

LES DÉS DE L'ESPACE

Pour la 476e année consécutive, le mega-stade de Nevada 4 accueillera le championnat du monde de dés. Les meilleurs joueurs de l'univers connu s'affronteront dans l'arène. Honneur et fortune seront décernés au vainqueur.

Le jeune Lee Mahl se trouve sur la grande place de la ville, juste devant l'affiche du championnat. Le jeu de dés est quelque chose qu'il connaît bien : il a reçu ses dés de son défunt père, ancien champion et entraîneur. Les inscriptions sont chères, mais s'il vend tout ce qu'il possède il pourrait accéder au tournoi, et devenir un joueur reconnu. Avec ses années d'entraînement, il est sûr de gagner. Il fait le tour de la place, réajustant ses cheveux décolorés : cheveux courts devant, mais long derrière. Une coupe qui a toujours reflété sa personnalité. Sa décision, il l'avait déjà prise. Les terminaux cyber lui permettent à la fois de vendre ses possessions et de s'inscrire au championnat. Quand la machine lui annonce son numéro de participant, il sent qu'une nouvelle page de sa vie est en train de s'écrire.

Quelques jours plus tard, Lee est officiellement sans domicile. Sa caravane était petite mais confortable. Qu'importe ! Le championnat a lieu aujourd'hui. À la fin de cette journée il pourra choisir n'importe lequel des dix-huit space-hôtels en orbite autour de Nevada 4. C'est fièrement, sa nuque longue au vent, qu'il marche vers le mega-stade.

Le mega-stade est une structure impressionnante, avec ses immenses colonnes de granite supportant un dôme de techno-verre. Une

machinerie élaborée permet de contrôler le climat du stade, pour cette compétition, ça sera un après midi ensoleillé avec quelques nuages. La foule est déjà immense, bien que la finale ne soit pas prévue avant plusieurs heures.

Une fois les portes de la salle des champions passées, Lee jette un œil au programme du tournoi. Le tirage au sort l'a affecté au groupe B, mais parmi les petits champions de ce groupe, Lee reconnaît un nom : Tsar Seol, le meilleur joueur de dés au monde, le plus précis, le plus élégant, le plus redoutable.

Lee enchaîne les parties, il contrôle le jeu. Il transpire, parfois tremble, mais son poignet reste ferme et puissant. La fin de la journée approche et tout ses duels ont été gagnés, mais il reste encore un combat à mener : avec Tsar Seol. Si Lee remporte cette partie, il sera qualifié pour la finale, les autres champions ne devraient pas lui poser de problèmes. De puissants haut-parleurs résonnent : ils appellent Lee et Tsar Seol à combattre.

Le jeune champion entre dans l'arène, des millions de fauteuils entourent une fosse au centre de laquelle, posée sur le monolithe sacré des dés, se dresse la table de jeu traditionnelle, recouverte d'une couche de feutre pourpre. Lee gravit les marches qui l'amène jusqu'à la table et se retrouve face à Tsar Séol. Il est tendu, mais il parvient à garder sa concentration, regarde le Tsar droit dans les yeux ; son visage est sévère, sa détermination semble totale. Le robot-arbitre tire au sort qui commencera à jeter les dés : ça sera Lee Mahl.

Lee jette les dés avec précision. Il enchaîne un 21, un 17 et même un 32. Tsar Seol ne réagit pas, il attend son heure. Les millions d'yeux du

stade suivent chaque mouvement des champions. La masse de supporteurs passe régulièrement du silence à l'hystérie, tel les mers de Océania 4. Le visage de Lee est couvert de perles de sueur quand son tour se fini. Il est essoufflé, mais va pouvoir récupérer pendant le tour de son adversaire. Tsar Seol lève son bras au dessus de sa tête, et projette ses dés sur la table. Il semble les guider avec sa seule volonté.

A l'approche de son dernier coup, les deux adversaire sont presque à égalité. Le regard de Lee est fixé sur la main du Tsar. Elle remonte une fois encore au dessus de sa tête, décrit un arc de cercle, et atteint sa vitesse maximale juste au dessus de la table. La main s'ouvre et laisse apparaître les dés. En un instant ils percutent la surface feutrée de la table de jeu. Ils rebondissent, roulent, révèlent et masquent leurs faces chiffrées, pour finalement s'arrêter, comme ferment ancrés. Il faut un court instant à Lee pour lire le résultat. 36, Tsar Seol a fait 36, un nouveau record personnel.

La foule autour d'eux est en délire, ils applaudissent, sifflent, hurlent. Mais Lee ne peut faire attention à eux, ni au Tsar d'ailleurs. Son regard est toujours fixé sur les dés, mais son esprit est autre part. C'est à ce moment qu'il réalise qu'il vient de tout perdre, tout.

La grande cérémonie des champions est sur le point de commencer, mais Lee Mahl se sent vide. Il quitte l'arène par la porte de derrière, ignorant les applaudissements. Les rues tortueuses de la ville basse ont toujours été le refuge des âmes tourmentées. Assis sur le rebord d'une fontaine de

plasma, Lee regarde au fond, les pièces jetées par les passants. Il pourrait peut-être en prendre une pour se payer un repas chaud. Il commence à tendre le bras, mais s'arrête quand il remarque une imposante silhouette s'approchant. Hébété, il regarde l'inconnu sans dire un mot. L'homme en question, vêtu d'une cape, à l'air vieux mais athlétique. Il regarde Lee d'un air fasciné et se décide finalement à prendre la parole :

« Mon jeune ami, aujourd'hui tu as perdu, mais ton style était élégant et ton adversaire coriace. Avec ton potentiel et de l'entraînement, tu pourrais vraiment devenir un grand challenger.

- Ce jeu est terminé pour moi...d'ailleurs, ces dés, c'est tout ce qu'il me reste. J'ai tout vendu pour m'inscrire au championnat, même mon trailer et la collection de timbre de mon grand père. Je n'ai plus qu'à aller travailler dans les mines de granite.

- Tu n'y pense pas ! Tes talents seront à jamais perdu dans une entreprise aussi dangereuse. J'aimerais de proposer quelque chose : je constitue actuellement une équipe de joueurs de dés, pour des championnats en équipe. Si tu le veux, j'aurais une place pour toi. »

C'est seulement maintenant que Lee reconnaît son interlocuteur. RDA, il a parfois vu sa photo dans de vieux magazines. C'était un challenger hors pair avant le grand renouvellement, mais malheureusement, son poignet s'est brisé au cours d'un jet de dés très risqué. Personne n'avait entendu parlé de lui depuis. Lee est surpris par sa proposition. Les parties en équipe, qui font s'affronter deux équipes de trois joueurs sont certes populaires, mais beaucoup moins prestigieuses et rentables que les duels. RDA reprend :

« J'ai cependant une condition.

- Je n'ai pas d'argent, vous le savez. Mes derniers TurboYen ont payés l'inscription au championnat.

- De l'argent ? J'en ai déjà ! Non mon ami, je t'entraînerai, et tout ce que je demande en retour c'est : ton rein !

- Si vous êtes si riche, vous pourriez tout aussi bien en acheter un au cyber-hôpital.

- C'est pourtant mon unique condition. Ton rein, et je te prend dans mon équipe. Mais tu n'as pas te décider tout le suite. Voici ma carte, si tu es partant, retrouve moi demain matin au spatioport. Nous voyagerons ensemble de planète en planète, de systèmes en systèmes, nous peaufinerons ton habileté et ta stratégie et serons de retour le prochain cycle, pour le championnat du monde. Réfléchit bien ! je te laisse la nuit... »

Sans attendre de réponse, RDA se retourne et part. Laissant Lee Mahl seul, sa carte dans la main. Les nuits sont froides en cette saison, et le jeune champion n'a pas le choix. Après quelques heures d'errance, il prend la route du spatioport.

LEE MAHL S'ÉLANCE



QUELLE ASSURANCE!

QUELLE GRÂCE!



IL JETTE!



JE NE SERAIS JAMAIS CHAMPION. JE SUIS TROP MAUVAIS.
MON PÈRE NE SERA JAMAIS VENGÉ. SNIF SNIF.



EUH. MOI ?

SUPER !

HÉ !
PSST !
PSST !
SIFFLE !



JE PEUX
FAIRE DE
TOI LE
MEILLEUR
CHAMPION.



IL FAUT JUSTE QUE TU ME DONNES...



VOUS SENTEZ BIZARRE

TWIN





REIN

Arrivé au spatioport, Lee n'a pas le mal à retrouver RDA. Ce dernier semble ravi de le voir. Adossé sur une vitre derrière lui, on distingue un vaisseau turboporter, près à décoller. RDA marche à la rencontre de Lee et lui dit :

« Je ne suis pas surpris de ton choix, Lee. Tu as pris la meilleure décision. Nous allons faire de grandes choses ensemble. Laisse moi te présenter le reste de l'équipe. »

Derrière RDA, Lee aperçoit deux individus singuliers : une sorte de créature insectoïde et un robot.

« Je te présente Z-421, comme toi, il a tout quitté pour se consacrer exclusivement aux dés. Et à côté de lui, son altesse Nak-Sihg, championne de dés sur son système planétaire. Vous aurez tout le temps de faire connaissance durant le voyage.

- Où allons nous ? demande Lee, surpris par ses nouveaux compagnons.

- Nous allons sur la planète mère des êtres de vapeurs, qui possède un nom que je serais bien incapable de prononcer. Un championnat de dés en 3v3 doit bientôt s'y dérouler. C'est une occasion idéale pour s'entraîner et gagner quelques TurboYen. Assez parler ! Tous à bord du vaisseau, nous partons sur le champ. »

La passerelle du vaisseau est déjà abaissé. L'équipe franchit l'écotille pour se retrouver nez à nez avec le capitaine, qui les accueille chaleureusement.

« Bienvenue à bord du Top Challenge Deluxe ! Je suis le capitaine Lovestar, on m'a chargé de vous conduire à bon port et c'est une mission que je prend au sérieux. Vous trouverez vos cabines dans le secteur D, pont 2. Je vous souhaite un bon voyage, et si vous avez besoin de quoi que ce

soit, n'hésitez pas à utiliser l'interphone. »

Lee se sent à son aise dans ce vaisseau, cela lui rappelle sa caravane, à la différence qu'il doit partager sa cabine avec une reine insectoïde et un robot. RDA s'était réservé une cabine privé sur un autre pont. Du luxe, mais après tout c'est lui qui paye le voyage. Avec trois individu si différent, c'est d'abord un silence gênant qui règne dans leur cabine, un malaise global. L'ambiance fini par se détendre après quelques parties de dés. Après tout, c'est bien quelque chose qu'ils ont en commun.

Il n'est pas courant de croiser des robots qui jouent aux dés. Lee se permet de le faire remarquer à Z-421. Certaines machines ressentent parfois un certain embarras à parler avec des organiques, mais il faut bien souder des liens dans cette nouvelle équipe. Le robot prend donc la parole.

« Je n'ai pas toujours été le joueur de dés que je suis aujourd'hui. Mes concepteurs m'ont construit pour le travail d'analyste comptable. Les dés m'ont toujours fascinés, comme les cubes et les nombres.

Mes missions étaient fascinantes, les algorithmes compliqués. C'est dans cette structure que j'ai rencontré AZERTY, la machine la plus perfectionnée et ma complémentarité. Ses protocoles raffinés et son architecture optimum rendait nos échanges électriques. Jamais un octet de trop dans nos conversations, mais parfois une latence inhabituelle, peut-être ce que les autres formes de vie appelle l'amour. C'était la belle époque, j'avais tout pour être heureux.

Je passais régulièrement mes pause à perfectionner mon jeu de dés. Mon superviseur détestait ça, il méprisait ce jeu, il me disait souvent : « C'est une entreprise sérieuse ici, pas un casino ! Au placard vos jeux de hasard ! »

Il ne comprenait rien... du hasard ? avec les dés ? Il n'y a pas de place pour l'aléatoire, uniquement pour le talent, l'entraînement, le sacrifice et la passion.

Évidemment, mon superviseur est devenu furieux quand il a appris que j'avais utilisé les dés dans le cadre de mon travail. C'était pourtant la manière la plus élégante de résoudre le problème ; la plus rapide aussi. J'avais accompli ma mission et en récompense, on m'a montré la porte. Je n'ai plus eu de connexions avec AZERTY après ça.

J'en avais terminé avec les matrices de comptabilité, les algorithmes à niveaux et l'analyse profonde. J'avais maintenant tout le temps pour améliorer mon jet de dés. La route est encore longue, mon software et hardware auront sûrement besoin de mises à jour pour atteindre l'excellence. Je dois devenir le meilleur ; pour réintégrer la structure, pour leur montrer le pouvoir des dés, pour de nouveau échanger avec ma complémentarité. »

Comme tout bon robot, Z-421 aime collecter des informations, et veut à son tour entendre une histoire. Lee avait retrouvé son enthousiasme, mais n'a pas vraiment l'envie de replonger dans son passé. Il va pourtant devoir le faire, pour l'équipe. C'est l'estomac crispé qu'il prononce ces mots :

« Les dés ont toujours fait partit de ma vie.

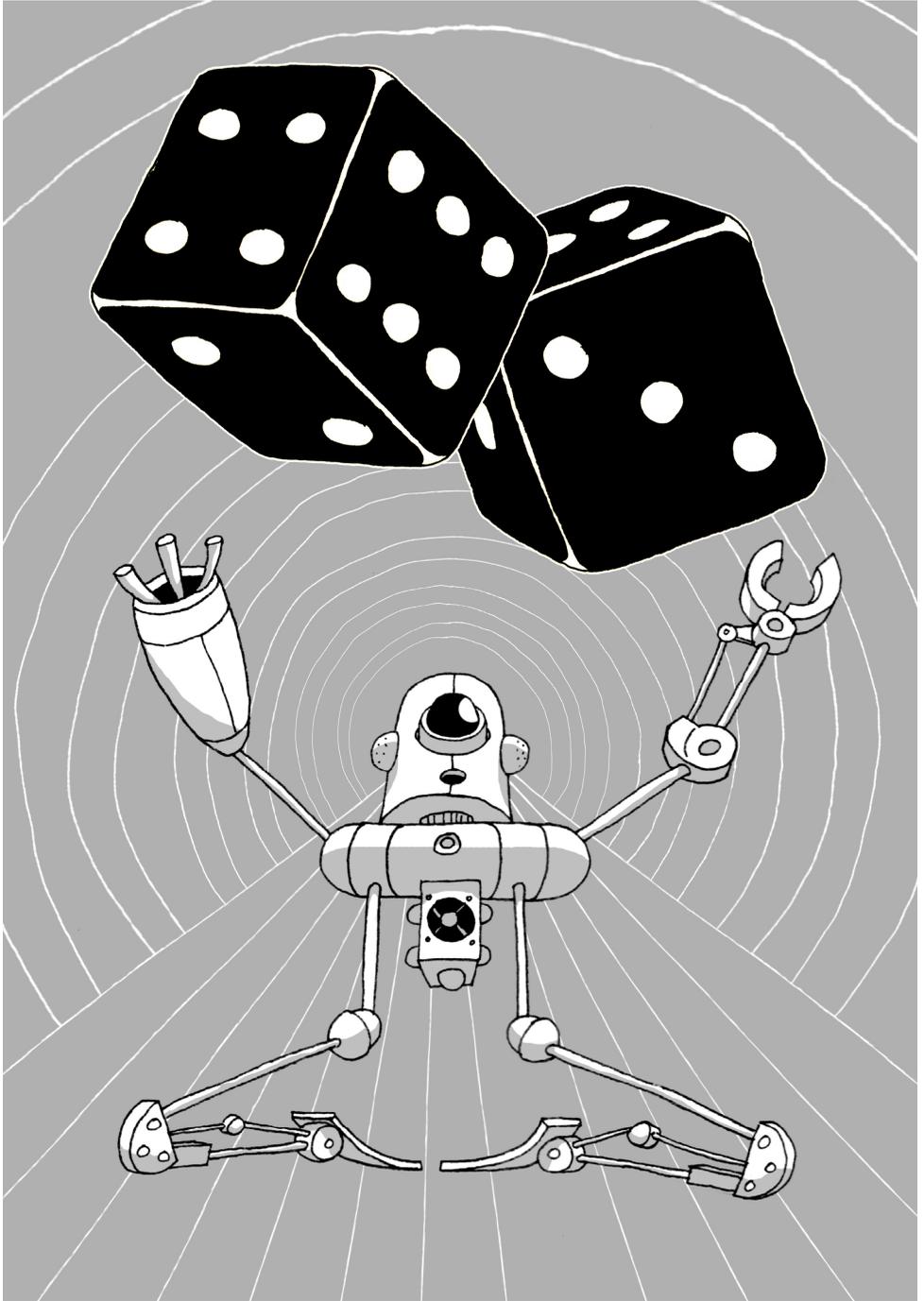
C'est mon père qui très jeune m'y a initié. C'était un grand champion. Il ne vivait que pour les dés.

Je me souvient d'un jours où je lui ai parlé du club de cartes de mon école. Il est devenu fou de rage. "Non ! Mon fils ne sera un pitoyable joueur de carte, comme tout ces petits dépravés !" Il a eu la main dure ce jour là et nous n'avons plus jamais évoqué les cartes. Il m'a ensuite offert mon premier jeu de dés, que j'ai toujours aujourd'hui, puis a commencé mon entraînement. Aussi loin que je me souviennne, je ne l'ai jamais battu. Je n'ai pas eu le temps.

J'avais 8 ans le jour sa mort. Il participait à un grand tournois local. C'est là que j'ai vu pour la première fois Tsar Séol, qui allait devenir le meilleur joueur de l'univers. Mon père l'a affronté en combat singulier, c'était un choc de titans. Le Tsar dominait la partie, avec toujours une légère avance. C'est alors que mon père à décidé de sortir sa botte secrète : le jet de la muerte. Le stade est devenu silencieux quand il a vu les dés fendre l'air, tournoyant à toute vitesse. C'était une technique dangereuse. Et au moment où les dés s'arrêtèrent, c'est mon père que la foule regardait. Il était au sol, térrassé par ce jet si puissant, le bras tendu et la main crispée. Sa mort fut prononcé peu de temps après au cyber-hôpital. Tout le monde était sous le choc. Comment un tel accident avait pu se produire ? Des rumeurs commencèrent à circuler : on n'avait jamais retrouvé ses dés et beaucoup pensent qu'ils avaient été sabotés. De mon côté, le coupable est facile à trouver : Tsar Séol évidemment.

C'est ce jour là que je me suis juré de devenir le plus grand joueur de dés au monde. Je battrais Tsar Séol et vengerais mon père, quoi

qu'il en coûte. »



Un voyage interstellaire apporte toujours son lot d'ennui. Tous les êtres présents à bord se sont déjà lassés des consoles de cyber-divertissement. C'est donc un apaisement quand la une voix retentit sur l'intercom du vaisseau. "À tous les passagers, ici le capitaine Lovestar. Nous arrivons à destination. Préparez vous à atterrissage." Le voyage est enfin terminé. RDA retrouve ses élèves sur le pont de transfert et en profite pour leur faire un discours.

"Comme vous le savez, les êtres de vapeur accueillent ce tournoi. Du fait de leur nature, ils utilisent des processus télépathiques pour communiquer. Cela peut paraître un peu déroutant au début, mais vous vous y ferez. Ces gens passent pour être d'une honnêteté exemplaire, vous pouvez leur faire confiance. Pour cette raison, ils sont souvent choisis pour arbitrer les compétitions de dés. Nous irons directement au village des champions prendre nos quartiers."

Un grand bruit met fin au discours de RDA. Le système d'ouverture s'active et abaisse la colossale porte de la baie de transfert qui laisse peu à peu entrevoir l'atmosphère de cette nouvelle planète. Le Top Challenge Deluxe s'était posé sur une grande plate-forme circulaire, perché sur un gratte ciel. Quelques tours similaires sont visibles au loin ; prévues pour accueillir des vaisseaux de toutes tailles. Des robots se chargent de souhaiter la bienvenue aux arrivants, mais pas un seul être de vapeur n'est présent. RDA reprend :

"Bref...nous devons emprunter un module de descente pour rejoindre la surface et rencontrer nos hôtes. Nous resterons au plus 2 jours ici, il ne vous faudra pas plus de temps pour gagner ce tournoi."

Lee Mahl, les yeux perdu vers l'horizon, n'écoute déjà plus ce discours. Il est impatient de jouer et espère vite en découdre. Ce sentiment est partagé par ses deux compagnons. RDA reste sur le vaisseau pour gérer le déchargement pendant que les trois joueur grimpent à bord d'un module qui les amène jusqu'à la surface.

C'est arrivé au village des champions qu'ils croisent pour la première fois un être vaporeux. Il ressemble à un petit nuage, parcouru de mouvements de vibration. On distingue en son cœur une légère lueur. L'être s'approche de Lee qui sent comme un frisson lui parcourir l'échine. Une voix résonne dans sa tête : "Au nom du conseil planétaire, nous sommes ravi de vous accueillir pour ce tournoi. Nous vous invitons à vous détendre dans vos quartier en attendant l'heure de vos parties. Nous vous préviendrons par télépathie. A ce propos, le plan de la ville se trouve maintenant dans vos subconscients". Le nuage parti, Lee se tourne vers Z-421 et Nakh-Sigh.

"Vous avez entendu ? Demande t-il.

- Oui. Répond Z-421. Son binaire était tout à fait remarquable pour un organique.

- NOUS SOMMES. AFFIRMATIVE. LANGAGE DES. ANCÈTRES. PRÉCISION. COURTOISIE. Cliquette Nakh-Sigh."

L'équipe peut maintenant profiter du confort spacieux d'une villa. Après le temps passé dans une cabine de vaisseau turboporteur, tous apprécient ce luxe. Mais ils n'ont que peu de temps avant qu'une voix intérieur se fasse de nouveau entendre. "Lee Mahl ; Z-421 ; Nakh-Sihg, veuillez vous présenter à l'arène B pour votre

premier affrontement." La télépathie est bien commode, tous se mettent aussitôt en route pour relever ce défi.

L'arène B semble minuscule comparée au mega-stade. La plupart des gradins sont vides et le public présent est sûrement composé de la famille des participants. Au centre, une table ronde en granite entourée par de petits blocs pouvant servir de siège. Mais de sièges ils n'auront pas besoin : ils comptent bien jouer debout, dans la plus grande tradition des dés. Leurs adversaires, les Étoiles de Puissance, ont du mal à ne pas laisser paraître un sourire moqueur en les voyant. C'est vrai qu'ils forment une équipe pour le moins atypique. Une fois les concurrents face à face, un nuage s'approche : c'est l'arbitre. Les dés officiels du tournoi sont apportés par un robot ; les êtres de vapeurs ne peuvent pas toucher ces petits objets. C'est bien cela qui fait d'eux des juges impartiaux. Un vrombissement annonce enfin le début du combat.

Les Étoiles de Puissance commencent par une stratégie très offensive. Les points cumulés sont de 246, tous dirigés vers Nahk-Sigh. "JE/MOI. BESOIN. PROTECTION/DÉFENSE." dit la reine. Lee lance ses dés. Un score de 132, plus qu'il n'en faut pour contrer cette attaque. Z-421 se décide à répliquer avec la technique du triangle cosmique. Il annonce discrètement à ses compagnons : "Je viens d'analyser leur potentiel stratégique et leur forme physique. Ils n'ont qu'une probabilité de 3.6% de contrer cette attaque si elle est combinée avec un jet de puissance." Lee avait régulièrement répété ce mouvement pendant le voyage. Il saute et dirige son poing vers la table de jeu. C'est toute sa force et son habileté qu'il concentre dans ses dés. Nahk-Sigh et Z-421 sont en

soutient, ils lancent leurs dés en parfaite synchronicité. Quand les dés sont stabilisés sur la table, c'est un score de 312 qu'ils affichent. Les Étoiles de Puissance sont stupéfait. Souvent ils avaient tenté ce mouvement, mais jamais avec une telle grâce ou une telle efficacité. L'arbitre annonce la victoire de l'équipe de Lee sous les applaudissements de la foule.

Les matchs s'enchaînent et à la fin de l'après midi, c'est une série de victoire pour l'équipe de RDA. L'arène Z accueille leur dernier combat, la finale du tournoi. Cette fois, la foule est dense et les encouragements nombreux. Lee Mahl, Z-421 et Nak-Sihg ont un niveau bien supérieur aux champions habituels, le public l'a bien remarqué et est venu en masse pour assister à la finale. RDA annonce : "Bravo, vos match ont été un grand succès. Vous allez maintenant affronter les Trous Noirs ; vous êtes donné gagnant, mais ne relâcher pas votre attention, ils sont tout de même des adversaires redoutables."

Leur entrée dans l'arène est triomphale. Ils s'avancent vers la table de jeu, en fixant au loin, les Trous Noirs. Leurs rivaux ont l'air de clones, ou peut-être est ce juste un uniforme ? Derrière leurs mèches noires, on distingue presque trois paires d'yeux, leur jetant un regard de défi. Ils retroussent leurs manches rayées et tour à tour font craquer leur poings. Lee n'est pas impressionné par ses concurrents, avec leurs petits bras fins et leurs jambes frêles, ils vont avoir du mal à jeter les dés avec puissance. Après les préparatifs traditionnels, le vrombissement maintenant habituel retenti et le combat commence.

Lee et son Équipe commence par la stratégie de l'hypercube : lançant les dés tous ensemble, leur attaque sera puissante, mais les laissera quelque peu à découvert. En un instant, les Trous Noirs répliquent, beaucoup trop vite pour le regard de Lee. Il demande :

"Z-421 ! Quel est ton analyse de la situation ?

- Leur agilité est impressionnante. Mes capteurs ont du mal à suivre. Répond Z-421

- AVERTISSEMENT\ATTENTION. DÉFENCE. PIÈGE." Cria Nahg Sihg, jetant ces dés juste à temps pour sauver l'équipe. Lee et Z-421 découvrent que non seulement les Trous Noirs ont bloqué leur attaque, mais qu'ils ont réussi à la retourner contre eux. Les compteurs de points s'agitent et la foule hurle d'excitation tandis que RDA, qui assiste à la débâcle, leur crie : "Vous ne pourrez pas gagner ce combat si vous ne jouez pas ensemble, comme une équipe !"

Lee jette un œil à sa gauche puis à sa droite. Il n'a jamais vu ses compagnons aussi déterminés. C'est alors que les Trous noirs lancent une offensive, parfaitement centrée et coordonnée. Sans réfléchir, Lee pratique un double lancé. Ces poings fendent l'air, se croisent et libèrent les dés en décrivant des trajectoires improbables. Avec un tel coup, Z-421 et Nahk-Sihg sont hors de danger, pour l'instant. Lee est cependant vulnérable, les Trous Noirs l'ont bien remarqué. Ensemble, ils combinent leur dés pour lancer une turbo attaque, qui devrait, ils l'espèrent, mettre Lee hors-jeu. Nak-Sihg avait anticipé ce mouvement. Elle bondit pour protéger Lee. Son jet de dés ne suffira pas. 23, c'est bien trop faible. Elle remarque les dés de Z-421. Il les avait déjà jetés, sans attendre le résultat de Nakh-Sigh et fait lui aussi un 23. Les Trous Noirs

frémissent, ils savent évidemment qu'un double jet de 23 protège suffisamment Lee, mais surtout qu'un triple jet de 23 leur serait fatal à ce stade de la partie. Les dés de Lee fendent l'air, portés par la volonté de toute une équipe. Dans l'arène, le temps s'est comme figé, en attendant de découvrir le score de Lee. 23. Un triple 23, ils avait réussi ce score de maître sans se parler, juste avec la détermination, l'abnégation et la confiance des membres d'une équipe soudée.

La foule est, encore une fois, en délire. Mais Lee, Z-421 et Nahk-Sihg ne font pas attention à eux. Tous regardent RDA, qui hoche la tête d'un air satisfait. Grâce à lui, ils sont devenus les nouveaux champions de ce système et des systèmes voisins.

Après les honneurs de la foule et des juges, c'est au maire qu'ils doivent rendre visite. Toujours selon la tradition, il félicite personnellement chaque nouveau gagnant. Sur la route du palais planétaire, le ciel est couvert de petits nuages adressant leurs admirations télépathiques aux héros. L'équipe connaît le chemin jusqu'au bureau du maire. Ils passent les portes successives et se retrouvent finalement dans une grande pièce lumineuse, au centre de laquelle trône un immense nuage.

"Salutations votre excellence. Dit RDA.

- Bonjour ! Enchaînent Lee et Z-421, avant que Nahk-Sihg, à son tour, se décide à communiquer.

- SINCÈRE. SALUTATION. TITRE HONORIFIQUE."

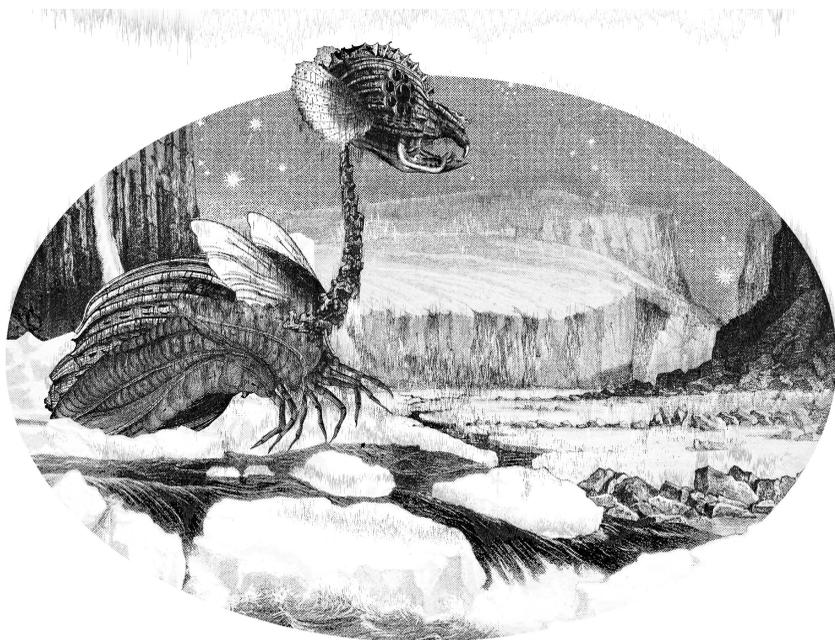
Les infrabasses de Nahk-Sihg font vibrer les êtres de vapeur, leur donnant des petits frissons. Rares sont les espèces pouvant interagir si physiquement avec eux. Le nuage-maire se déforme, puis se tournant vers elle, lui adresse :

"Je vous remercie votre altesse, vous avez

également tout mon respect et toute ma considération. Votre équipe également, votre jeu était vraiment impressionnant. J'aimerais évidemment vous féliciter, mais surtout vous entretenir d'une autre affaire, celle-ci plus sérieuse.

- Une affaire sérieuse ? S'interroge Lee. Le maire reprend :

- Oui, je vous en prie, prenez une chaise (ou tout autre dispositif similaire) et laissez moi vous raconter l'histoire complète."





NE PERDEZ PAS ESPOIR LES AMIS! SI NOUS RESTONS
SOUDÉ, QUE CHACUN TROUVE DANS SON COEUR LA
FORCE D'Y CROIRE, AUCUN OBSTACLE, AUCUN ADVERSAIRE
NE PEUT NOUS EMPÊCHER DE VAINCRE!

"Notre planète est en moins bonne santé qu'il n'y paraît. Nos ressources s'amenuisent et nous n'avons plus de contrôle sur notre écosystème. Le monde que vous voyez est pour sa plus grande partie géré par un super-ordinateur colossal, situé dans le noyau de la planète. Il a été conçu pour être autonome, mais a cessé certaines de ses fonctions quelques milliers de cycles auparavant. La communication avec cette entité s'est avérée...compliquée. Nos archives ont été perdues il y a fort longtemps et avec elles le moyen de communiquer efficacement avec notre super-ordinateur. Depuis, nos scientifiques font tout ce qu'ils peuvent pour tenter de garder le contrôle. Malheureusement, les échecs successifs n'ont fait que détériorer la situation. Le noyau-machine s'est reconfiguré dans une boucle infinie en exécutant un programme antique. Tout les accès au cœur sont verrouillés à l'exception d'une porte. Mais pour passer cette porte, il faut battre ce fameux programme. Vous voyez ou je veux en venir, n'est ce pas ? Il s'agit d'un jeu de dés virtualisé, un jeu que nous ne pouvons gagner. Mais avec votre talent, vous avez une chance de réussir.

Vous n'avez rien à perdre. Et si vous gagnez, vous serez grandement récompensé. Mon peuple a déjà récolté des récompenses pour chacun d'entre vous. Pour vous, Z-421, une amélioration hardware qui augmentera considérablement vos capacités. Pour vous, Nahk-Sihg, un module local tout à fait spécial : Il s'agit d'une capsule de glacioformation. Elle n'est pas assez puissante pour une planète entière, mais devrait glacioformer un astéroïde sans problème. Et enfin pour vous, Lee Mahl, ce Gant De Pouvoir ; chef d'œuvre d'ingénierie, il rendra vos jet de

puissance redoutables.

Votre altesse, Messieurs, j'en ai fini. Vous connaissez maintenant l'histoire, nous avons besoin de vous, pour notre survie. Quelle est votre réponse ? Acceptez vous ce nouveau défi ?

RDA jette un œil à ses élèves. "C'est à vous de décider." Dit-il. Pour l'équipe le choix est évident. Un nouvel entraînement, la gloire et des récompenses sont autant de raisons qui les font accepter. Le maire, changeant encore de forme, se décharge d'ondes télépathiques de remerciements. Le plancher de la pièce se met à vibrer et, tel un gigantesque ascenseur, les transporte vers le centre de la planète, juste à côté du noyau.

Arrivés dans une grande pièce circulaire, tous sont stupéfaits par la scène qui s'offre à eux. Les murs sont recouverts de diodes clignotantes, d'écrans de contrôle, de boutons et de manettes. On peut presque apercevoir des flux d'information se déplacer sur les murs, comme les vagues d'une mer agitée. Z-421 prend la parole : "Impressionnant. Je...Je n'ai jamais vu rien de tel. Une technologie pareille, ici, aucun savoir ni manuel pour la comprendre. Je comprend votre ennui." Le maire porte l'attention du groupe sur une petite porte sombre : "Voici l'entrée du cœur. Si nous pouvons l'ouvrir, nous devrions pouvoir rétablir la configuration d'origine du super-ordinateur. Il est, comme je vous l'ai déjà dit, bloqué sur l'exécution d'un sous programme. La porte ne s'ouvrira que cette tâche terminée. Ce programme, vous vous en doutez est un jeu de dés. Vous devez battre l'intelligence artificiel dans un combat de dés 3v3. Vous êtes nous experts,

prenez votre temps, je vous laisse à votre mission."

Z-421, curieux, s'avance vers un mur pour contempler de plus près cette technologie. A peine a t'il effleuré un bouton qu'une voix sourde et puissante se fait entendre : "Votre équipe est-elle prête ?" C'était l'ordinateur, les invitant au combat. L'équipe répondit avec assurance : "Oui ! Nous le sommes !" C'est alors un spectacle de lasers qui s'active devant leurs yeux. Des formes géométriques simples se dessinent au sol, puis s'enrichissent de structures plus complexes jusqu'à représenter une magnifique arène de jeu. Du dessin au sol sortent des blocs de toutes tailles. Ils s'élèvent, pivotent, frottent les uns contre les autres et construisent table, gradins ainsi que tout les éléments nécessaires au combat. Nahk-Sihg est la première à remarquer les trois individus qui s'avancent vers eux. Ou plutôt l'unique individu : ce sont effectivement des techno-hologrammes de type W. Générés par l'intelligence artificielle, cette classe d'hologreprésentation est capable d'interagir avec certains matériaux techniques.

Personne ne dit rien. Tous savent ce qu'ils ont à faire. Les deux équipes s'avancent vers la table de jeu sur laquelle est posé un ensemble de dés pour chaque joueur. Lee Mahl et ses compagnons pensent la même chose : Il n'est pas traditionnel de jouer avec des dés autres que les siens. Peut-être sont t'ils pipés ? Mais pas le choix ; pour cette fois c'est leur adversaire, le super-ordinateur qui dicte les règles. Dans un geste sportif, il donne à l'équipe de Lee l'avantage du premier jet.

Le match commence. Les jets sont précis et les équipes efficaces. Lee parvient à gagner

quelques points, mais après plusieurs séries, son équipe peine à prendre un quelconque avantage. L'ordinateur réagit à la perfection, contrant chaque offensive avec élégance. Heureusement, la jeu en contre n'est pas le fort de l'IA. La stratégie de défense élaborée par Nahk-Sihg permet de dévier la majorité de ses coups. Dans un court moment de pause, Z-421 dit à ses compagnons : "Analyse de la situation terminée. Sa défense semble impénétrable, mais son jeu est basé sur des routines préétablies. Si nous trouvons une zone de combat qui lui est inconnue, il ne pourra probablement pas réagir. Cependant, mes processus étant également limités, je ne pourrais pas vous aider pour cette tâche."

Lee et Nahk-Sihg se regardent. Ils doivent trouver une solution, et vite ! Une nouvelle technique de combat qui pourrait prendre le super-ordinateur par surprise. La reine réfléchit, elle avait passée des centaines de cycles à analyser les expériences de jeu sur sa lointaine planète. La solution était forcément en elle, quelque part. Des flashes lui revienne, des mauvais souvenirs, des techniques interdites. C'est alors qu'elle se rappelle du jet des glaces : une stratégie originale ayant été abandonnée car jugée peu performante. Mais c'est un coup que ne connaît sûrement pas l'IA. Elle dit alors à son équipe : "VOUS/EQUIPE. ACCORDER CONFIANCE. STRATEGIE. VOUS/LEE. SUIVRE. JE/MOI. VOUS/Z-421. PROTEGER. NOUS."

Nahk-Sihg pose cinq de ses dés sur la table, devant elle. En un mouvement, elle fait tourner ses dés restant sur chacun de ses membres. Un rugissement retentit, décoiffant Lee Mahl. Les infrabasses de la reine donne au dés une vitesse rotative phénoménale et les projette en l'air.

Elle frappe vigoureusement la table. Ses cinq premiers dés décollent jusqu'à hauteur de ses yeux. Dans un second cri, ceux-ci sont à leur tour projetés au ciel. C'est une constellation de dés qui se forme sous leur regard. Les dés sont comme des corps célestes en orbite. Lee et Z-421 sont attentifs. Ils reconnaissent...Oui ! Bien sûr ! La constellation des Glaciers du système SIGMA-3. Les techno-hologrammes observent la formation, sans réagir. Leur enveloppe de lumière semble pulser en rythme avec leurs cycles de calcul. Les dés, obéissant à la gravité, commencent à redescendre. Les pulsations s'intensifient. Les dés prennent de la vitesse. Une série de flashes s'active, partout sur les murs de la pièce. Les dés heurtent la table. Nahk-Sihg crie : "MAINTENANT. VOUS/EQUIPE. JOUER." Z-421 lance un jet défensif à haute vitesse. Lee Mahl appui l'attaque de la reine, avec un double jet direct, très offensif. Le vrombissement des systèmes de refroidissement de l'IA, si léger il y a quelques minutes, est devenu intense. Le super-ordinateur semble travailler au maximum de ses capacités. Les techno-hologrammes, jusque là immobiles, s'activent comme un seul homme. Ils semblent avoir trouvé une parade. Mais l'équipe de Lee ne frémit pas. La partie est terminée. L'IA n'a pas été assez rapide et n'a pas vu que tous les dés se sont déjà stoppés sur la table, affichant le score final. 512, la machine s'était faite battre avec un carré parfait.

En un éclair, l'arène de jeu disparaît. La porte du cœur s'était ouverte. La mission est réussis. L'équipe saute de joie. RDA, qui les observait de loin, se joint à eux avec des

applaudissements, pendant que le nuage-maire projette des ondes de satisfaction. Il prend la parole : "Merci ! Vous avez sauvé mon peuple ! Nous vous serons à jamais reconnaissant ! Comme promis, voici vos récompenses". Des drones arrivent du haut du puits et apporte à chaque joueur la récompense promise. Z-421, installe immédiatement son nouveau hardware. Il se fige une seconde, puis se tourne vers Nahk-Sihg, lui disant : "Je comprend maintenant ! Cette stratégie ! Les mondes de glaces ! Incroyable !" La reine fixe sur son dos la capsule de glacio-formation, ça ne lui sera pas utile tout de suite, mais pas question d'égarder un présent aussi précieux. Lee Mahl regarde le Gant De Pouvoir d'un air indécis. Pourquoi aurait-il besoin d'une amélioration pour gagner ? Il s'adresse alors au maire :

" Votre excellence, ceci est un beau présent, mais je ne pense pas avoir besoin de ce genre d'objet.

- Tu refuses ta récompense ? Répond le maire. Peut-être voudrais tu autre chose ?

- Non, l'honneur de la victoire me suffit. Je n'ai pas besoin de cette technologie pour gagner mes match.

- Lee ! Lance RDA. Ton attitude est noble, mais il serait stupide de refuser un tel présent. Voilà ce que je te propose : je garderais le Gant De Pouvoir et si un jour tu veux l'utiliser, tu n'aura qu'a me demander."

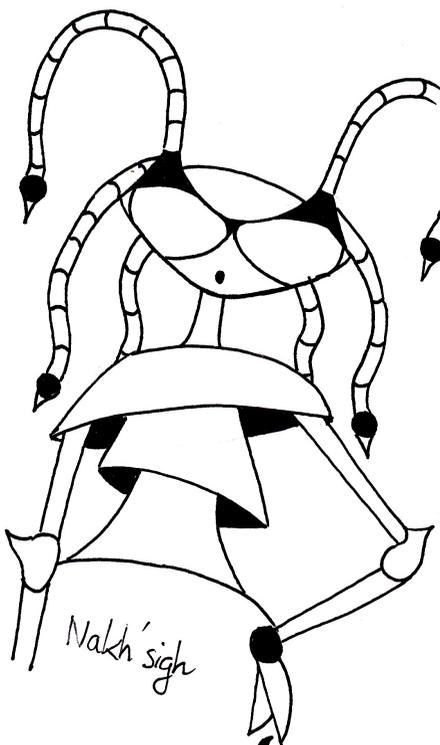
Cet arrangement paraissant honnête pour tout le monde : RDA garderait le présent en lieu sûr. Ceci fait, toute l'équipe décide de prendre congé. Ils sont épuisés par tout ces combat. L'heure est venu de retourner au vaisseau et de parcourir le cosmos à la recherche de nouveaux défis.

LES DES

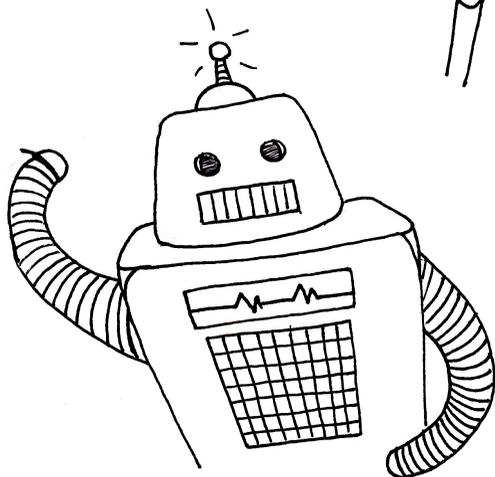
de l'espace



Lee



Nakh'sigh



Z421



Tsar Séop

Le dernier tournoi était facile. Trop. Comme la douzaine précédente.

-C'était encore gagné d'avance, » grince Lee, les poings rageusement enfoncés dans les poches de sa plastoveste, foutues planètes d'amateurs.. »

Ses petits yeux furieux attrapent le regard du mentor et le foudroient :

-Tu nous as vendu le Championnat, RDA, le Championnat ! C'est pas avec ce genre de défis minables qu'on aura la peau de Tsar. »

Allongé sur une couchette de la cabine de l'équipe à bord du Top Challenge Deluxe, le vieux se contente de sortir d'une antique boîte en aluminium un cigare douteux.

Lee marque un point, bien sûr, mais pas pour les raisons qu'il croit. Le golem commence à perdre de sa vitalité, il lui faut des pièces, et vite. Hors de question de lui refiler du joueur miteux.

Les infra-basses de la Reine grondent sous les cliquetis de ses multiples mandibules. Un court silence et son boîtier de traduction Galactique grésille :

-NOUS APPROUVONS. CES COMBATS NE SONT PAS. DIGNES. NOUS EXIGEONS UN. DEFI STRATEGIQUE.

-D'où vous vient ce cube, Richard ? Quel est ce matériau étrange ? » Une pince curieuse se déplie du corps du robot pour saisir la boîte à cigares. RDA, impassible, laisse faire et allume son amas de feuilles crasseux.

-Très bien. Le capitaine Lovestar a mis le cap vers le centre de la galaxie, les enjeux seront déjà plus musclés à l'approche de Proxima 7. On a encore une poignée de tournois de seconde zone à honorer et je vais planifier une dizaine d'escales plus compétitives sur le trajet. En attendant ton jeu de poignet est encore trop faible, Lee, bosse moi ça. Nakh, revoie ton système offensif, tu

pourras faire autant de jets de 24 que tu veux, ça fera pas le poids face aux équipes du Centre. Et toi Z, tes calculs sont bons, mais en retard sur les jets décisifs de la phase cinq, il te faut encore plus de précision. »

Sur ces mots, il crache une volute de microparticules gris sombres et se redresse en étirant ses bras velus.

- De la famille, je ne sais plus bien comment. Boîte en alu générative de cigares-x16, antiquité. »

- Je vois. En effet : aluminium, élément chimique de numéro atomique 13, de symbole Al. Groupe 13 du tableau périodique terrien. Métal pauvre. Intéressant. Inattendu. Vous permettez que je la garde quelques temps pour étudier la génération de cigares ? Ce cube est trop parfait pour une vulgaire fabrication humaine. »

-Douze heures et donne moi une poignée de ces bâtons de poison. Merci. Travaille bien et je te la laisse trois jours de plus. Sur ce, j'ai à parler trajectoire avec le capitaine. Au travail.

RDA passe la porte glissante avant d'entendre une quelconque protestation à sa fuite. Il ira voir le capitaine après avoir vérifié l'état du golem. Il était sûr que les pièces récupérées aux joueurs de son équipe 27 suffiraient à le maintenir en bon état, mais sa situation à l'air de sérieusement se détériorer, et si il y passe, tout est foutu. L'œuvre de sa vie, le joueur ultime, le Conquérant des Dés ! Sa revanche sur le Tsar Seol, celui qui fait danser les dés comme personne, qui comprend leur

chant quand ils se déversent sur les tables

feutrées des tournois.. mais bientôt, toute la magie de ce joueur mythique ne lui suffira plus, bientôt, Golem prendra sa place et alors, à lui la gloire, à lui les palaces, la luxure, le prestige, la reconnaissance, enfin ! Et si ces abrutis pensent qu'il en a quelque chose à faire, de leurs tournois minables, de leur envie de victoire en équipe.. en équipe ! Pauvre naïfs, ils sont tombés bien bas et ne méritent pas plus que de donner une pièce décisive à sa créature et lui permettre de recruter encore plus de joueurs de seconde zone. Pauvres fous.

-Des fois je me demande ce qu'il y gagne.. » Nakh observe l'humain à la fourrure de tête étrange verser quasiment tout le contenu d'une bouteille ambrée dans un petit récipient. Il a l'air d'apprécier boire le liquide.

-PEU NOUS IMPORTANT SES. RAISONS. CELUI QUI SE FAIT. APPELER RDA. PEUT NOUS AMENER AU SEUL. TOURNOI VALABLE DE. LA GALAXIE.

Son long cou squelettique plie pour pouvoir inspecter la bouteille de sa grappe d'yeux violets luminescents. Elle s'en saisit de trois maigres pattes latérales et l'incline vers son orifice buccal principal, à la racine de la nuque. Pas désagréable, mais ça provoque des sursauts erratiques un peu perturbants à ses antennes.

-NOUS SUGGERONS. QUELQUES PASSES DE DES. AMICALES. D'ENTRAINEMENT.

-Excellente idée Nakh. » Le robot fait glisser sa trappe latérale pour en sortir sa précieuse collection de cubes de jeu. « Lequel de ces superbes ensembles utiliser.. ? Celui en granite, peut être, ses arrêtes sont si parfaites.. mais la

cubicité de l'ensemble de bois de Cyprès mutants de Reba13 est tellement mathématique.. »

Si Nakh pouvait lever les yeux au ciel, elle le ferait sans doute. Elle désigne un jeu au hasard d'un mouvement d'abdomen et fait nonchalamment tourner le set en glace infondable de sa planète natale dans ses mandibules.

Lee observe les formes usées de son jeu dans le creux de sa main, la vengeance sera tellement douce. Le Tsar goûtera à la défaite, comme son père l'a subie en l'affrontant des années plus tôt. Pas de « jet de la muerte » cette fois, pas d'erreur, il le vengera, et avec les dés de son défunt paternel.

-Envoie l'offensive d'introduction Nakh. Je suivrai sur la phase 3, en Defausse Optimum. »

L'infra-basse n'a pas besoin de traduction, le sol vibre un peu, et Nakh, du geste gracieux des mandibules qu'on lui connaît, envoie ses dés translucides tournoyer dans l'atmosphère confiné de la cabine. Leur trajectoire, grâce à cette précision rare qu'ont les insectoïdes, décrit un arc de cercle parfait, et les dés de glace atterrissent en un triangle équilatéral sur la surface matte du plateau en plexiverre.

Lee repense avec un frisson à ce moment gênant, lorsque fasciné par ces cubes incroyables, il avait tendu la main pour en saisir un, et avait failli perdre trois doigts au contact d'un froid indescriptible et incapacitant.

Les phases se succèdent, intenses, Lee sent ses cheveux coller progressivement à sa nuque, pendant que son front dégagé se creuse sous l'effort de concentration. Les géométries de Z421 sont implacables, féroces, sa défense en « système de châteaux » exécutée à la perfection. Parfois, l'un ou l'autre laisse passer une brèche, qu'un des

opposants s'empressent d'exploiter.. Les heures passent, les dés volent, atteignent parfois finement, parfois avec toute la rage du joueur possédé par la passion du jeu, le large plateau.

Les phases se jouent, comme à chacun de leur entraînement, dans un état quasi mystique, chaque joueur tous sens concentrés sur la valse effrénée des cubes, les géométries des figures qui se créent et disparaissent au gré des phases et des attaques, le monde environnant devient flou, hors du temps. Soudain, alors que les dernières phases approchent dangereusement, la transe des joueurs à son comble, Z redresse brusquement son capteur.

-Alarme. »

Sonnés, émergeant brusquement, ses deux adversaires, interdits, se tournent vers le robot :

-De quoi ? Quelle.. »

Interrompant Lee, une alarme stridente vrille les récepteurs auditifs de toutes les créatures présentes à bord du Top Challenge Deluxe, alors que la lumière passe brutalement au rouge vif sur l'ensemble du vaisseau. Reprenant immédiatement leurs esprits, les trois compagnons ramassent en vitesse leurs précieux dés, pour se diriger au pas de course parmi la foule dense qui se déverse dans les couloirs des quartiers d'habitation, vers l'immense amphithéâtre au centre du vaisseau.

Sur les gradins oranges et bleus, c'est le chaos, chacun joue des coudes, se tasse, même la carrure imposante de Nakh et ses presque cinq mètres de haut ne leur permettent pas de circuler librement. Tous attendent un message du capitaine Lovestar, beaucoup de regards sont tournés vers l'imposante verrière qui les surplombe, dans laquelle sont incrustés des millions de nanoécrans.

L'alarme suspendue, le dôme clignote enfin, et

l'image du capitaine apparaît. Nakh constate avec étonnement que c'est un humain, ce qui n'est pas fréquent sur des vaisseaux de ce type, et, fait encore plus étonnant, celui ci a de la fourrure près de son orifice buccal.

Le regard du capitaine se tourne vers la foule, et calmement :

-A vous tous à bord du Top Challenge Deluxe, ici le capitaine Lovestar. Je suis au regret de devoir vous informer que nous venons de nous faire aborder par un vaisseau-régiment de guerre de classe ETZ4 appartenant à un groupe de pirates connus sous le nom des Cartographes.

Panique.

-Cependant, ce vaisseau est doté d'un système d'autodéfense qui va nous permettre de mener des négociations avec les intrus. Par conséquent je vous demande de rester aussi calme que possible et regagner vos quartier en attendant de nouvelles informations, que je vous donnerais par les canaux audio standards du vaisseau dès que possible. Ceux qui le souhaitent pourront disposer de pilules de calme, gracieusement offertes par le TCD. Nous resterons en mode économique le temps de ce fâcheux contretemps, la lumière standard sera donc réactivée dès la résolution du problème.



CPT
LOVE
STAR

La diffusion interrompue, le capitaine Lovestar se tourne vers l'homme qui venait de le rejoindre :

-J'ai bien peur que nous ne devions reporter cette discussion, monsieur.. ?

-Richard D. Adams, RDA. Bien entendu, je comprends.

Un bip se fait entendre, le capitaine, tendu, se dirige vers un petit terminal dont les voyants clignotent frénétiquement. Sa mine se fait soucieuse alors qu'il lit une transmission des attaquants :

-Leef, envoyez à cette adresse : » il tend à son lieutenant un feuillet couvert de chiffres « une sommation aux pirates de décrocher, assortie du compte à rebours précis du piège d'autodéfense. Leur vaisseau devrait connaître une brèche fatale d'ici une quinzaine de minutes si ils maintiennent leur intention d'aborder. Nous allongerons cette période si nécessaire mais inutile de leur en signaler la possibilité pour le moment. »

Une main orange émerge des longues manches de la silhouette derrière Lovestar et saisit le papier entre des griffes noires luisantes. Dépliant une petite console, le lieutenant s'empresse sans un mot de coder le message vers l'imposant bâtiment de guerre amarré à leur flanc.

Lovestar réalise soudain ce que lui a dit l'homme qui s'apprête à sortir de sa cabine.

-RDA? L'entraîneur de dés ? »

Sur le pas de la porte a glissière, RDA se retourne, étonné :

-Celui là même, oui. J'ignorais que.. »

-J'avoue avoir un faible pour ce très beau jeu. » le coupe Lovestar avec l'esquisse d'un sourire coupable. « Auriez vous un joueur bien entraîné avec vous ?

Le vieux se retourne franchement, semble réfléchir

un instant,

-Trois très bons joueurs solo oui. Mais l'honnêteté m'oblige à préciser qu'ils jouent actuellement en équipe.

-Je vois.

-Capitaine, je reçois une transmission des Cartographes. Holo. Ils insistent pour un dialogue en direct.

Les néons de la cabine Holovision rayonnent en effet du jaune caractéristique d'un appel urgent.

-Compris, merci Leef. Lancez l'enregistrement. » Il se tourne vers l'entraîneur avant de franchir le seuil du transmetteur, « Si cela ne vous ennuie pas de rester quelques instants, j'ai une solution en tête qui pourra peut être nous être utile. »

RDA acquiesce, surpris. Lissant ses cheveux gominés d'une main, les doigts de l'autre remontant machinalement les coins de sa moustache, le capitaine referme la porte derrière lui et se place face au transmetteur.

Cela fait maintenant plus de dix minutes que Lee écrase son visage dans ses mains, accoudé à la table de leur cabine. Le silence qui suit l'annonce de RDA est épais, la lumière rouge de l'éclairage d'urgence en deviendrait presque cotonneuse.

Dans une tentative de geste humain réconfortant, une rangée de petites pattes noires se pose doucement sur l'épaule gauche du jeune homme. La Reine penche son corps massif, essayant de se faire rassurante. Les parois de la cabine vibrent et les cliquetis de mandibules brisent le silence:

-LE DEBAT. INTERIEUR. N'A PAS LIEU D'. EXISTER. TU/VOUS AS/AVEZ LES. CAPACITES DE RESOUDRE CE.

CONFLIT. NOUS AVONS ETE. TEMOIN DE TON/VOTRE HABILETE. AUX CARTES. SURVIE SUPERIEURE A. DESHONNEUR.

Les yeux de Lee émerge de l'amas de ses mains où une expression de colère se partage à une franche incrédulité. Déshonneur, c'est bien le mot. Ou plus exactement, humiliation. Lee sent ses dents grincer, sa mâchoire est tellement crispée qu'elle doit être parfaitement imperméable à ce moment précis. Son regard croise celui, gêné mais résolu, de RDA.

- Salaud. »

Le vieux hausse les épaules d'impuissance :

- Comme je disais, le capitaine n'avait pas prévu ça. Les pirates son piégés par le vaisseau, et il s'avère qu'ils ont eux même piégé le Top Challenge Deluxe en représailles. La provocation en duel non-léthal aux dés a semblé être la meilleure solution au capitaine pour régler le conflit, sachant que vous..

-Sauf que. » crache rageusement Lee.

-Sauf que la provocation laisse le choix des armes à l'adversaire, oui. ». Le vieux soupire.

- Erreur grossière. La probabilité que les Cartographes choisissent les cartes était d'au moins 99.999 %. » Z421 module savamment le ton de sa voix synthétique pour qu'elle traduise tout le mépris que lui inspire la situation, « même un humain à l'intelligence plus que médiocre aurait pu voir ça venir. »

- NOUS AVONS ETE. TEMOIN. DE TON/VOTRE JEU. AUX CARTES. » insiste la Reine, en appuyant malgré elle plus fermement sur l'épaule de l'humain, « TU/VOUS DOIS/DEVEZ. TE/VOUS CONFORMER. »

Le robot approuve d'un clignotement rose discret :

- Il me semble en effet que les possibilités sont très binaires, Lee Mahl. Si la recherche dans la

base de données du vaisseau exécutée par le capitaine est exacte, tu es le seul à bord du TCD à avoir un niveau acceptable au cartes pour espérer sauver l'équipage. » Sa led verte grésille de frustration, « Si tu refuses, les probabilités de survie du vaisseau chutent dramatiquement. »

La nausée envahit Lee par vagues violentes. Il se souvient encore des châtiments infligés par son père à la seule évocation de ce jeu maudit. Se cacher, dans le noir, claquer des morceaux de carton illustrés contre le sol nu, à la lumière d'une petit lampe à led, en s'imaginant vaincre les plus grands... non ! Non... Les dés sont le seul jeu valable, le seul jeu élégant, tactique, les cartes corrompent et leurs joueurs n'ont aucun honneur, des moins que rien. Et il faudrait, encore une fois, oublier ses principes, se plonger dans leur stratégie brutale, leurs constructions sans pitié, leurs glissements vicieux, pour...

-D'accord. » Résigné, Lee repose ses mains à plat sur la table, et d'un mouvement d'épaules, se dégage de l'emprise de Nakh, qui commençait à sérieusement le pincer. C'est avec une expression de dégoût qu'il extrait de son bagage un petit paquet enveloppé dans un tissu argenté. « Je vais devoir penser stratégie sur les deux heure quarante qu'il me reste avant le duel. » déjà, il extrait les deux cent trente sept cartes et commence à les disposer en « carré des croix » d'une main assurée. « Et si j'en sors victorieux, je ne veux plus jamais vous entendre parler de cartes. Jamais. Compris ? »

Les trois autres acquiescent gravement, et quittent en silence la cabine de l'équipe pour rejoindre celle de RDA.

Ce hangar à cargaison du TCD est spacieux, le confort spartiate, et les équipes réduites. Une petite demi-douzaine de sbires respectifs pour la pirate et le capitaine, l'équipe de Lee et leur mentor dans un coin isolé, hors de la vue des joueurs.

Targa, la joueuse du Cartographe, est coriace. C'est une augmentée, mais vieille école, elle ressemble presque à l'humain standard qu'elle a du être il y a quelques centaines d'années. Présentement, alors que Lee Mahl tente de déchiffrer son expression, elle doit poser l'enchaînement « pyramide de cristal » constitutif de la troisième manche. Le jointure haute de ses deux cous semble peiner à soutenir sa large tête, qui semble plus dense, presque alourdie par la concentration. Mais depuis le début de la partie, le coin de ses lèvres reste figé en un discret sourire ironique.

Enfin, elle déplie sa pyramide, exposant une à une ses sept bases d'élévation. Un six de pierre à fer, quatorze de pierre à eau,.. Ça s'annonce déjà mal pour Lee, qui resserre imperceptiblement l'emprise de ses doigts sur son jeu. Ses yeux ne quittent pas le tapis sur lequel son adversaire construit patiemment ses fondations. Les cartes se succèdent, à présent elle érige ses murs de dix rois de feu. Plus qu'une, Lee reprend péniblement son souffle, si elle a un valet corail en carte maîtresse de l'édifice, il est fini. Les visages des rois de papier semblent se moquer de lui, et chaque bijou de leur parure dessinée à l'air de le scruter comme autant d'yeux rieurs... Le sang bat sourdement à ses tympans. Valet de..feu. Tout n'est pas perdu. La tension qui marquait les traits de Targa s'estompe légèrement, elle a

marqué suffisamment de points et assis assez solidement ses bases pour gagner d'ici trois tours s'il ne se ressaisit pas. C'est avec assurance qu'elle pioche d'un de ses bras gauches les cinq cartes de fin de tour. Son troisième œil, d'un jaune sombre cerclé de diodes bleues, le défie du regard, les deux autres analysant déjà la prochaine main et ses possibilités de figures.

Lee masse une cheville endolorie par la position en tailleur traditionnelle du jeu. Elle veut la jouer comme ça, très bien, jouons. Les figures se détachent en formes abstraites des cartes de son pli. Diamants, valet, pierres, rois, mers, cavaliers, bûches... Ses rois sont solides. Trop. Il va falloir passer par un chemin de traverse. Il pourrait se frayer un passage par son carré de diamants, mais ce serait abattre son jeu trop vite. Non. Les combinaisons possibles défilent à grande vitesse, les tympanes ne battent plus, ils vibrent, il ramène en arrière un paquet de cheveux échappés de sa nuque. Jouons.

Les cartes s'abattent, son quinté de valets de sel forme une violente ligne offensive soutenue par une suite de pierres à fer, et petit à petit l'attaque se dessine dans toute sa brutalité, pour qu'enfin fiévreusement, il assène la carte maîtresse de son pli, dame d'eau.

Le vainqueur ne se décidera finalement pas sur cette manche, la construction de cartes au tapis atteint une complexité que Lee n'aurait jamais espéré avoir devant ses yeux, les dés lui semblent en cet instant tellement dérisoires, tout, tout est futile, rien ne vaut cet enchevêtrement maîtrisé, cette dentelle de figures et de matières.. le démon des cartes personnifié.

La manche suivante n'est pas moins galvanisante ni éprouvante. Les cheveux coupés courts qui couvrent

l'avant du crâne de Lee sont comme gominés, luisants, plaqués par la sueur, et la longue tignasse qui recouvre sa nuque tombe en paquets. Les rides de la concentration creusent son front et la commissure de ses lèvres étroitement pincées s'enfonce sans grâce dans l'arrondi de ses joues. Son adversaire n'est pas moins marquée par l'épreuve, l'intégralité de son visage figé en un masque rigide et crispé, le seul mouvement perceptible restant l'ondulation de ses longs sourcils, son visage étant maintenant ventilé en permanence par des centaines de dermo-nanorobots contrôlant sa surchauffe. Lee ne pense plus à sa position inconfortable depuis de longues heures, son corps appartient désormais tout entier aux cartes, fait partie intégrante du tapis de jeu. Les plis se succèdent, les constructions se font de plus en plus inattendues, et alors que les géométries atteignent des complexités vertigineuse Targa dans un mouvement d'une précision absolue conclut un carré de croix aux diamants parfait par... une dame de feu ? Lee, choqué, abasourdi, n'en croit pas ses yeux. Une dame de feu ? Comment ? Quel... Un fluide glacial lui couvre les omoplates tandis qu'il relève lentement les yeux vers la combattante. Qui ne daigne pas lui rendre son regard mais affiche un sourire triomphant. Elle sait. Se redressant à peine, il risque un œil vers les représentants des deux équipes, retranchés derrière l'arène de fortune qui encadre le duel. Pas de réaction. Ce mouvement est illégal. Ce.. Il ne peut rien dire, il le réalise à présent. S'il parle, tout ça n'aura servi à rien, retour à la case départ, les deux vaisseaux sont foutus. D'accord. Jouons. Et peut être, après tout, que c'est précisément ça, l'esprit tortueux des cartes. Peut être qu'il n'avait jusque là

jamais compris. Les règles canon ne tiennent pas vraiment, pas lorsque les enjeux sont aussi élevés. Le jeu, revenons au jeu. Les règles obsolètes de Ventura 4 sont valables, donc. La seule façon de répondre à un carré de croix étant le.. non.. attends.. Lee se plonge dans sa main, combine, évalue, son regard passe au tapis, se remémorer toutes les combinaisons et figures interdites, ses yeux se plissent, jusqu'à ne plus être que des fentes qui disparaissent dans les plis de ses paupières.. évidemment ! Ledoga du Système Centaurii ! Ils avaient intégré il y a une centaine d'année le cercle de granite.. Ça a duré, au mieux, deux semaines, et a été instantanément disqualifié, oublié, beaucoup trop puissant. Et il a la main parfaite pour cette triche ultime.

Lee Mahl est à présent parfaitement détendu, c'est la manche gagnante, il le sait. Elle a violé les règles Galactiques des cartes, mais il n'y a plus de règles Galactiques des cartes. Tout est permis. Il déplie lentement sa figure, s'assure que le carré de pierres de granite soit parfaitement dans l'alignement des valets d'eau, monte sa tour de basalte, suite parfaite. Pour la première fois, l'expression de Targa se fait inquiète, elle ne voit que trop bien où il veut en venir, elle sait, mais elle sera aussi condamnée au silence, Lee abat avec toute le souffle qu'il lui reste sa carte maîtresse : cavalier de feu.

Targa, le souffle coupé, ses dermo-nanorobots coupés un instant par la surprise, lève ses trois yeux incandescents vers lui. Elle le tuera, là, maintenant, si elle le pouvait, il en est certain. Les huit poings d'acier de la pirate se crispent, et très lentement ses doigts se referment sur son jeu, elle écrase enfin les cartes qu'il lui restait pour les reposer en boule au centre du

tapis.

C'est fini. Lee n'en revient pas. C'est dans un état d'hébétude total qu'il s'éloigne du tapis auquel, selon la tradition, le perdant met le feu. Les deux adversaires s'observent sans un mot à travers les flammes dansantes, Lee ne peut s'empêcher de ressentir un respect profond et ambigu pour son adversaire. Jamais il n'avait vraiment compris les cartes. Jamais il n'avait autant perçu le danger de l'approche de la dernière manche. Sans même y réfléchir, à travers les langues enflammées qui se partagent les restes du duel, il tend une main. Vieilles règles de cartes dépassées, encore plus vieille coutume, depuis longtemps oubliée. Les doigts de métal qui s'en saisissent dans un geste hésitant mais ferme lui écrasent un instant les os, pour se relâcher enfin. C'est avec une expression calme, résolue et - il en jurerai- amusée qu'elle lui adresse ses derniers mots avant d'inviter d'un geste ses acolytes à quitter la pièce :

-Tu as compris. Tu es corrompu. Tout n'est pas perdu. Je respecte la voie des cartes. Nous partons.

