

## CHAPITRE PREMIER

Les ruines. Vaste champ de pierres et de carcasses d'immeubles à demi recouverts par les sables du désert, vestiges d'une ville qui s'élevait ici jadis, lorsque l'eau coulait à flots. Cette antique agglomération qui s'étendait à l'est de Bidonville est devenue le théâtre d'une activité rassemblant chaque jour des dizaines de plébéiens. Dès l'aube — afin de profiter d'une chaleur moins écrasante — ils viennent fouiller ces décombres en quête d'objets susceptibles d'être troqués aux comptoirs d'échanges, des trésors donnant droit à des rations supplémentaires. De la nourriture et de l'eau venant s'ajouter à celles gagnées en travaillant dans les usines. Des compléments plus ou moins importants suivant la nature de l'objet échangé : du métal, du bois ou un circuit imprimé, c'est quatre repas assurés pour deux personnes ; un bout de tissu, il faudrait presque donner de ses propres rations pour que la cité accepte de le prendre.

Mais cette pratique est si ancienne qu'au fil des ans, et des centaines de "fouilleurs" qui ratissent chaque centimètre carré de ce cimetière de béton, les babioles dignes d'intérêt ont quasiment disparu. Une raréfaction qui oblige ces étranges prospecteurs à mettre leur vie en péril afin de s'emparer d'un objet de faible valeur, en gravissant la carcasse branlante d'un immeuble ou en descendant dans une crevasse aux parois déchiquetées. Les querelles se font de plus en plus nombreuses, et mortelles. Fouiller est devenu un combat permanent dans lequel chacun doit défendre hargneusement son petit lopin de ruine, le cœur rongé par la suspicion et le regard toujours en alerte. La seule source de troc encore valable est le métal enfermé dans les murs des bâtiments, des tiges d'acier prisonnières d'une gangue de ciment et d'agrégats dont l'extraction s'avère difficile, voire impossible. Il faut payer très cher le prêt d'outils capables de briser ce matériau aussi dur que la pierre. Pourtant aucun n'arrêterait cette activité, quand bien même la Mort viendrait en personne leur dire qu'elle les emportera le jour même. Cette corvée est, en quelque sorte, une quête de l'espoir, la recherche d'une existence moins rude. Même s'ils savent au plus profond d'eux que c'est un désir vain, chacun espère découvrir un lieu où personne n'est encore jamais allé, un site de fouille regorgeant de trésors qui n'existent que dans les rêves les plus insensés.

Natou est l'un de ces fouilleurs, peut-être pas aussi utopiste. Ce jeune plébéien d'une vingtaine d'années n'est pas un débutant en la matière. Il arpente les ruines depuis presque une décennie, et l'appauvrissement de leurs richesses ne lui laisse aucun doute quant au déclin de cette activité. Cela a commencé bien avant sa naissance, avant celle de son père même. D'ici à sa mort, il est certain d'en voir la fin, et il se dit qu'il serait temps de passer à autre chose. Mais avant d'en arriver là, il souhaite mettre à l'épreuve une idée qui lui trotte dans la tête depuis un bout de temps. Il existe dans ces ruines un lieu craint de tous, et où bien peu de téméraires osent s'aventurer : les Tunnels. Un vaste réseau de galeries et de cavernes enfoui profondément sous la surface du sol, un pays de ténèbres où même la lumière du jour n'y risque pas un rai. Rares sont ceux à en être ressortis vivants, et aucun d'eux n'avait plus sa raison intacte. Pourtant, les récits qu'ils ont fait de leur périple sont devenus légendes.

Des mythes qui font des Tunnels le lieu de repos des Esprits ; les âmes des défunts qui guident les vivants. Si ces Esprits se montrent bienveillants envers les plébéiens en surface, malheur à celui qui viendrait troubler leur paisible retraite. Les Esprits n'auraient d'autres plaisirs que d'égarer l'importun dans les nombreux corridors, véritable dédale, pour le conduire aux bords d'un gouffre insondable afin de l'y précipiter. Ou pire encore, de l'offrir en pâture au Serpent de Fer, monstre de métal avide de chair fraîche et de sang chaud. Ces histoires hantent les pensées des plébéiens depuis leur plus tendre enfance, et tous les fouilleurs se gardent bien d'approcher des entrées des souterrains, de peur d'être la cible d'un Esprit en colère. Une crainte qui arrange bien Natou, car c'est bien le seul endroit qu'il va pouvoir fouiller sans être inquiété.

Accroupi à bonne distance, il observe un trou qui s'ouvre dans le sol, au milieu des restes d'un bâtiment. L'une des entrées des Tunnels. A la voir ainsi, elle lui fait l'effet d'une bouche prête à avaler

n'importe quoi passant à proximité, tel un gecko brun en chasse : camouflé sous une couche de sable, la gueule ouverte, attendant patiemment qu'une proie s'aventure assez près pour fondre sur elle. Autour de cette cavité se dressent des pans de murs en pierres blanches, reliques torturées du passé qui résistent encore à l'effondrement. Bien qu'il n'en reste pas grand-chose, Natou peut tout de même apprécier les dimensions de cette construction qui s'étire toute en longueur dans son champ de vision. Il a toujours eu du mal à croire que cette ville ait été bâtie par ses ancêtres. Si l'Histoire ne disait pas que les Citoyens ont toujours vécu dans leur ville fortifiée, il leur attribuerait l'existence de celle-ci. Sans parler de cette tranchée qui s'ouvre derrière lui, haute d'au moins trois plébéiens et large de dix, aux parois verticales d'une planéité quasi parfaite si ce n'est quelques éboulements de terrain ci et là. Nul doute que la nature n'est pour rien dans son édification, mais est-elle pour autant un ouvrage de ses ancêtres ? Ses prédécesseurs, fouilleurs, l'ont comblée à divers endroits à l'aide de débris afin de la franchir. A quoi pouvait-elle bien servir, ainsi creusée au milieu de la ville : une séparation entre différents secteurs, à l'image des secteurs de Bidonville ? Un mystère qui le titille à chaque fois qu'il vient fouiner dans les parages. Et il en va de même pour les souterrains : plus anciens ou plus récents que cette ville ? A moins qu'ils n'en soient contemporains, auquel cas, à quoi servaient-ils ? Cette idée de lieu encore inexploré et regorgeant de trésors n'est peut-être plus un doux fantasme pour lui. L'envie de connaître les secrets qu'ils renferment croît un peu plus chaque jour.

— M'est avis que tu vas faire une ân'rie toi, lâche une voix nasillarde derrière lui. T'y compte vraiment aller là-d'ssous ?

Absorbé par ses questions, Natou n'a pas remarqué l'arrivée d'un autre fouilleur. Il se retourne promptement tout en restant accroupi. D'instinct, sa main se pose sur le couteau qu'il porte à sa ceinture.

Le niveau de danger que représente son homologue, il le juge rapidement très faible. Du moins pour l'instant. Longiligne, les muscles noueux et de longs cheveux noirs dégoulinant sur son visage émacié, le nouveau venu se tient au milieu d'un des remblais, à quelques pas sur la droite. Dressé sur la pointe des pieds, le cou tendu et le regard dirigé vers l'entrée des souterrains, une curiosité contrariée se lit sur son visage. Le remblai est légèrement affaissé, et de cette position, il n'est pas facile d'apercevoir l'ouverture.

— Possible, se contente de répondre Natou.

— T'as pas peur d'y faire de vilaines rencont's ? Tu connais pas les 'staires qu'on racont' sur les tunnels ? Tu risqu's de jamais y rev'nir.

— Possible.

— Ouais, bon ! C'ta vie t'te f'çon ! Pis, si tu r'viens pas, ça f'ra *pusse* de place pour les aut's. Allez, que les Esprits y soient avec toi, et p't-être à un d'ces jours.

Le plébéien aux cheveux noirs s'éloigne en adressant un salut de la main.

Voilà des paroles qui ne sont rien de moins qu'une menace de mort, et dans lesquelles se mêlent avidité, peur et couardise. Dans ces cas-là, vaut mieux couper court à la discussion.

Ce gars aimerait connaître les secrets que recèlent les souterrains, mais la crainte des Esprits et du Serpent de Fer fait voler en éclat le peu de courage qu'il doit posséder. Il préférera agir comme un lâche, faire mine de s'éloigner, de s'intéresser à une autre partie des ruines, alors qu'il va guetter son retour. Son père lui rabâchait sans cesse que pour survivre en ce bas monde, il ne faut pas hésiter à tuer le premier, ne pas s'encombrer de sentiments, et ne pas se préoccuper de son voisin. Des préceptes qui s'avèrent encore plus vrais dans les ruines ; toujours se méfier des autres, faire attention qu'un autre chercheur ne va pas tenter de vous défoncer le crâne ou de vous trancher la gorge d'une oreille à l'autre pour vous dépouiller de votre besace ou simplement pour explorer le même lieu que vous. La grande famille des fouilleurs n'est rien de plus qu'une meute de chiens enragés se dévorant les uns les autres pour un maigre butin.

Mais de cela, Natou s'en préoccupera en temps utile. Dans cette partie des ruines, il n'a rien à craindre de ses congénères. En revanche, les dangers que peuvent contenir les Tunnels sont une préoccupation bien plus présente. Il ne peut s'empêcher de ressentir une légère appréhension à l'idée d'y descendre, toutes ces légendes sèment le doute. Certes, elles sont le fruit d'esprits dérangés, et il n'y croit pas — du moins pas complètement — mais elles existent depuis si longtemps qu'elles font partie intégrante de la vie des plébéiens. Et puis, il a une femme et un fils. S'il ne revenait pas, leurs existences s'en trouveraient très compliquées, bien plus qu'en arrêtant de fouiller les ruines. Est-ce vraiment

judicieux de s'y rendre ? Oui. Il doit y descendre, son sixième sens le lui souffle. Ce don lui a rarement fait défaut, il affirme en cet instant qu'il n'y a aucun danger là-dessous et il le pousse à aller explorer ce monde inconnu. Une intuition floue, mais tenace, lui suggère même que son avenir s'en trouvera à jamais changé.

Il se relève, enfin décidé. Un regard alentour, histoire de s'assurer qu'une âme mal intentionnée ne rôde pas — son interlocuteur ne doit pas être bien loin, mais il n'est plus visible — et il ajuste la position de la corde enroulée autour de son épaule. Elle forme une croix avec la sangle de sa besace qu'il porte en bandoulière, plus légère que d'habitude et surtout moins pleine. Il espère que le "brun" n'a rien remarqué.

Il vérifie ensuite sa lance, un simple tube en plastique creux au bout duquel il ficèle son couteau — une arme de sa fabrication, modelée et aiguisée avec des pierres du désert dans de la tôle d'aluminium. Après avoir allumé une lampe à huile — de même fabrication que le couteau — il s'avance d'un pas franc vers cette bouche grande ouverte qui ne semble attendre que lui.