personne dans la pièce, que le guide allongé par terre avec du sang qui coule de sa tête. Karin, qui est aussi infirmière, court vérifier sons pouls.

- Il est mort ! S'écrit-elle.

Nous courons dehors et nous voyons un Rover classe D caché par un mur. Nous ne l'avons pas vu en arrivant. Il était probablement déjà ici puisque s'il était arrivé après nous, nous aurions entendu son moteur à blave.

Dans les ruines du palais, nous voyons des hommes courir. Il semble qu'il y ait deux hommes poursuivis, dont l'homme au chapeau. Les poursuivants ont 8 pattes et un grand dard.

- LRDG ! Ce sont les scorpions du désert ! M'écrie-je. Mais qu'est-ce qu'ils font là ?

Magic court vers son rover et met en route le générateur auxiliaire. Celui-ci est très silencieux mais suffisamment puissant pour la défense du rover contre des fusils gamma. Karin rejoint Magic, et moi je m'engouffre dans les profondeurs du palais en espérant descendre le plus bas possible pour y trouver ce que je cherche.

Je retourne dans la salle de bain, car j'avais vu une porte fermée que je trouvais suspecte. Cette porte est fermée à clé, et elle est en acier riveté et très épais. Ce qui, pour un palais du néolithique, est particulièrement suspect. J'utilise mon petit doigt pour forcer la serrure et j'y laisse un ongle, mais la porte s'ouvre. Derrière, il y a un escalier qui descend de quelques mètres exactement sous la salle de bain. J'allume ma frontale et je cours dans cet escalier, d'un pas le plus léger possible. Puis un couloir, puis une porte. Celle-ci n'est pas fermée à clé. J'entends des coups de feu au dehors, suivis d'un bruit de blave lancée à toute allure, puis d'autres coups de feu. Je ne pense pas que ce soit Magic qui soit parti, mais plutôt l'autre rover, car le bruit n'était pas assez fort. Je continue. Je descends encore, puis un couloir, un escalier, une autre porte. J'arrive alors dans une salle en béton, comme je l'avais suspectée, avec des armoires électriques de partout. La salle est remplie de boîtiers électroniques, les mêmes qu'à Caluro, et je trouve même des branchements identiques, et il y a également plein de matériel qui semble avoir été entassé récemment, et qui provient probablement des émetteurs proprement dit. On peut y voir des paraboles, les mêmes qu'au tumulus, des boîtiers étanches, donc destinés à être montés dehors, et tout cela daté de la même époque qu'à Caluro, à en juger les matériaux, les formes, les tailles et les schémas. Je remarque une petite boîte marquée de signes inconnus, contenant 9 clés.

J'entends des bruits de pas qui descendent dans le couloir. Il faut que je me cache. Je ne peux pas me cacher facilement et je décide de monter sur une armoire électrique et d'éteindre ma lampe. Avec un peu de chance, on ne me verra pas.

Je glisse la boîte contenant les clés dans ma poche, et me voici à escalader une armoire. Malencontreusement, le panneau de l'armoire que j'escalade s'arrache, emportant grand nombre de composants, connecteurs, et fils électriques. Je me retrouve sous un amas de fils, dans ce sac de nœuds. La peur aidant, mon estomac aussi est noué. J'éteins ma lampe pour essayer de faire semblant de ne pas être là.

On rentre dans la pièce.

- Z ! Z !

C'est la voie de Karin.

- Z ! Montre-toi, nous devons partir, il y a des gens qui vont nous attaquer dehors !

Je rallume ma frontale et tente de me sortir du sac de nœuds. Nous devons couper des câbles pour que je puisse me dégager du panneau arraché. Karin m'explique que deux arangues approchent et elles sont plutôt bien armées. Nous courons vers la sortie, et je regrette déjà de ne pas avoir pu travailler d'avantage ici. Karin me dit que l'autre rover est parti et que les gens du Long Range Désert Group sont partis à leur trousse avec leurs Chevrolets 30 cwt modifiées. Il y aurait, d'après eux, une guérilla révolutionnaire qui met le pays à feu et à sang et ce serait les révolutionnaires qui approcheraient le palais.

Nous montons donc dans le rover et Magic avait déjà démarré les blaves. Alors qu'il embraye le système hydraulique, un tir longue portée d'arangue touche le palais et trois murs s'écroulent, laissant place à un cratère de dix mètres. Puis trois autres tirs pulvérisent presque totalement le palais. C'est une perte colossale pour la science. Nous roulons aussi vite que nous pouvons, mais nous sommes sur un plateau semi-désertique et les arangues qui sont plus adaptées à ce terrain, se rapprochent. Avec Karin, nous prenons un fusil gamma chacun et nous sortons par le toit pour tenir les arangues à distance. Elles ne peuvent utiliser leur canon à cette vitesse là, vu les vibrations et les mouvements de sol. Mais elles se rapprochent toujours. Maintenant il y en a une de chaque côté du rover et elles veulent nous couper la route, manifestement.

Magic tourne brutalement vers l'Ouest et percute une arangue qui part en tonneaux. La seconde arangue s'approche et nous serre pour nous ralentir. Un homme sort par le toit avec un fusil, mais Karin, très bonne tireuse, lui fait éclater la tête avec un seul tir de fusil gamma. Magic tourne brutalement vers l'Est et nous débarrasse de l'autre arangue dans un bruit de tôle écrasé. Nous filons

vers la grande ville d'Arnakesh. La route franchit des montagnes et traverse des vallées et nous savons que nous devons rouler plusieurs jours avant d'arriver dans la ville.

Retour dans les montagnes

Nous roulons depuis 10 jours, et 3 fois déjà nous avons dû faire demi-tour parce que la piste était coupée. Nous roulons dans un [fond de vallée étroite](#), à flanc de rocher et Magic dit "Si il se met à pleuvoir, on est mal !". À peine finit-il sa phrase, qu'une goutte de 3 litres s'écrase alors sur le balcon avant, juste devant la passerelle. Deux autres gouttes tombent devant nous, creusant des cratères de presque 1m sur la piste.

Il se met à pleuvoir et nous assistons à la destruction du paysage par la pluie. Les gouttes, de plusieurs litres chacune, écrasent littéralement tout ce qu'elles touchent. Les gens rentrent chez eux en courant. Les animaux s'abritent sous ce qu'ils trouvent, un rocher, un arbre. Ils n'hésitent pas à rentrer dans les maisons. Sur le flanc de montagne, au-dessus des maisons, un troupeau de moutons blancs gardés par une jeune bergère s'agite. Les moutons veulent s'abriter, mais la bergère est loin de chez elle et il faudra marcher longtemps. Heureusement, un jeune homme vient alors la voir pour lui proposer de rentrer se mettre à l'abri. Il la presse d'aller dans sa maison, car il entend sous le feuillage l'eau qui tombe à grand bruit. Puis vient l'orage et l'éclaire qui luit. Magic s'inquiète :

- Entends-tu le tonnerre ? Il roule en approchant !
- Verdamnt ! s'écrit Karin. C'est un véritable schnürlregen !

Maintenant l'eau roule sous le rover, et ravine la piste de plus en plus fort. Chaque goutte emporte un peu de terre, et la piste commence à glisser par le bas, et la montagne à s'ébouler sur la piste.

Le rover glisse sur le côté, emporté par la route. Magic braque brutalement pour rétablir la situation, et nous reprenons la route. Mais la route se défile à nouveau, et cette fois, le rover glisse dans le fond de la gorge arrachant les arbres et les plantes. La pente n'est pas très raide et nous glissons lentement, mais sûrement, vers le fond. Il y a en bas un torrent tumultueux qui gronde, emporte des pierres et déchiquette tout ce qui s'y trouve. Magic lance les blaves. Il calcule que le sol glisse à environ 2 mètres par seconde, et il faut que notre vitesse perpendiculaire soit donc supérieure. Considérant l'angle d'attaque de la pente nous pouvons donc calculer à l'aide d'un sinus la vitesse à laquelle nous devons rouler. Magic utilise son sinus droit en bouchant sa narine gauche, et il obtient la vitesse de 8,5 mètres par seconde, au pifomètre, comme on dit, ce qui ne semble pas beaucoup, mais au vue des conditions actuelles, est presque impossible. Nous continuons de glisser doucement vers le torrent, et Magic ne parvient pas à remonter la pente. Déjà nous touchons le fond, et les blaves surchauffées entrent en contact avec le torrent. Une explosion de vapeur nous entoure alors. Les blaves surchauffent l'eau du torrent tumultueux, qui s'évapore.

- C'est incroyable, s'écrit Magic, il n'y a plus d'eau en aval du rover ! Toute l'eau s'évapore ! Nous allons pouvoir rouler dans le lit de l'oued en descendant en voyant où nous mettons les roues.

Le problème, c'est que les blaves sont à l'avant du rover et nous devrions rouler en marche arrière, mais c'est mal aisé, donc nous roulons avec l'arrière du rover sous l'eau. Des rochers énormes charriés par l'eau manquent de peu le rover, mais seuls les petits cailloux touchent le rover, jouant une musique de tambourin telle la grêle sur un parapluie.

Les blaves sont sèches, certes, mais par contre le rover est rempli d'eau. La passerelle contient environ 10cm d'eau au sol. De l'eau gicle de partout où elle peut s'infiltrer : du toit, des flancs, des hublots, des instruments de bord, du plancher, et nous devons pomper pour ne pas que le niveau ne monte trop. En fait, tout ce qui n'est pas dans des malles en acier galvanisé Ortleib IP 67 est trempé. Mais les blaves sont sèches, ce qui est le plus important pour assurer notre survie.

Quelques centaines de mètre plus loin, une piste traverse l'oued, et nous remontons par-là sur la piste. Elle est en très mauvais état, abîmée par les gouttes de 30 litres qui continuent à tomber, mais elle s'écarte petit à petit de la vallée.

La pluie est maintenant plus fine, les gouttes font moins de 1 litre chacune. Nous arrivons enfin dans un petit village sur un coteau. Nous le traversons, et nous ne voyons personne dans les rues creusées par l'eau qui ruisselle. Vers la sortie, Magic se range à proximité d'une villa où il est écrit "Cash bas... chambres hautes".

C'est donc un hôtel, et nous y entrons. L'hôtelier est très accueillant et il a des tarifs spéciaux grosse pluie. Nous mangeons sur la terrasse couverte par un toit en tôle de 10 mm, soutenu par des poutres métalliques généreusement dimensionnées.

Alors qu'il mord un steak de viande de chèvre de Boulmand, Magic s'exclame :

- Ho, regardez : la route est emportée ! Nous l'avons échappé belle !

Et nous voyons des vaches, des hommes, des maisons emportés par la rivière. Mais notre hôte nous rassure en nous disant que cette maison n'a été emportée que rarement, et que la dernière fois, il a fait des fondations de 10 m en béton armé Vicat, donc le meilleur du monde, et qu'il a mit des haubans attachés dans les montagnes autour pour retenir la maison. Bien entendu, nous savons que c'est faux.

La soirée se finit dans le salon, en chantant de la musique et récitant des poèmes de Marco et en jouant du tamtam...

Le lendemain nous repartons. La route est ravinée et en très mauvais état, mais le rover est au mieux de sa forme et franchit les ravins sans problèmes. Nous roulons ainsi dans un décor de cahots, et observons les ravages de l'orage de la veille. Les maisons sont emportées, des animaux jonchent le paysage, au sol, dans les arbres, dans le lit de la rivière devenue torrent. Des corps d'hommes sont également éparpillés et il n'est pas rare de voir des gens auxquels il manque des membres chercher dans les alentours leur bras, leur jambe, leur tête.

Nous roulons ainsi dans un vallon qui se change rapidement en gorge étroite, et notre prochaine étape est un petit village tellement insignifiant que les cartes ne le mentionnent même pas. Nous devons passer sur un pont pour y accéder, Magic s'arrête devant. Le pont ne nous semble pas très solide, et il convient de mesurer la hauteur de précipice qui est dessous pour évaluer le risque. Et puis, comme il faut bien y aller, Magic avance lentement. Le pont se met à flancher. Des craquements se font entendre, alors que le rover atteint la moitié du pont. Et le pont cède. Heureusement, les roues avant ont franchi le pont, et Magic, par un contrôle maîtrisé de son véhicule, nous remonte sur la piste. Derrière nous, les débris du pont tombent au fond du ravin, mais nous l'avons franchi. Nous ne pourrions donc plus faire demi-tour. Nous traversons le village, ou plutôt ce qu'il en reste, puisque l'orage a emporté grand nombre de maisons, d'arbres et d'animaux. Les survivants déblaient et tentent de retrouver leurs membres, comme partout ailleurs. Nous ne nous attardons pas, mais quelques kilomètres à peine après le village, la route est effondrée dans le ravin profond. Nous stoppons le rover et faisons le point.

Nous ne pouvons pas faire demi-tour, et ici nous faisons face à un ravin de plusieurs centaines de mètres de haut à franchir ! Le rover est trop lourd pour passer en sautant plus de quelques mètres, et il est trop long de le démonter pour le remonter de l'autre côté. Nous observons au fond du ravin d'autres véhicules qui ont dû tomber.

Il ne nous reste donc plus qu'une solution : descendre et remonter de l'autre côté. La pente critique que le rover peut descendre est très raide, mais ici il s'agit d'un véritable ravin. Magic, qui est notre animateur aventure, nous propose :

- Mais... on n'a pas encore utilisé le treuil ? Nous allons treuiller le rover !

Nous coulons donc des fers à béton dans la montagne, coté falaise, pour pouvoir fixer le treuil. Nous n'avons pas utilisé tout le ciment pour faire des dalles dans les dunes de sable, donc il en reste. Et il en reste suffisamment pour la descente et la remontée. Les rovers militarisés sont systématiquement équipés avec des poulies de renvoi pour pouvoir treuiller tout autour du rover.

Nous enlevons tous les accessoires à l'extérieur du rover qui pourraient froter ou gêner la descente, comme le pod Thales Damocles que nous avons utilisé lors de la traversé de la Moria, ou le radar de queue si pratique dans le désert. Nous les rangeons dans le rover, bien calés pour ne pas qu'ils s'abîment, comme le rover risque malgré tout d'être secoué. Nous fixons donc le câble sur le socle en béton que nous venons de faire, et nous présentons le rover face à la pente, le treuil par l'arrière. Magic embraye l'hydraulique très lentement.

- Avec le poids du rover, nous aurons besoin de toute la puissance des blaves... espérons qu'elles tiennent !

Le rover est maintenant en partie au-dessus du vide, et le treuil se tend. Magic lance le train avant dans le vide, et le rover pointe son nez vers le bas. Le rover est maintenant vertical, le nez en bas, pendu par le câble du treuil, si bien que Magic est debout sur la vitre avant de la passerelle, pour commander son treuil, et le câble se déroule tout doucement.

Mais soudain, sous la tension du câble qui frotte, l'aplomb se désagrège. Le Rover tombe alors de quelques mètres, et le câble se tend brutalement. Les fers à béton cèdent sous la tension, et le rover chute.

Mais fort heureusement, le rover était à moins de 30 mètres du fond du gouffre, et comme il est prévu pour tomber de plus de 50 mètres, il tombe et roule en bas sans se casser.

Avec Karin, nous descendons ensuite le ravin en rappel à l'aide d'une corde, et nous aidons Magic à redresser le Rover. Le rover est à l'envers et nous utilisons le treuil, maintenant en tirant le câble par le coté du rover. Cette opération ne pose pas de problème et le rover est rapidement sur les roues. Il faut maintenant longer le ravin sur quelques centaines de mètres à peine, puis remonter. Mais comme le fond du ravin est un torrent tumultueux, nous mettons des heures à parcourir ces quelques centaines de mètres. Magic est dehors et vérifie si le rover peut passer, et sur la passerelle Karin et moi nous relayons pour conduire, tellement la concentration nous fatigue. Mais le rover avance doucement, mais sûrement.

Nous sommes maintenant en bas du ravin, plus loin, là où il faut remonter pour reprendre la piste. Je monte en escaladant jusqu'à la piste, le ravin est ici légèrement plus bas que là où nous sommes descendus. J'utilise pour m'assurer un pistolet Spit à gaz avec des pointes de 50 cm, parce que la roche n'est pas très solide. Chaque pointe fait environ 500 grammes, et il m'en faut un certain nombre. Pour ne pas les monter toutes en même temps, nous utilisons un fil nylon et je les monte que lorsque j'en ai besoin.

Arrivé en haut, je me retrouve sur la piste qui continue, environ 200 mètres au-dessus du rover qu'il faut treuiller dans l'autre sens, et que j'aperçois minuscule au fond de la gorge étroite.

Maintenant, il faut que je monte un sac de ciment Vicat pour sceller un crochet et arrimer le rover. Mais malheureusement, le sac est plus lourd que moi, et alors qu'il est à peu près à mi-hauteur, je suis emporté par son poids. Je chute dans le ravin profond. Heureusement, je suis toujours assuré par la corde qui se tend brutalement. Mais le python de 50 cm s'arrache, puis le suivant, puis encore. Et je tombe.

... Je suis mort.

Ha ben non, en fait. Je me réveille et j'ai mal. Je suis allongé sur le dos, je regarde le ciel. Karin et Magic se penchent au-dessus de moi, ils me sourient. Magic ouvre la bouche.

- Hé ben ! Tu reviens de loin ! Tu es tombé sur une arrête, et ta jambe et ton bras ont été sectionnés. Heureusement j'avais de la molécule $C_5H_5NO_2$. Finalement, un homme coupé en morceaux, c'est simple comme un jouet cassé !

- Et le rover ?

- Le rover ? On a fini le boulot à deux. Mais ce sac, il était pas si lourd, minable !

- Bon, on y va. Lève-toi et marche, dit-il.

J'ai un peu mal quand même. Ma jambe et mon bras ont une grosse boursoufflure toute dure, mais bon, je suis vivant, de quoi je vais me plaindre ?

Nous laissons le [torrent](#) derrière nous avec les carcasses de véhicules tombées au fond et reprenons donc la route vers la grande ville, Arnakesh. La piste est en meilleur état maintenant, même si il y a encore quelques passages difficiles. Plus loin la piste se dégage, et nous croisons de nouveau des habitants de ces régions désolées. Puis vient en face un rover type T, réputé être de moins bonne facture car d'une construction d'un autre fabricant. Il s'agit d'un véhicule de touristes avec chauffeur. Nous leur signalons que la piste est coupée, et Magic passe la tête par le hublot de la passerelle, regarde comment le rover est équipé, et leur déconseille fortement de continuer. Le conducteur entre alors dans une colère noire, et il lance son rover à fond en avant, hurlant qu'il passera partout.

Pendant la nuit, nous recevons à la radio un appel SOS d'un rover de la direction du ravin, emporté par le torrent...

Comme quoi, on n'est pas si mauvais, vu qu'on est passés !

Arnakesh

Nous entrons dans Arnakesh par la porte du sud. Le soleil est haut et la température est environ de 315 kelvins.

- Nous irons demain dans la bibliothèque antique qui se trouve au cœur de la ville, explique Magic. Mais avant, nous allons devoir veiller aux détails pratiques : il nous faut trouver un hôtel. Nous mangerons aussi en centre ville pour nous imprégner de la ville et observer la bibliothèque de l'extérieur.

La bibliothèque que je souhaite consulter est une bibliothèque antique où personne ne va jamais. La légende raconte que les gens qui l'ont construite il y a des millénaires sont toujours à l'intérieur et que leurs descendants sont encore vivants.

La bibliothèque est fermée par 1001 portes, et une clef différente ouvre chaque porte. Malheureusement, il ne restera que 9 clefs qui auraient survécu au temps.

- Personne depuis la nuit des temps n'a jamais réussi à percer l'obscur secret qui ferme les 1001 portes sur les temps anciens, dis-je pour impressionner.

- En attendant, nous arrivons à l'hôtel qui est indiqué sur le routard, s'écrie Magic.

Nous arrivons dans la petite rue où est indiqué l'hôtel. C'est un hôtel vieillit mais qui semble assez propre. Il présente surtout l'avantage d'avoir un garage dans lequel nous mettons le rover pour quelques jours. Nous louons une chambre, et le maître d'hôtel nous indique l'étage et le numéro de chambre. Nous nous y rendons. La chambre comporte deux lits, un double et un simple, et une petite salle de bain sur le côté, pas très bien lavée, mais cela semble un véritable luxe après toutes les aventures que nous venons de vivre.

Juste à côté de la porte, il y a une hache de pompier fixée au mur.

- C'est pour sortir en cas d'incendie ?

- C'est pour les blattes, répond Magic.

En ville l'air est étouffant, et il n'y a pas le vent qui souffle, ce qui rend la température encore moins supportable. Le temps est très chaud et nous allons régulièrement nous doucher. Nous profitons de ces quelques heures dans l'hôtel pour prendre des notes sur notre parcours, comme tout écolo bobo en voyage, pour impressionner les amis au retour.

Alors que Magic est à son tour sous la douche, nous entendons un tapotement sous le lit, un peu comme si un régiment de cavalerie passait sur un pont en bois. Un cafard de 50 kg vient de sortir d'un trou, et se promène maintenant dans la pièce !

Je cours vers la hache de pompier, et la prend à deux mains. Elle doit bien faire 3 à 4 kg, et il ne faut pas louer l'insecte qui pourrait devenir agressif. Pour le moment, il se contente de regarder Karin au fond de la pièce et se lèche les mandibules avec délectation. Je lance la hache à Karin qui l'attrape avec la tête. La tête ouverte, elle tombe alors sur le côté et le monstre lui saute dessus pour la dévorer.

Magic, qui sort juste à ce moment de la douche, saute sur le monstre et le renverse en arrière. Un combat au corps à corps inégal commence alors. Le monstre, avec sa carapace indestructible se retourne et donne des violents coups de mandibules à Magic qui encaisse sans crier. Magic, avec son corps mi-homme mi-machine, donne des violents coups dans la tête du monstre qui se déforme sous la contrainte mécanique de plusieurs méga newtons.

- Cours chercher la molécule $C_5H_5NO_2$, elle est restée dans le rover ! Lance-t-il.

Je sors en courant, descends les escaliers et ouvre le Rover. Je saisis la fiole de produit magique et remonte en courant. Je vois le monstre au sol sur le dos, avec la hache plantée dans ses entrailles.

La tête de la blatte est éparpillée dans la pièce.

- Va chercher le seau et la serpillière qui est sous la hache, me dit Magic. J'ai vu en arrivant que le kit Kill and Clean était complet.

Après que Karin ai été réparée avec la molécule magique, nous prenons encore quelques douches et nous nous changeons pour une soirée en ville, donc très habillée avec des shorts très classes et des chemises Quechua très sortables. Nous appelons un taxi et nous nous rendons en centre ville pour une soirée in-ou-bli-able.

Nous déambulons ainsi dans les rues étroites du centre ville. Elles sont moins étroites que celles de Boulmand. Cependant, il faut faire tout de même attention lorsque l'on croise quelqu'un. Nous observons aussi les travailleurs dans leur échoppe. Il y a des forgerons qui font des couteaux si fins que l'on ne voit pas la lame si on regarde le fil. Il y a des tisserands qui font des tapis si colorés que l'on croirait une photo numérique d'un appareil moderne, ou une image des JO de Pékin.

Nous choisissons un restaurant pas trop sale pour un repas copieux, pas trop cher, et bon quand même. Nous mangeons des légumes locaux cuits avec de la viande de mouton dans un plat en terre, et tout ceci est si bon que nous en reprenons plusieurs fois chacun. Nous mangeons aussi des fruits locaux, si bons qu'on pourrait croire à un dessert chimique conçu pour être si bon.

Au retour du restaurant, nous longeons un mur où nous retrouvons les mêmes signes que la boîte que j'ai trouvé au Palais de la Gloire. Le hasard de nos déambulations nous a conduit devant la bibliothèque antique. Ses murs sont faits de briques cuites dans des fours solaires de plusieurs centaines de tonnes de capacité horaire.

La première des portes que nous devons franchir, celle qui s'ouvre sur l'extérieur de la bibliothèque, est en bois antédiluvien et en briques cuites, elles aussi. Mais nous n'observons rien de plus intéressant dans le noir, aussi nous décidons de rentrer à l'hôtel.

Après une nuit sans être interrompus par des blattes géantes, au matin, nous retournons en ville, et faisons mine de déambuler dans les rues en nous approchant de la bibliothèque, l'air de rien.

Nous sommes maintenant juste devant, et nous observons la porte mieux qu'hier dans la nuit. Celle-ci est toujours immense, en bois, toute décorée et peinte en vert avec des petits motifs qui se répètent. Il est écrit des mots complètement incompréhensibles sur cette porte et Karin les lit :

- Celui qui ouvrira les 1001 portes sera ce qu'il y a derrière la dernière et ne reviendra pas comme il est venu.

- C'est donc ça ! Je comprends tout ! Magic, c'est bien toi qui a les neuf clés ?

- Oui, voilà les clés, dit-il en sortant l'énorme trousseau de clés antiques qui prenait toute la place de son grand sac à dos.

Je prends la première clé et la tourne dans la serrure. À ce moment, une voie féminine de synthèse se fait entendre :

- donnez le code secret de la porte à ouvrir.

- 0001 dis-je alors.

Dégageant une poussière grise qui envahit tout l'espace, la porte s'ébranle et s'ouvre vers l'arrière.

Nous entrons, et la porte se ferme derrière nous. Des néons bleus s'éclairent, si bien que nous voyons faiblement mais assez pour nous diriger vers la prochaine porte.

La seconde est maintenant là, devant nous, toute décorée et peinte en bleue avec des petits motifs qui se répètent. Il est écrit des mots complètement incompréhensibles sur cette porte et Karin les lit :

- Celui qui ouvrira les 1001 portes sera ce qu'il y a derrière la dernière et ne reviendra pas comme il est venu.

Je prends la clé de la seconde et je tourne dans la serrure. La même voie répète la même phrase.

- 0010 répondis-je instantanément et sûr de moi. La porte s'ouvre, et la même scène se répète.

- Celui qui ouvrira les 1001 portes sera ce qu'il y a derrière la dernière et ne reviendra pas comme il est venu.

- Je crois qu'on a compris, ajoute Magic.

Je tourne la clé et avant même que la voie ne finisse, je m'exclame :

- 0011 !

La porte s'ouvre.

La même scène se répète encore :

- 0100 !

Et encore :

- 0101 !

- 0110 !

Et encore :

- 0111 !

Et encore :

- 1000 !

Et puis enfin la dernière porte, qui est verte comme la première, avec toujours la même écriture :

- 1001 !

La dernière porte s'ouvre. L'excitation est à son comble. Nous sommes maintenant dans une petite pièce rectangulaire avec des décorations de faïence sur toutes les surfaces, même le sol. Nous avançons et la porte se referme derrière nous. Dans cette pièce, il n'y a rien, absolument rien, sauf au milieu un petit panneau monté sur un pied en bois vieilli, et une autre porte de l'autre côté de la pièce, ouverte, laissant voir une autre salle plus grande. Sur ce petit panneau, il est écrit des mots indéchiffrables que Karin lit :

- Celui qui a ouvert les 1001 portes *est* maintenant ce qui est derrière les portes.

Jugeant que la pièce nous a livré tous ses secrets, nous entrons dans la salle suivante. C'est une pièce également couverte de faïence, ouverte sur une cour intérieure, et des portes sont distribuées de chaque côté. Dans un coin au fond, il y a un petit bureau et un homme assis à ce petit bureau.

- Bonjour messieurs-dames. C'est 5 radis par personne. Le radis est le nom de la monnaie locale.

Nous prenons nos tickets et commençons la visite, entourés de nombreux touristes qui sont entrés par la porte principale. C'est en fait non pas une bibliothèque mais une [ancienne université](#) qui contenait une immense bibliothèque, qui a brûlé avec la totalité des documents, explique le guide en papier glacé imprimé.

Nous visitons tout de même le lieu, la cour et les chambres d'études. C'est un bâtiment richement décoré, et très intéressant, mais rien à apprendre à propos d'électronique antique.

Pourtant, je ne pense pas avoir fait une erreur. Je suis presque sûr qu'il y a eu, ici, un grand centre d'électronique antique. Mais peut-être est-il caché, ou pas encore découvert. Je serais alors le premier, moi, Professeur Z, à révéler au monde la présence de cette découverte.

Alors que nous poursuivons la visite en suivant le guide en papier glacé, je vois une petite porte dérobée dans le coin d'un mur sombre et sale. Je m'y approche et regarde discrètement par la fente entrebâillée. Derrière, il y a un escalier en béton vibré ! Je m'apprête à pousser plus loin mes investigations, et un homme grand, fort et solide apparaît :

- Monsieur ! C'est fermé par ici. Il faut sortir par la porte principale !

Et il m'attrape par l'étiquette de la chemise et m'emmène à la porte de la visite. Il est évident qu'il y a quelque chose de très intéressant derrière cette porte.

Je suis maintenant devant l'autre porte de l'ancienne université, du côté opposé à la porte par laquelle nous sommes entrés. Je remets ma chemise correctement et tente de tenir un air totalement

naturel devant les passants qui me regardent en riant. L'homme grand fort et solide s'en est retourné et me regarde de loin.

J'attends un bon moment avant que Karin et Magic me retrouvent devant la grande porte, et nous nous en allons avec la ferme intention d'aller manger dans un restaurant. Au moment même où j'exprime cette idée, quelqu'un nous propose ses services de guide et nous emmène boire un verre sur une place réputée du centre de la ville, aussi nous le suivons.

Nous buvons ainsi quelques jus d'oranges. L'histoire raconte que les jus d'oranges servis sur cette place sont pressés sur un sein coupé d'une amazone Bellebelle.

- Comment pas possible ? s'exclame notre guide alors que j'émet des doutes. Y'a pas de problème ! Bien sûr que c'est vrai ! Les amazones, on les attrape et on leur coupe un sein ! Et après on fait le jus pour vous monsieur !

Mais compte tenu de la quantité d'oranges pressées et la quantité de femmes bellebelles, et sachant qu'elles se mutilent de moins en moins, c'est fort peu probable. Peut-être est-ce plutôt un sein d'une femme pauvre vivant dans les montagnes ou même un sein d'un animal assez ressemblant.

Toujours est-il que les jus d'oranges sont très bons et nous en buvons quelques-uns. Après ça, nous marchons encore vers le centre de la place. Il y a là une fosse, peu profonde, un mètre peut-être, remplie de gens attablés. Un brouhaha très fort s'en échappe. Notre guide nous invite à nous attabler et commande de quoi manger et boire.

Il se rapproche alors de nous au-dessus de la table, pour parler sans avoir à couvrir le bruit ambiant.

- J'ai entendu que vous vous intéressiez à l'électronique antique ? Je peux peut-être vous aider à trouver ce que vous cherchez. Mais ce soir soyez mes invités, je vais vous faire découvrir des spécialités de mon pays !

Nous sommes dans la fosse, ici. Il ne faut pas se lever tant que nous avons des sous, sans quoi les serveurs, mi hommes mi lions, nous dévoreraient. Lorsque nous n'avons plus de sous, nous devons partir discrètement sans quoi nous pouvons également être dévorés.

Pour le moment nous mangeons des assiettes de crudités, de la viande grillée, des fruits presque lavés et nous buvons de l'eau sale.

Mais Magic, qui connaît le pays, sait comment faire pour repartir avant que nous n'ayons plus de monnaie du tout. Nous repartons en ayant caché un gousset et prenons congés de notre guide.

- Prenez ma carte, dit-il en tendant un carton avec un numéro de téléphone, et contactez-moi demain si vous souhaitez de l'aide.

Nous rentrons à l'hôtel. Sur la route, Karin et moi sommes pris d'un mal au ventre atroce, et nous devons ramper pour rentrer. Nous vomissons finalement nos repas mal digérés, et ne pouvons plus avancer. Magic ne semble pas affecté et nous traîne chacun par une jambe.

Arrivés à l'hôtel, nous nous traînons sur nos lits, et nous endormons en vomissant. La douleur me rappelle celle que l'on ressent lorsque l'on mange une douzaine d'amanites phalloïdes accommodées d'un verre de ciguë. Nous passons notre temps à vider tous nos intestins, gros, et petits, d'un liquide jaune et nauséabond.

Karin, grande connaisseuse des médecines alternatives, nous prescrit une décoction de coca-chartreuse avec un iota de thé à la menthe.

La nuit passe tant bien que mal, et le matin, nous sommes à nouveau opérationnels. Au petit déjeuner dans le patio de l'hôtel, j'entame la conversation :

- Mal

- Mal, répond Karin.

- Il me semble évident que vous avez été empoisonné, rétorque Magic. Notre guide hier soir a dû glisser un poison violent dans votre alimentation, ou votre boisson.

Il continue :

- En tout cas, la visite d'hier n'a pas été inutile pour tout le monde. N'est-ce pas Karin ?

- Mal

- Ben oui, quand l'homme grand fort et solide t'a emmené, on en a profité pour descendre dans la petite porte entrouverte. Et il y avait ...

Magic s'arrête.

Un homme nous écoutait, et il se retourne à son déjeuner précipitamment. Il est évident qu'il ne faut pas continuer cette conversation tout de suite.

La matinée se passe dans l'hôtel, et nous ne tuons presque pas de cafards de plus de 5kg.

Grace aux gorgées de Coca-Chartreuse que nous devons prendre toutes les 2 minutes 35 secondes exactement, nous nous rétablissons petit à petit et sommes de nouveau opérationnels pour une action suivante. La journée se passe dans l'hôtel, nous récupérons lentement.

Le lendemain, nous nous levons tôt pour pouvoir réfléchir longuement sur l'action à effectuer. Après un déjeuner rapide, nous déambulons dans les rues d'Arnakesh remplies d'une foule dense et mobile. Nous nous assurons ainsi que personne ne nous suit.

- Dans cette salle où tu n'as pas pu aller, commence Magic, nous avons vu plein de choses intéressantes. Il y avait plein de matériel entassé, qui semblait très très ancien. Mais je ne saurai pas te dire quoi. Cela ressemblait à des grosses caisses en métal. Nous pouvons y retourner, mais il faut que ce soit fait rapidement, je pense. Nous allons vraiment nous attirer des problèmes.

- C'est bien navrant. Alors qu'on cherche à faire avancer la science, tout le monde nous en veut. C'est trop injuste, dis-je en me retournant vers Magic.

Derrière Magic, je vois l'homme qui nous a empoisonnés. Heureusement, à ce même moment, un marchand vient nous voir :

- Vous voulez acheter des couvertures ? Venez voir ma collection ! Vous n'êtes pas obligé d'acheter, vous savez, venez juste pour voir les couvertures pour les yeux !

Je prétexte une envie soudaine de couverture pour semer notre empoisonneur qui est en train de nous suivre. Dans la boutique, nous regardons longuement les [couvertures de l'aine tissées](#) avec amour. Il s'agit de l'aine des truites de lac Easly, bien sûr. Et ces couvertures sont très facilement faites, avec beaucoup d'amour. Le vendeur nous explique qu'il faut frotter l'aine doucement, mais très longtemps, pour récolter puis tisser la précieuse fibre. Après ça, on peut faire la couverture.

- Quand elles sont abîmées, continue-t-il, tu les laves avec du dentifrice. Ben oui : le dentifrice renforce les mailles et rafraîchit la laine.

J'hésite donc longuement entre plusieurs couvertures, et je finis, comme le vendeur est très très bon, par acheter la moitié de son stock. Mais comme il me fait un prix imbattable, je ne suis endetté que pour quelques années seulement.

Après cela, et alors que les couvertures doivent être expédiées en conteneur, nous sortons dans la rue, en s'assurant qu'il n'y a plus notre empoisonneur, et voilà qu'on entend des coups de feu ! La panique gagne la foule ! Il s'agit bien sûr de la guérilla qui nous a déjà rattrapée au Palais de la Gloire. Nous devons donc abréger notre présence dans cette ville et nous fonçons donc à l'hôtel pour retrouver le Rover.

Magic met les blaves en route et embraye l'hydraulique. Nous sortons juste de l'hôtel qu'une arangue vient déjà vers nous ! Dans la ville, le rover est grand et gros, mais l'arangue est peu maniable aussi, car faite pour les plaines. Magic décide que le Rover passera dessus. En effet, les arangues sont assez plates. Elle n'a pas le temps de tirer.

Nous sortons rapidement de la ville, après avoir écrasé seulement cinq ou six arangues, nous ne les comptons pas, et laissons derrière nous la ville en feu, car forcément la guérilla est très méchante et casse, brûle, viole tout sur son passage.

Nous entendons alors un bruit sur le pont arrière. Avec Karin, nous sortons pour nous assurer que rien ne se passe d'anormal ici. Et voici que je remarque une statue de cire, posée sur le pont arrière, debout contre la paroi, derrière la porte de la cabine.

- C'est toi qui as acheté cette horrible statue d'homme en cire ? demande-je à Karin.

- Il me semble que la statue respire, me répond-elle.

Alors l'homme prend son pistolet et me vise. Je me jette sur lui violement, mais il m'évite et je tombe du rover. Je ne suis accroché plus que par une main lorsque l'homme, poussé par Karin, me tombe dessus. Je lâche prise et je tombe. Je n'ai pas touché le sol que mon bras est serré par une force titanesque hors du commun, qui me remonte. Je me retrouve debout sur le pont arrière, devant Magic. Il a quitté sa passerelle pour me rattraper juste à temps, comme à son habitude.

Nous sommes de nouveau tous les trois dans la passerelle du rover, et nous roulons plein Est, pour nous rendre au col de Ti-Glisse. Nous ne saurons jamais si l'homme était un fuyard ou bien un espion qui nous voulait du mal.

Le col de Ti'gliss

Le col de Ti-Glisse est situé à une altitude très haute, et il faudra rouler pendant des jours et des jours pour l'atteindre, sur une pente, dit-on, à plus de 30 %.

Il y avait autrefois une épreuve de vélo qui consistait à gravir ce col, mais comme aucun coureur cycliste ne peut, raisonnablement, gravir un tel col dans de telles conditions, et voyant les participants arriver si vite en haut qu'ils décollaient en passant le col, la course cycliste a été remplacée par un concours de dopage, mesuré en gramme par litre de sang. Le concurrent qui survit à la plus grosse dose a gagné.

Ce col, est, dit-on aussi, inhabitable pour des gens normalement constitués. Le peuple qui habite ces montagnes est le même peuple anthropophage qui habite dans les montagnes que nous avons déjà traversé, plus tôt dans notre périple. Ces gens sont très pauvres et leur terre est difficile à travailler. On comprend donc leur comportement anthropophage.

La piste est jalonnée [de villages](#) de manière assez irrégulière. La plupart de ces villages paraissent abandonnés, bien que nous les sachions habités. Ils sont tous construits autour de l'unique rue qui est la piste. Les maisons sont, ici aussi, d'une forme cubique, en pierre et en terre, parfois sans porte, bien qu'il y ait souvent quelques planches pour fermer les ouvertures, probablement plus pour garder la fraîcheur qu'éloigner les voleurs. Je ne vois pas ce qu'il pourrait y avoir à voler dans ces maisons, raisonnablement. Ils n'ont pas l'électricité et ne peuvent donc pas avoir d'objets dignes d'intérêts.

La rue, ou la piste plutôt, est en poussière tassée. Les orages ravinent le sol, et ressortent les cailloux. Comme le camion poubelle ne doit pas passer très souvent, les déchets s'entassent dans la rue, et les sacs plastiques volent au grès du vent chaud.

L'altitude est telle qu'il n'y a pas d'arbres. De toutes manières, les pentes sont si raides que les arbres ne pourraient pas pousser. Il y a une végétation rase, tirant sur le marron plutôt que sur le vert. C'est une végétation adaptée aux pires conditions que l'homme peut connaître, et il y a même des céréales qui sont adaptées à ce terrain. Ainsi, encore ici, l'homme peut vivre de ses cultures, à condition d'accepter de vivre sur des terrains presque verticaux.

La montée est glissante, la piste est délabrée et le rover donne à nouveau des signes de faiblesse. Nous avançons sur des pistes caillouteuses, encore plus que les précédentes puisque nous sommes dans le niveau suivant de notre histoire. Maintenant, nous devons affronter une panne mécanique, alors que peut survenir, si la malchance se joue de nous, un terrible orage, pire que le précédent, forcément.

Mais non, pas d'orage. Le rover par contre, donne de sérieux signes de fatigue. Une blave est désactivée, et nous avançons doucement.

Soudain, tout s'arrête. Magic fait un tour rapide des cadrans. À toujours vérifier le bon fonctionnement des blaves, nous n'avons pas surveillé la jauge de carburant. C'est la panne sèche.

- Nous v'là bien, s'écrie Magic, Nous avons fait le plein à Arnakesh, mais nous avons tellement consommé sur cette piste cassée que les réservoirs son vides ! Il faut trouver quelque chose à brûler. On peut mettre du bois dans la chambre de combustion, mais il n'y en a pas beaucoup. Nous n'arriverons pas vite en haut s'il faut s'arrêter toutes les heures couper du bois.

Nous sommes à la passerelle du rover, et nous regardons le paysage. Au loin, il y a des autochtones qui travaillent dans leurs champs. C'est l'époque des moissons, et les hommes et les femmes sont occupés à couper les céréales. Pour cela, ils utilisent des petits ciseaux, et, pliés en deux, ils coupent les épis les uns après les autres, patiemment. C'est une scène assez curieuse, car on connaît les machines sophistiquées qui fonctionnent chez nous, avec des dizaines de petits

ciseaux pour couper plein d'épis en même temps. Ici, les femmes avancent de front, lentement. Il leur faut probablement une bonne journée pour faire le travail que nos machines réalisent en une heure.

Puis, pensant à notre panne sèche, Karin propose :

- Nous pourrions leur demander de nous vendre du foin ou de la paille ?

- Un feu de paille ? répond Magic Pour faire 50m, ça serait même pas assez.

- On peut tout brûler ? Je demande alors.

- Presque tout, du moment qu'il y a du carbone, ça doit marcher.

- On a qu'à brûler des gens. Ils sont malheureux, et nous les délivrerons d'un sort aussi triste que leur existence.

- Pas con, répond Magic. Il en faudrait une dizaine, guère plus. En plus, ils sont déjà bien secs. Si nous étions en Amérique, on ne pourrait pas !

Le champ contient justement une dizaine de paysans. Nous les attirons vers nous en agitant des pull-overs et des cigarettes, et nous les abattons avec les fusils gama quand ils sont très proches. Cela nous évite le pénible travail du transport des corps. Nous les enfournons donc, les uns après les autres, directement dans la chaudière du rover. La porte de la chaudière, qui n'est habituellement jamais ouverte, est rouillée et difficile à ouvrir. Normalement, nous mettons le carburant dans le réservoir, bien sûr, et celui-ci est injecté dans la chaudière. Mais nous ne pouvons pas mettre les corps dans le réservoir, ce qui limite grandement notre autonomie.

Magic remet la combustion et chauffe les blaves. Celles-ci crépitent déjà et la pression afflue.

- Ha, qu'elles sont bien braves, mes blaves ! Dit-il content de voir son Rover repartir. Rapidement, l'hydraulique peut être embrayée et nous repartons. Les autochtones nous sont vraiment d'une grande utilité.

Nous roulons à nouveau, et traversons toujours le même paysage de rochers. Puis nous redescendons dans une vallée. C'est une haute vallée aride, mais une végétation apparaît timidement, ici et là entre les rochers. Au fond, il y a un torrent asséché, que nous devinons tumultueux au premier orage. Et au bout de cette vallée, nous arrivons dans un village où la route se sépare en deux. Alors que nous hésitons, la pression dans la chaudière descend.

- Demandons notre chemin aux gens, là-bas, propose Karin.

Nous allons donc voir un paysan, un peu plus loin. Nous approchons le plus possible de lui avec le rover pendant qu'il reste un peu de pression dans la chaudière.

- Dis-moi, vieil homme, l'interpelle Magic, nous allons au Col de Ti'Gliss. Quel chemin doit-on prendre ?

L'homme hésite. Comme il parle, parle, hésite, voici que d'autres autochtones arrivent. Bientôt, c'est un groupe de 15 personnes qui hésite. Mais Magic perd patience et décide :

- Bon ! Nous irons à droite ! Z, va chercher les fusils gama !

Et nous rechargeons la chaudière...

Le rover avance en crabe. La piste est glissante et le sol se dérobe sous les roues. De nombreuses fois Magic a failli perdre le contrôle du rover. Mais enfin, nous arrivons.

Magic arrête le rover sur la crête, à l'endroit où le col est le plus plat.

Tout autour de nous il y a des pentes abruptes. Derrière nous, le ravin d'où nous venons, et devant nous, le ravin où nous continuerons notre route. Et sur nos cotés, deux montagnes gigantesques, écrasantes. L'univers est ici fait de rochers. Un hostile chaos sans nom nous entoure. La piste est à peine reconnaissable au milieu des rochers. On raconte dans les vallées voisines que ce sont les roches premières dont l'univers est né. Bien sûre c'est une légende, il s'agit en fait de roches métamorphiques du quaternaire, poussées par la plaque tectonique venant du sud.

Et là, sur notre gauche, à quelques longueurs d'escalades du col, suspendue sur une pente abrupte, une ruine. Des cailloux empilés un peu différemment attirent notre attention. C'est une ruine que l'on peut déjà, malgré la distance, dater d'au moins quelques milliers d'années. Il y a même un petit chemin taillé, à même la roche, pour y parvenir depuis le col. Celui-ci ne fait pas plus que 30 ou 40 cm de large, mais c'est clairement un aménagement pour accéder au site. Nous nous dirigeons donc vers ce site et arrivons sur une petite plate-forme devant une porte en acier rouillé.

- Mince, fermée !, observe Magic.

Mais il y a sur le côté un petit boîtier en métal rouillé avec un clavier, et au-dessus, une inscription incompréhensible. Karin la lit :

- Il s'agit d'un digicode, dit-elle. C'est marqué : « Accès distant serveur Xercingetori-V installé à Caluro »

Enfin ! Nous avons enfin trouvé quelque chose de concret ! Après tout ce périple, toutes ces aventures, toutes ces fausses joies, enfin, nous arrivons à la preuve que nous cherchons d'une communication sans fil entre ces deux pays, datant du premier millénaire avant JC. Mais nous n'avons pas le code pour rentrer. Heureusement il y a une fenêtre ouverte.

- Non, intervins-je ! Il faut rentrer dignement par la porte. Le code doit être facile à trouver !

Nous cherchons alors autour de nous. Karin trouve un papier sous le paillason.

- Regardez, dit-elle, voici un papier avec des inscriptions intéressantes ! C'est écrit :

Porte : 123456

Login for Caluro : Administrator

password : caluro999

Cacher la clef sous le paillason, voilà une habitude qui semble plus ancienne que ce que l'on pouvait imaginer ! Ils ne devaient pas connaître le piratage. Mais c'est une chance pour nous, archéologue du futur. Karin tape frénétiquement le code sur le petit clavier en métal rouillé, et ... rien ne se passe.

- Il doit y avoir une touche de validation, dit-elle.

Elle appuie sur une touche différente des autres. Rien ne se passe. Alors elle recompose le code, puis rien ne se passe toujours. À la troisième tentative, la porte s'ouvre. Et devant nos têtes stupéfaites, la porte laisse découvrir Magic qui, fatigué d'attendre, a fait le tour par la fenêtre.

- Voilà, dit-il. Vous, vous pouvez rentrer par la porte !

Nous entrons donc. Le bâtiment est plus grand dedans que ce qu'il avait l'air de dehors. On dirait même qu'il s'enfonce dans la montagne. La pièce est vide, et sa taille est celle d'un terrain de ping-pong. Sur les murs autour, il y a des gravures, qui résument probablement l'utilisation des machines installées ici. Les machines, justement, nous les observons par la porte qui donne sur la pièce suivante. Mais déjà, les murs sont très intéressants. Chaque mur semble représenter une scène différente. Je sors mon carnet et commence à noter une description méthodique des scènes, et prend quelques photos. Le premier mur semble représenter ce qu'il y avait avant la télétransmission. Un long câble passe sous le sol, symbolisé par une fissure dans le mur. Les terminaux sont des pots de yaourt avec des opérateurs qui retranscrivent les données qui passent dans le fil. Comme la perte est assez importante, il faut des relais d'information tous les 5 km environ, et le coût de la communication devait être prohibitif. La seconde scène, sur le second mur, représente des systèmes de transmission sans fil. On y distingue clairement un téléphone cellulaire et des ordinateurs. L'architecture utilisée est visiblement orientée vers un système centralisé, et la centrale de transmission était ici.

La troisième scène montre les conséquences de ce progrès trop rapide : une grande bataille d'intérêt éclate entre d'un côté, la firme qui construit les ordinateurs et les exploite, et d'un autre côté, le peuple qui vit dans la misère, et qui se rebelle contre ceux qui mettaient en place cette

débauche de technologie. Il semble en résulter un massacre de la population, et le matériel fut installé puisque nous sommes devant.

Quand à la quatrième scène,...

Au moment où nous commençons à observer la quatrième scène, Nous entendons un bruit lointain monter du fond de la vallée. C'est un bruit que nous connaissons bien, maintenant. Il est vraiment très lointain, mais nous entendons clairement une blave s'approcher. C'est indiscutablement un Rover qui arrive. Nous retournons précipitamment à notre véhicule, oubliant même de refermer la porte métallique derrière nous.

Le bruit est de plus en plus fort, et maintenant, nous avons le contact visuel avec le rover. Il s'agit d'un Rover L standard, et celui-ci arrive à notre côté et s'arrête. Nous distinguons deux personnes dedans. Nous sentons la tension envahir la passerelle de notre Rover. Magic saisit les fusils gamma et les distribue. Karin commence à aiguïser ses couteaux.

Sur le rover à côté de nous, un homme sort. Il est grand, beau, il sent bon le sable chaud. Il mâche son chewing-gum sous son Borsalino Fieldmaster, laissant pendre négligemment son fouet à sa ceinture.

- Alors, professeur Z, on n'aime pas les caves de Venise ?

Je reconnais cette voie qui remonte dans ma mémoire des souvenirs de mon passé d'avant. Des images de l'homme, 20 ans plus jeune, qui faisait claquer son fouet durant des nuits torrides. Mais cette histoire est finie, d'une fin comme on ne peut plus jamais revenir en arrière, et laisse des rancœurs amères au *mauvais goût de la vengeance*.

Il s'agit évidemment du professeur Jones. L'homme est grand, et son chapeau italien lui donne cet air un peu aventureux qui m'avait tant plu dans ma jeunesse. Le professeur Jones est un suisse de naissance, mais on ne sait plus très bien où il habite. Toujours à parcourir le monde à la recherche de bric-à-brac pour mettre dans des musées. Il dit défendre des causes perdues, mais il défend surtout ses intérêts, en fait. Ses méthodes sont assez radicales, et il n'est pas rare qu'il y ait des morts sur sa route, lorsqu'il cherche quelque chose. Je sais qu'il est animé de mauvaises intentions, mais je ne sais pas ce qu'il compte faire exactement. Ma présence ne doit pas trop lui manquer, car il est accompagné de son mignon, qui reste derrière lui, sans oser sortir sur la passerelle.

- Alors, Z, continue-t-il, on cherche des boîtes en ferraille ?

Pour faire diversion, je lui renvoie alors une question imparable :

- Est-ce toi qui as tué les habitants des mines d'Ail-ouille-Y ?

- C'est moi, répond-il, sentencieux. Mais ils voulaient me forcer à jouer au tarot avec eux !

- Et tu as massacré les habitants d'Erdouf !

- Ils n'avaient plus rien pour servir à boire !

- Et c'est toi qui as détruit la centrale électrique ?

- Oui, mais ils voulaient qu'on leur donne des chandails ! Et tuer m'excite terriblement ! Je ne peux accepter de partager encore une découverte avec toi ! J'ai trop partagé avec toi ! Et jamais tu n'aurais du te mettre en travers de mon chemin !

Se yeux deviennent rouge sang.

- D'ailleurs, continue-t-il, nous avons d'autres fins à ces installations que de les emmener dans un musée ! Ce serait bien dommage que ça ne serve plus ! Grâce aux émetteurs de Ti'Gliss, nous allons contrôler le monde ! N'as-tu pas vu des scènes de bataille dans la première chambre du centre, là bas ? (il désigne le bâtiment que nous venons de quitter) Ne va pas croire que c'est trois bouseux qui se sont battus contre Radio Caluro ! Non, ce sont deux puissantes armées qui se battaient pour contrôler le monde ! Et le contrôleur est là, à notre portée maintenant ! HAHHAHAHA !

Se yeux deviennent rouge transparent, à tel point qu'ils gonflent sous le sang qui afflue.

- Vous allez mourir ! HAHAAAAHA !

Heureusement Karin, qui connaît bien les suisses, sait comme les mettre hors d'état de nuire. Elle prend son fusil gamma et vise la tête du premier. Mais le suisse, rapide, saute alors dans son rover. Il ressort une fraction de seconde plus tard, armé d'un couteau suisse ainsi que d'un lance-fromage, et laisse rouler deux grosses meules vers nous. Rien n'est plus terrible que des meules de fromage suisse qui roulent. Elles écrasent tout sur leur passage, en réduisant leurs obstacles en petit cube de 3,5cm de côté.

Les meules roulent vers le rover.

Magic, rapide, et bien plus rapide qu'un suisse, saute alors sur la passerelle, et embraye l'hydraulique si brutalement que le rover fait un bon de 15m en arrière. Les meules s'arrêtent, cherchent, et repartent en direction du rover. Il s'agit évidemment de meules à tête chercheuse.

L'homme tire alors avec son lance fromage. Il tire et tire encore. Il n'est pas très bon, mais comme il tire beaucoup ça compense. Je cours vers le rover, qui roule toujours pour éviter les meules, mais je suis alors touché par un jet de fromage à l'épaule. Une meule s'arrête. Elle m'a senti. Elle a senti mon sang. Elle se retourne vers moi, et roule. Je suis au sol, et mon épaule me fait si mal que je ne parviens pas à me relever.

La meule s'approche de moi. Elle ralentie, et ricane : HAHAAAA. Alors elle avance tout doucement. Maintenant, elle est juste au-dessus de moi, immense. Elle doit bien faire 3 mètres de diamètre, et son poids doit être de plusieurs tonnes. Je sens son haleine de vieille tome pourrie qui émane de tout son être, et je sens sa consistance sur mes jambes qu'elle s'apprête à broyer.

Soudain, un bruit de réacteur effroyable. Le même bruit qu'un réchaud Primus, mais en plus fort. La meule bondit en arrière, et se retourne. Elle a senti le danger. Magic arrive avec son briquet tempête, celui qu'il utilise pour souder les IPN du châssis du rover, si celui-ci doit casser (ce qui n'arrive jamais d'ailleurs). La meule recule, hurle, ricane. Mais Magic s'approche doucement en tournant autour. La meule se retourne pour être face à lui, et Magic continue de tourner. Alors il est assez proche, il est sur son flanc et la flamme atteint la meule qui fond en coulant.

Je roule sur le côté pour éviter le fromage, mais trop tard. Je suis submergé par des centaines de litres de fromage fondus. Tout le terrain est coulé sous des tonnes de fromage fondu, qui durcit en refroidissant. Le paysage est détruit.

La seconde meule a déjà été fondue par Magic, et l'homme s'est suicidé en voyant ses meules fondre. Nous le retrouvons pendu avec son fouet au rétroviseur de son rover.

Karin arrive alors avec une bouteille de blanc.

- C'est horrible ! Nous n'avons plus de pain, s'écrit-elle.

Heureusement, Magic, qui connaît bien le pays, sait comment faire du [pain avec de la terre et des cailloux](#). Nous pouvons ainsi manger le fromage fondu au briquet tempête avec du pain local, pour notre plus grande satisfaction gastronomique.

Après ça, nous entreprenons de dégager le rover avec le briquet tempête de Magic, mais toutes les inscriptions, tous les vestiges sont ensevelis sous le fromage. Nous ne pouvons plus rien chercher ici. Nous récupérons également le carburant du rover suisse, et la quantité est telle que nous ne devrions plus avoir à ne bruler personne avant longtemps.

Nous quittons le lendemain ce paysage désolé de fromage fondu pour redescendre, dans la première vallée. C'est une perte énorme pour la science, mais heureusement nous avons pu faire quelques photos des gravures.

Le scorpior

Notre route doit maintenant nous amener vers le nord, faire escale à la ville de Fesse et rentrer. Nous avons élucidé le problème des connexions électroniques sans fils entre Caluro et les sites de chez Marco. J'ai enregistré un grand nombre de documents, de photos et je pourrais travailler dessus pendant des années.

La vallée s'élargit assez rapidement et ne pose pas de problème pour rouler. Mais la ville de Fesse est loin et nous faisons des étapes longues et fatigantes. Nous roulons souvent tard dans la nuit pour avancer le plus possible.

Un soir comme les autres, les montagnes tangent dans nos yeux tellement nous sommes fatigués, et nous luttons pour ne pas nous endormir. Magic est aux commandes, il a du mal à garder le chemin et ses paupières se ferment toutes seules. Karin le secoue toutes les 30 secondes et Magic rouvre les yeux. Et les montagnes tangent. Mais cette fois, c'est bien le rover qui est secoué, ce ne sont pas les montagnes qui tangent. Comme si la route avait encore bougé sous nous. Karin, pense à la route avant la Moria, et s'écrit :

- Ha non ça va pas recommencer ! Des monstres, des cavernes, des ravins, et toutes ces aventures ! C'est quand que tout est facile ? Maintenant, encore la Moria !

Mais non, c'est autre chose. Un scorpior immense, 4 mètres de haut, se retourne et se dresse devant nous. Sur sa queue qui s'élève à plus de 10 mètres nous voyons clairement les stries laissées par la roue du rover : nous venons de lui rouler sur la queue. J'essaie d'imaginer comment je serai si ça m'arrivais, et je me dis qu'il ne doit vraiment pas être content.

Il lance sa queue empoisonnée sur le rover et transperce la tôle du toit, puis secoue pour faire chavirer le rover. Nous nous jetons sur les fusils gamma en essayant de rester debout.

Il frappe le flanc du rover avec une de ses immenses pinces, et le rover fait un bon de 3 mètres sur le côté, et nous sommes projetés au sol. Karin est arachnophobe et reste tétanisée à la simple idée qu'un scorpior nous attaque. Magic tente de garder le contrôle du rover, qui glisse le long de la pente. Quant à moi, j'avais, quand j'étais petit, une famille de scorpions pour voisins, et j'avais appris à les connaître. Toutes les discussions, nos jeux, me reviennent en tête dans un nuage de pensées. Un jour, l'un d'eux m'avait dit « Il ne faut pas s'attaquer à nous. Nous vous détruirions rapidement. Mais si un jour un scorpior vous attaque, dites-lui que vous connaissez Selkis ». Selkis est le sex-symbol des scorpions. Elle est belle comme la mort, et chaque scorpion mâle rêve secrètement de la voir un jour, et de se faire dévorer par elle après un accouplement long et romantique.

Je crie donc par un hublot :

- Hé scorpion, connais-tu Selkis ?

Et voilà le scorpion me répondre :

- Selkis ? Cette salope ? Ha mais elle nous pique nos mâles pour les dévorer à notre place ! Vous mourrez deux fois pour m'avoir provoquée !

Forcément, je ne pouvais pas savoir que le scorpion devant nous était une femelle.

Voici que le scorpior attrape les roues du rover. Mais à ce moment-là, une blave, car rien ne les a arrêté, se met à siffler et chauffer, puis dégage une épaisse fumée noire qui fait reculer d'un pas le monstre. Nous nous jetons alors sur nos armes et vidons nos chargeurs sur l'épaisse carapace du scorpion. Sans effet. Celui-ci se dresse et plante son dard dans la tôle, une nouvelle fois. Puis secoue encore le rover. Le rover glisse en contrebas et arrache le dard du scorpion planté dans la tôle. Mais celui-ci nous attrape avec la pince et secoue encore le rover. Magic, qui se trouve alors près des commandes des moteurs, embraye l'hydraulique brutalement et le rover donne un violent coup en avant, percute le monstre. Nous glissons maintenant le long de la pente, en poussant le

monstre qui secoue le rover autant qu'il peut. Alors, nous percutons un énorme rocher, et le monstre est écrasé entre le rocher et le rover.

Mais il n'est pas encore mort. Son corps déchiqueté, les boyaux sortent par les événements de sa carapace. Ses pinces s'abattent encore et encore sur le rover, et arrache une vitre. Alors qu'il s'apprête à nous attraper par le hublot cassé, j'entends qu'on m'appelle.

- Z, Hé ho, Z !

Je me retourne, je croyais que nous étions tous dans le rover. Mais j'entends encore les voies lointaines de Magic et Karin :

- Ho Z ! Réveille-toi !

Je suis alors couché dans mon sac, à même le sol. Le rover est garé, là au-dessus de moi. Magic et Karin sont en train de déjeuner, et Magic me dit :

- Tu sais ce que j'ai trouvé hier soir en me couchant ? Un petit scorpion jaune ! Ils sont pas bons ceux-là, ils nous envoient direct à l'hôpital !

Retour

Le rover roule encore, bien que nous ne sachions pas exactement comment. Toujours est-il que nous finissons par arriver dans la ville de Fesse. Fesse est une ville à peu près au milieu du pays, et c'est un passage obligé pour remonter au nord du pays.

Nous entrons donc en roulant sur une seule blave, pour diminuer le bruit, comme nous avons maintenant l'habitude dans chaque ville. Fesse est une ville moderne, reconstruite après la colère de Marco lui-même, aime-t-on rappeler à Fesse pour se montrer rebelle. Marco, il a eu mal à Fesse. On aime raconter qu'il est venu pour mettre Fesse au pli, et la tension était telle que Marco serait rentré dans une colère noire. La ville en garde des plaies ouvertes, visibles dans ces nouvelles constructions modernes au milieu de l'ancien. Le mélange du béton et de la terre sèche.

Donc les rues sont grandes et larges, sauf dans le centre ville où les habitants ont tenus à reconstruire une ville serrée. Ce centre étroit est souvent appelé le trou, parce qu'il fut presque complètement détruit pendant le soulèvement de la ville. Mais pour éviter les désagréments que connaissent certaines villes très étroites, le trou de Fesse est juste assez grand pour ne pas y rester coincé.

Nous garons le Rover près d'un hôtel où nous pourrions le surveiller, et nous payons l'homme de garde dans la rue pour qu'il le garde à l'oeil, précisément. Dans certaines villes, quand on gare un véhicule pour la nuit, il convient de payer un garde de rue. En fait, ce n'est pas vraiment un garde. Mais si on ne le paye pas, le véhicule est pillé. Si on paye, le véhicule est épargné. Mais de là à dire qu'il y a un lien entre le voleur et le gardien, il faudrait oser, tout de même !

Nous entrons ensuite dans l'hôtel et payons notre chambre, tuons quelques cafards avec la hache du kit Kill & Clean, et sortons procéder à un ravitaillement qui devrait être le dernier, espérons-nous. Nous entrons donc dans le trou de fesse, et commençons nos achats par les plus urgent. Nous achetons ainsi des brosses à dents et du dentifrice, car il sera important, pour les photos qui seront nécessairement prises à notre retour à Caluro, d'avoir des dents étincelantes. Nous achetons également des vivres pour manger pendant quelques jours.

Nous rentrons maintenant à l'hôtel, et voilà qu'un bruit d'explosion se fait entendre au loin.

- Les arangues ! s'exclame Magic. Il nous faut fuir ce soir. Décidément, nous ne nous reposerons jamais ? Nous jetons nos affaires dans le rover et c'est ainsi que nous quittons la ville précipitamment, et roulons plein nord pendant de longues heures. Nous arrivons au port de Danger, là où nous aurions dû arriver à l'aller si nous n'avions pas été attaqués par les brigands et le monstre.

La ville de Danger est une ville assez sûre. Les gens sont assez calmes car la plupart ont déjà affronté les terribles dangers du canal qui les séparent de la terre des hommes taureaux. Ayant échappés à la mort, ils considèrent leur vie comme un bonus de vie et tous ces gens sont donc continuellement contents. Sauf au port. Les travailleurs du port n'aiment pas les rescapés, ni les marins qui reviennent de la mer après une tempête, un monstre ou une attaque de pirates.

Nous arrivons sur le port. Comme nous devons sortir de chez Marco, il faut passer la douane. Il y a deux manières de passer la douane. Soit les douaniers démontent chaque pièce du véhicule pour vérifier que nous ne cachons pas de l'alcool de coloquinte, et c'est à nous de remonter le véhicule, soit nous payons grassement les douaniers. En général, les gens préfèrent payer, quand ils peuvent. Mais pas Magic.

- C'est l'occasion de faire une petite révision et de nettoyer les pièces, nous explique-t-il.

Nous passons donc les heures qu'il nous reste avant d'embarquer à remonter le rover et réembarquer de nos bagages. Après ça, nous avançons vers le quai où nous devons embarquer.

Quelle n'est pas notre surprise en voyant le bateau qui nous attend. C'est le même bateau qui nous a transporté à l'aller, rafistolé, recollé, ressoudé, mais le même.

Nous embarquons donc le rover dans le ferry, et montons sur le pont passager. Il reste quelques traces de l'attaque que nous avons subi. Quelques membres arrachés ici et là, des ventouses du ploupe aussi. Mais globalement le ferry est propre et presque confortable.

C'est ainsi que nous entendons les moteurs démarrer, puis accélérer. Et voilà que nous prenons de la vitesse, et le bateau s'élanche et quitte le port sur une mer calme et paisible, sans brigand ni ploupe à l'horizon.

Mais voilà que la bise se lève. Puis la bise se transforme en brise. Puis les embruns. Puis franchement, on en vient à un vent de force 15 ou 20, voir plus. Le bateau, déjà rafistolé de toutes parts, craque, se tord, prend l'eau. Les moteurs entraînent des puissantes pompes, mais les calles se remplissent d'eau tellement la coque souffre.

Alors que le bateau attaque une lame de front, voilà qu'un tentacule vert à ventouse rose balaie le pont. Nous sommes à nouveau attaqués par un ploupe sauvage ! Mais nous avons presque fini la traversée, et le capitaine, jeune et fougueux, a déjà vu de nombreux capitaines périr dans des combats inégaux entre un ploupe et un capitaine, et décide de ne pas se battre comme devrait le faire tout bon capitaine de l'ancienne marine. Il met alors les gaz à fond, et le bateau accélère. Dans cette tempête, le bateau se secoue de toutes parts, un peu comme une voiture allemande qui passe un dos d'âne, et les passagers ont le mal de mer. Même le ploupe a le mal de mer. Les passagers vomissent partout, et les pompes du bateau ont bien du mal à évacuer le vomi mélangé à l'eau qui s'infiltré par la coque moribonde. La vitesse est maintenant si grande que le ferry décolle au sommet d'une vague, et retombe lourdement en tapant de toute sa coque la vague suivante. Le ploupe arrache encore un morceau de pont, et mange des passagers, et ne trouve pas le capitaine. Et le capitaine tient toujours sa barre, et les moteurs à fond. Et le bateau décolle à nouveau au sommet de la vague suivante, et retombe lourdement, dans un fracas de tôles éclatées et de dislocation des corps des passagers.

Nous sommes tombés sur un quai. Avec la vitesse, le bateau a sauté d'une vague jusque sur un quai du port d'arrivée. Le ploupe est coincé sous la coque et ne peut plus bouger. Cependant, dans un dernier sursaut de vie, il arrache le poste de pilotage et engloutit le jeune capitaine.

Une fois encore, nous retrouvons le Rover au milieu de petits cubes de 5 cm de coté. Nous sortons donc discrètement le Rover de la soute éventrée et prenons la route.

Le chemin du retour ne pose pas plus de problème qu'à l'aller. Nous roulons sur les autovias des terres des hommes-taureaux et ceux-ci sont toujours aussi brutaux, et nous les écrasons toujours impitoyablement.

Nous approchons maintenant de Caluro, et je m'attends à ce que tous les grands historiens de la planète, ou au moins de Caluro m'attendent. Mais non, les rues sont remplies de citadins qui divaguent et lèchent les vitrines emplies de produits de consommation. Sur l'ancienne ville, les travaux continuent sous l'œil imperturbable des archéologues, qui fouillent les décombres d'une ancienne civilisation dont proviennent les prises réseau pour lesquelles nous sommes partis si loin.

Je propose à Magic et Karin de s'arrêter au centre d'archéologie de Caluro pour échanger à propos de nouvelles des fouilles. Pratique vient à ma rencontre.

- Professeur Z ! Mais où étiez vous donc passé ? Regardez, à propos des prises de l'emplacement RJ45 : Votre collègue le professeur Jones avait écrit un ouvrage complet qui explique tout. Il y a schémas, explications, tout y est. Il s'agissait en fait de relais et de serveurs de données qui provenaient de chez Marco !

Je ressors du centre et rentre chez moi à pied.

Épilogue

Alors que je me documente sur la célèbre bataille de Ti-Gliss, qui opposa le peuple des vallées au peuple des montagnes, il y a fort longtemps, j'entends par la fenêtre ouverte "Professeur Z, Professeur Z !". Un homme arrive et serre quelque chose dans sa main. Je sors alors vers lui. C'est Pratique, le chef des fouilles de la cité antique de Caluro. Il me montre une petite pièce ronde, en plastique, avec à son extrémité des cylindres de métal séparés par des isolants en plastique.

- Ça alors ! Une antique prise coaxiale ! C'était ce que l'on utilisait avant les réseaux de Marco ! L'avez-vous datée ?

- Oui ! répond-il. Elle date de 854 avant JC. Nous l'avons trouvé dans les ruines de Caluro, sur l'emplacement BNC-12.

Immédiatement, je fais le lien avec la rumeur d'une connexion antique entre Caluro et ...

Note préalable au récit, mais placée à la fin quand même

Ce texte est gracieusement offert par Jonathan Zéhnné. Le récit est inspiré d'une petite promenade suave au delà du portail de la maison, mais ne reflète en rien ni ma façon de penser (et non je ne tue pas des gens comme ça de sang froid) ni des faits réels... un récit d'aventure est beaucoup trop sérieux pour relater des faits réels !

Contenu

Chez Marco	1
Introduction	2
L'expédition	5
Le Voyage	8
La centrale électrique	10
Vers le désert	15
Aïl-Ouille-Y	17
Le désert de sable	21
Le Tumulus	25
Le désert de pierres	28
LRDG	30
La panne	33
Ouarlalate	35
Le palais de la Gloire	37
Retour dans les montagnes	40
Arnakesh	44
Le col de Ti'gliss	50
Le scorpion	55
Retour	57
Épilogue	59
Note préalable au récit, mais placée à la fin quand même	60
Contenu	60