

Isaac entend Luna hurler son prénom et l'insulter. Il a un sentiment de déjà-vu. Dans sa vie, ce n'est pas la première fois qu'il fait le choix de faire cavalier seul, alors que des mains étaient tendues vers lui. Quand il était policier, à plusieurs reprises, il s'était attiré les foudres de ses collègues en décidant de gérer seul des affaires. Il doit le reconnaître, à chaque fois, il gérât plutôt mal les enquêtes en solitaire. A sa décharge, lorsqu'il travaillait en équipe, cela ne se passait pas spécialement mieux... Entre rixes avec ses coéquipiers, insultes envers ses supérieurs, boulettes sur le terrain, état d'ébriété, quiproquos et fautes professionnelles, Isaac n'est pas le partenaire rêvé.

Un jour, le marginal avait déclenché une bagarre. Il avait asséné un coup de poing dans la figure d'un de ses collègues. Ce dernier sous-entendait qu'Isaac était trop usé par sa soirée de la veille pour pouvoir être performant sur le terrain. Piqué au vif, Isaac avait voulu lui prouver qu'il était bien éveillé ! Résultat, son collègue a fini au service des urgences de la station et Isaac lui doit un plombage dentaire...

Cet écart avait été commis lors des heures de service, sur une scène de crime ! Enfin, « scène de crime » ... Sur Orlu-One, les infractions sont mineures. Les délits et crimes ne sont jamais d'une grande envergure. Cette fois-là, Isaac et les autres policiers enquêtaient sur un vol de légume.

Fan de la culture terrienne, Isaac s'était fait une autre idée du rôle du justicier et du redresseur de torts. Mais ses rêves de cowboy solitaire ne prenaient pas en considération la docilité des humains en orbite. Au fond de lui, Isaac ne sait pas si c'est une si bonne chose que cela d'être aussi respectueux des lois. Certes, il est plus agréable et sûr de vivre dans un milieu où la criminalité est infime, voire inexistante, mais un peu de rébellion ne peut pas faire de mal... L'Orbitien souhaiterait juste un peu plus d'écarts de conduite, il ne demande pas à ses concitoyens d'assassiner leur voisin. Tout cela n'a plus d'importance : non seulement il n'est plus en service, mais en plus, il a été poliment banni d'Orlu-One. La soumission des résidents de la station ne le concerne plus.

Les insultes de Luna résonnent dans sa tête, un « lâcheur », c'est peut-être ce qui le résume le mieux. Mais en retournant le problème dans tous les sens, Isaac doit se rendre à l'évidence : il ne peut pas faire autrement. Il est sûr de son coup. Rester avec eux, c'est aller droit vers la mort et en courant ! Il sait qu'il a plus de chances de s'en sortir sans ces poids. Néanmoins, il sait aussi que, pour la première fois, des personnes l'acceptaient tel qu'il est. Il a même l'impression que ces gens pensaient avoir besoin de lui. Isaac est tiraillé mais sa décision est prise. Il est du genre têtu. Revenir vers ses camarades, ce serait faire preuve de faiblesse.

Tout en continuant d'avancer dans cette plaine sèche et terreuse, Isaac espère sincèrement que les quatre autres vont réussir. Il souhaite revoir ces Orbitiens le lendemain. Mais son intuition lui murmure qu'il ne les reverra pas tous. Lui qui est toujours aussi fier et sûr de lui, pour une fois, il aimerait se tromper.

Il marche sans se retourner. Il ne veut pas croiser les regards de Suzana, Abdel, Jean et Luna. Cette attention n'est pas seulement le fruit d'une culpabilité dévorante, c'est plutôt parce qu'il ne veut pas les voir et penser « c'est la dernière fois que je les regarde de ma vie ». Pour être honnête, ce n'est pas la seule raison qui le pousse à avancer tête baissée. Isaac commençait sincèrement à s'attacher à ses compatriotes, s'il les regarde, c'est fichu, le doute sera trop fort et risquerait de nuire à sa réussite individuelle.

La plaine n'est pas désertique. Isaac distingue quelques autres humains, entrés en même temps qu'eux. Sans rallier pour autant ces concurrents éparses, Isaac est arrivé au niveau d'un groupe de six personnes. Il ne les écoute pas, pour lui, ils font partie du paysage. Cependant, il sent que ces autres le fixent. Certainement que ces derniers auront remarqué qu'Isaac n'était pas des leurs. Etranger parmi les siens et inconnu parmi les étrangers, c'est dans cette solitude que se situe sa place dans ce monde.

Depuis des années, l'Orbitien tente de se convaincre qu'il vit bien cet isolement. Seulement, il en est persuadé, ici, s'il veut trouver son objet et ensuite sa balise, c'est seul qu'il trouvera son salut.

Hors de question pour lui de s'acoquiner avec ces Terriens, même si ceux-ci progressent dans la même direction que lui. Il n'a pas quitté quatre fardeaux pour en retrouver six autres !

Le rythme d'Isaac étant plus soutenu que celui des Terriens, c'est simultanément qu'ils arrivent au bout de la plaine. Là, se trouve une descente, plus ou moins abrupte selon l'endroit. Cette pente donne sur une vaste vallée avec quelques arbres, buissons, légers reliefs mais surtout, des constructions humaines ! Des maisons en ruines sont dispersées. En plissant les yeux et se concentrant sur l'horizon, Isaac devine un complexe beaucoup plus imposant que de simples bâtisses au loin. Cette énorme architecture doit sans doute être à plusieurs heures de marche.

Isaac descend cette côte en glissant sur les pieds. Arrivé en bas, il est fier de lui, il n'a pas trébuché. Comme quoi, Suzana avait un peu exagéré : même si le sol est très différent ici par rapport à la station, avec un bon équilibre, il n'y a pas de soucis.

D'autres concurrents essayent d'imiter l'adresse de l'Orbitien. Certains tombent lamentablement. Dans d'autres circonstances, Isaac aurait été le premier à se moquer de ces chutes ridicules. Mais le temps est précieux ici, autant ne pas le gaspiller en enfantillages.

Inutile de consulter le GPS, Isaac est persuadé que cela fait moins d'une heure qu'ils sont entrés. S'il dispose encore d'onze heures sur douze, les minutes sont précieuses. Flâner est un luxe impossible. D'autant plus que, contrairement à ses camarades, le trésor qu'Isaac doit trouver est assez flou... « De l'ADN d'un être génétiquement modifié »

Bon, Suzana avait l'air de penser que les expériences étaient légions sur cette île. D'ailleurs, l'indication bonus d'Isaac précisait bien qu'il pouvait se procurer son trésor partout sur le territoire.

Isaac n'est pas un scientifique, saura-t-il être capable de différencier un être génétiquement modifié d'un être « normal » ? Et quand il sera face à cet être, comment peut-

on prélever de l'ADN ? Enfin, il se posera de nouveau ces questions en temps voulu, inutile de stresser maintenant.

Cela fait plusieurs minutes qu'Isaac s'achemine dans cette vallée. Peu à peu, il sent que la texture du sol évolue. Ce dernier devient de plus en plus spongieux. Isaac regarde à ses pieds, tout est recouvert de mousse et d'herbe mais il semblerait que d'autres matières soient cachées en dessous.

Isaac s'agenouille et gratte ce parterre. Après avoir retiré une bonne épaisseur de mousse, l'Orbitien arrive sur du dur. Il s'agit d'un sol conçu par des mains humaines. C'est régulier et lisse. La conclusion du marginal est sans appel, il a vu suffisamment d'illustrations de la Terre pour comprendre ! La végétation a poussé sur ce qui devait, autrefois, être des routes et des trottoirs. Ce qu'il prenait de loin pour des arbres et des buissons sont en réalité des poteaux électriques et autres anciens aménagements urbains ! Les maisons qu'ils voyaient n'étaient pas uniquement des constructions perdues dans une verte contrée. La vallée n'est en fait rien d'autre qu'une ancienne ville abandonnée !

Le pas assuré d'Isaac devient plus prudent. L'aspect fantomatique de l'endroit ne lui plaît pas vraiment... Il préférerait déambuler dans un lieu sauvage où des humains avaient tenté l'aventure, plutôt que dans une cité délaissée.

De plus, il flotte dans l'air quelque chose... Une chose qu'il ne saurait définir, mais qui ne lui inspire pas du tout confiance. Pourtant, Isaac n'est pas d'un naturel superstitieux mais là, tout est étrange, pesant. Il a l'impression d'être épié. Isaac se raisonne. Objectivement, il ne voit personne d'autre que les Terriens qui ont dévalé la pente en même temps que lui, quelques minutes plus tôt.

Isaac regarde de temps en temps ses adversaires du coin de l'œil. Ces derniers avancent doucement, comme lui. Visiblement, il n'est pas le seul à ne pas être à l'aise...

Les maisons paraissent inoccupées. Les portes sont fermées, les fenêtres barricadées. A en juger par cette reprise de droits de la nature, cela doit faire plusieurs décennies que la ville a été évacuée. Enfin « évacuée », Isaac n'en sait rien, il suppose juste, ou plutôt espère que personne ne vit encore ici.

Certains détails interpellent l'œil aguerri de l'ancien inspecteur. Des traces de lutte, des griffures sur les murs, des impacts de balles çà et là. Quoi qu'il se soit passé ici, cela a été violent. Sauf que, en regardant plus attentivement, il semblerait que ces potentiels combats aient eu lieu alors que la végétation avait déjà recouvert cette ville... Il sent son stress monter. Son mauvais pressentiment se transforme en réelle crainte. Il veut rester lucide et ne souhaite pas être trop submergé par ses émotions, mais cela devient compliqué.

Pour ne pas sombrer dans une paranoïa incontrôlable, l'Orbitien relativise : les preuves d'activités sont peut-être simplement liées aux passages réguliers de criminels en déroute, lors des sessions de ce jeu stupide. Captifs sur cette île, pris au piège dans cette odieuse chasse aux trésors, certains candidats ont pu se battre entre eux ou détériorer cette cité perdue.

En tout cas, Isaac comprend pourquoi tous les Terriens passaient par ici, plutôt que par la forêt, comme le suggérait Abdel. Ce n'était pas qu'un choix par défaut pour éviter la flore dense peu engageante, non, les Terriens savaient qu'une ancienne ville se trouvait là.

En toute logique, dans ces vestiges de civilisation, il doit être aisé de trouver des trésors exigés par le « roi ». Isaac pense à ses compatriotes. Jean aurait certainement pu trouver ici son objectif, des armes doivent être dissimulées dans ces demeures.

Passer par ici présente un autre intérêt non négligeable, les candidats sont relativement peu équipés pour ce jeu, dans ces anciennes habitations, il est plus que probable qu'il soit possible de trouver de quoi se nourrir, s'hydrater ou se défendre. Il est facile de se servir allègrement dans des maisons abandonnées. La preuve, Isaac remarque que plusieurs portes ou fenêtres ont été enfoncées. En observant plus attentivement les environs, il constate que plusieurs adversaires entrent dans les demeures. Tous en ressortent avec leurs sacs à dos chargés et les bras encombrés. Un trafic doit exister ici. Les candidats connaissent les lieux et viennent avec des objectifs supplémentaires, en plus de leur trésor exigé pour sortir.

La veille, la conseillère du roi avait évoqué le fait que tout était permis sur cette île. Les règles doivent être respectées mais ces dernières n'interdisent pas de revenir avec des bonus...

Isaac repense alors à la discussion de la veille avec Jean. Le mythomane avait raison : ils ne sont pas à égalité avec leurs concurrents. Même si les autres ne sont pas (tous) déjà venus sur cette île, ils peuvent en connaître certains secrets, ou être missionnés et conseillés par d'anciens candidats. En participant à cette chasse aux trésors, les délinquants et autres criminels jouent leur liberté mais aussi, la possibilité de s'assurer un bénéfice. Les objets rapportés de cette île doivent valoir une fortune sur le marché noir.

En tant que passionné de la Terre, Isaac hésite un instant à aller piller également ces habitations. A défaut d'y trouver de l'ADN d'un être génétiquement modifié, il pourrait en ressortir avec des biens précieux. Lui aussi pourrait sortir de ce jeu avec un léger surplus.

Isaac réfléchit et se ravise. Il est désormais contraint de vivre sur Terre. Il ignore donc s'il pourra être capable de négocier avec ses anciennes connaissances douteuses d'Orlu-One. Par ailleurs, ses connaissances du monde Terrien actuel sont plus que limitées. Il ne saurait pas faire la différence entre un objet d'ici qui serait rare en dehors de ces murs et un bien commun dont tout le monde se moque. Encore une fois, la réponse à toutes ses interrogations est simple : inutile de se surcharger et de perdre son temps.

Cependant, l'Orbitien admet qu'il n'y voit pas seulement un but matérialiste. Visiter un de ces bâtiments serait l'occasion pour lui de s'immerger dans une vie Terrienne qu'il a tant fantasmée. La conclusion est la même : bien que l'envie de s'imprégner de cette culture soit forte et la curiosité puissante, Isaac doit désormais vivre définitivement sur cette planète. Autant être patient.

Toutes ces projections sur sa vie potentielle future sur le globe sont ridicules. Sa survie sur la Terre dépend de sa réussite à ce jeu hypocrite, il doit rester concentré. Isaac ne doit pas s'éloigner de son but. Pour une fois, il doit s'approcher un maximum de la vision de la vie de son ex-compagnon de route Abdel : il doit optimiser son temps.

Son objectif : « de l'ADN d'un être génétiquement modifié ». D'après l'indication gracieusement offerte par les Terriens, il peut en trouver partout. Pour l'instant, la seule vie qui règne dans ces lieux est celle d'Isaac et des autres concurrents.

L'Orbitien progresse dans la ville. Il est cerné par des bâtisses délabrées. Certaines pancartes et devantures sont encore lisibles. Ecole, commerces ... Cette cité a hébergé des familles entières. Si Suzana disait vrai, des scientifiques et autres chercheurs ont dû venir s'installer ici, à l'âge d'or de cette île. Puis, pour une raison inconnue, l'île a été vidée de sa population. Ça, c'est ce qu'espère Isaac. Visiblement, cette ville pouvait loger plusieurs centaines d'habitants, l'hypothèse d'une évacuation est plus rassurante que celle de l'extermination ou de l'accident... Mais est-ce si rassurant que cela ? Qu'y a-t-il d'apaisant dans l'idée que ces personnes aient fuit cette île et que lui y soit actuellement coincé ? Une chose est sûre, quoi qu'il se soit déroulé ici, ce ne fut pas une histoire heureuse !

Les réflexions d'Isaac sont interrompues par un cri perçant. L'Orbitien se fige et scrute autour de lui. Impossible de définir s'il s'agissait d'un son humain ou non, ni de déterminer sa provenance.

Peu à peu, les joueurs se regroupent dans les rues, certains s'agglutinent aux fenêtres des bâtiments. A vue d'œil, Isaac dénombre environ une quinzaine de personnes. Tout le monde a entendu ce hurlement glaçant. La peur et l'incompréhension se lisent sur les visages. L'Orbitien ne parvient pas à décrypter si ses adversaires savent mieux identifier que lui ou non la source potentielle de ce cri.

Soudain, une femme déboule au bout de la rue ! Elle est vêtue comme tous les autres joueurs Terriens. Elle doit faire partie de cette promotion de participants. La pauvre court d'une manière étrange et crie, comme si sa vie en dépendait ! L'ancien policier constate vite que cette dernière est blessée. La Terrienne tient fermement son bras, son épaule gauche est ensanglantée.

Quelques secondes plus tard, une silhouette arrive derrière la Terrienne ! La chose qui la poursuit s'immobilise un instant. Le suiveur est une entité animale... C'est grand, se tient sur deux pattes, l'échine arquée, bossu. De loin, Isaac a l'impression que ça n'a pas de poils, c'est de couleur chair, nu.

La Terrienne titube vers Isaac. A deux mètres devant lui, elle s'écroule au sol en gémissant de douleur entre deux sanglots. La pauvre implore toutes les âmes qui vivent, elle les supplie.

Le souvenir d'effroi de la femme abattue froidement à l'entrée du jeu fige Isaac. L'Orbitien est incapable d'aider cette Terrienne en détresse. L'incompréhension, le doute et la peur sont trop forts pour agir.

Isaac observe à nouveau le bout de la rue, la créature est toujours là. En regardant plus attentivement, cette chose semble être en position d'observation, hésitant entre passer à l'action ou fuir.

La panique monte, plusieurs concurrents se mettent à courir dans tous les sens. Des cris fusent. Des hommes et des femmes sautent des fenêtres, déboulent des maisons et fuient. D'autres, au contraire, tentent de se replier dans les habitations, espérant sûrement s'y cacher.

A l'instar d'Isaac, trois autres concurrents restent immobiles au milieu de la rue, paralysés par la peur ou ignorant simplement quelle décision prendre. La Terrienne au sol continue de pleurer et d'appeler au secours.

Isaac voit que les comportements agités des Terriens excitent la bête. La créature trépigne sur place, bouge la tête dans tous les sens, passablement agacée. D'un coup, cette dernière se met à quatre pattes, avant de débouler dans la rue à toute allure !

Alors qu'Isaac avait fléchi les genoux, prêt à sauter pour éviter la créature ou à se mettre en fuite, la chose se jette dans une maison ! Puis des hurlements se font à nouveau entendre. Un corps est éjecté du deuxième étage ! La bête réapparaît par la même fenêtre, puis saute sur le corps de sa victime ! L'homme hurle mais brièvement, en deux coups, la chose parvient à plonger sa tête dans le ventre du Terrien et l'éviscère à coup de dents !

L'Orbitien se retient de vomir. D'autres compétiteurs ne prennent pas les mêmes précautions. L'agitation et les hurlements fusent dans tous les sens.

La créature se redresse et fixe un à un les individus les plus bruyants. Isaac comprend qu'il vaut mieux ne pas faire de bruit et rester discret. Cette bestiole est attirée par le mouvement et le volume sonore.

Des cris d'effroi résonnent à travers la ville. Isaac doit prendre une décision s'il ne veut pas être la prochaine proie ! La bête délaisse sa première victime et se redresse ! A une vitesse folle, la créature fonce sur une femme qui courait se réfugier dans une maison ! En un coup de patte, la Terrienne tombe inanimée.

C'est le pic d'adrénaline dont avait besoin Isaac pour se décider ! Tout en restant furtif, l'Orbitien cherche une cachette. Il se déplace accroupi, dans des mouvements fluides. Il regarde où il met les pieds, afin d'éviter de marcher sur une source de bruit. En fond sonore, Isaac entend les grognements de la bête, alternant avec des cris d'humains désespérés.

Bien que certains joueurs ne parviennent pas à se contenir, la plupart ont adopté la même stratégie qu'Isaac et tentent de se faire tout petits. Il faut être invisible aux yeux de la bête.

Isaac trouve un emplacement qui lui paraît approprié pour se poser. Il se cache derrière le mur d'un bâtiment. Dans la rue parallèle de celle des dernières attaques. Isaac ne se retourne pas, mais aux bruits, il comprend que la créature fait le ménage parmi ses adversaires.

Près de l'Orbitien, plusieurs personnes ont eu le même réflexe que lui et se sont terrées dans cette rue, à l'abri du regard de la bestiole. Certains ont trouvé des bacs avec couvercles et ne laissent entrevoir que leurs yeux inquiets. D'autres sont dissimulés dans des escaliers et certains sont dans l'immense bâtiment vitré en face d'Isaac, un ancien « magasin » d'après la devanture.

Parmi les Terriens, un homme est assis derrière des marches, il tient un revolver, certainement le trophée trouvé lors d'une fouille de maison. Isaac regrette de ne pas être allé dans une habitation également. Une arme ne serait pas de refus ! Dans leurs sacs à dos, ils n'ont qu'une pauvre lame et ce chalumeau, des défenses futiles face à cette créature, à en juger la puissance de ses attaques !

Après un énième cri rauque de victime, un silence lourd s'installe. Plus personne ne bouge. Ce qui préoccupe le plus Isaac, ce n'est pas tant que ses concurrents se soient tous tus, c'est plus le fait de ne plus entendre la bête. Jusqu'à lors, cette créature émettait des grognements et respirait bruyamment. Mais là, plus rien.

Impossible de deviner où elle peut bien se trouver. De toute évidence, cette chose est un excellent chasseur et sait disparaître.

Ce silence est insupportable. Isaac n'ose pas bouger, ce serait prendre le risque de se faire repérer. Il échange des regards avec quelques adversaires. Tous sont terrifiés et se demandent où peut bien être la bête. Isaac suit surtout attentivement les faits et gestes des joueurs qu'il a face à lui. En toute logique, ce sont eux qui verront apparaître la créature en premier, Isaac tournant le dos à la dernière localisation connue de la bestiole.

L'homme armé qui lui faisait face se déplace et vient se cacher derrière la même maison qu'Isaac. Les deux hommes sont chacun à une extrémité du mur, à une dizaine de mètres d'écart. Fier de son équipement, le Terrien regarde Isaac, affichant un sourire confiant. Après un clin d'œil adressé à Isaac, l'homme prend l'initiative de guetter s'il voit la bête. Tout en laissant son corps derrière le mur, ce repris de justice donne des coups de tête rapides dans la rue perpendiculaire.

Un râle fend alors l'atmosphère oppressante. Sans avoir le temps de comprendre ce qui se passe, Isaac voit la tête de son adversaire armé rouler dans la rue ! Le corps du Terrien décapité s'écroule au sol, tandis que la bête apparaît à quatre pattes et vient jouer avec la tête orpheline ! Jamais Isaac n'avait vu un spectacle d'une telle violence !

Isaac sait qu'il ne peut pas rester là ! Il ne doit pas laisser la peur le dominer. Calmement, Isaac se faufile de l'autre côté de la bâtisse, tout en restant collé au mur. Il profite du fait que cette chose soit occupée pour bouger.

A peine l'arête du mur dépassée, Isaac voit une autre bête face à lui ! Ce second monstre semble ne pas l'avoir vu, il serait déjà mort sinon. Isaac est coincé. S'il bouge, la chose le verra forcément, mais s'il attend ici, il devient une proie facile.

Cette nouvelle créature n'est qu'à quelques mètres de lui, ce n'est qu'une question de secondes avant qu'elle ne le remarque. Le salut d'Isaac serait que cet animal prenne en chasse un Terrien encore moins prudent que lui ! C'est chacun pour sa peau ici ! Chaque vie sacrifiée permet un répit aux autres.

De sa position actuelle, Isaac voit mieux la créature. Il n'a jamais vu une telle chose auparavant. Les livres et films qu'il connaît ne faisaient pas mention de ce genre de créature. Les manuels scolaires et documentaires n'évoquent pas plus un tel être.

Les pattes sont équipées de griffes. La bête garde constamment la bouche ouverte, laissant voir ses dents pointues. La peau très sale donne l'impression d'être épaisse tout en étant dépourvue de pelage. Les yeux sont jaunes et injectés de sang. Le regard est vif mais vide, dénué d'intelligence, si ce n'est d'une technicité dans la chasse. La respiration haletante est bruyante, la cage thoracique démontre des mouvements cardiaques rapides, de la bave s'échappe de la mâchoire, accompagnée par des râles horribles.

La première bête avait un teint uniforme, mais celle-ci est différente. La peau est d'une autre couleur sur certaines parties du corps. Ce que l'Orbitien prenait pour de la saleté n'est peut-être qu'une variation de la chair. Il distingue une différence de texture entre différentes zones du corps, comme si... Non, Isaac se raisonne, cela ne peut pas être les vestiges de vêtements. Si c'était le cas, alors cela voudrait dire que...

La bête croise le regard d'Isaac puis pousse un cri monstrueux ! Il est pétrifié. La créature courbe l'échine et avance lentement dans sa direction ! Dans un cri monstrueux, la chose saute sur Isaac ! Par un heureux réflexe, l'Orbitien parvient à esquiver l'attaque ! L'ennemi se cogne le crâne contre le mur ! Malheureusement, le monstre n'est pas douillet et se redresse rapidement, tout en secouant la tête.

Isaac ne peut pas fuir, hors de question de tourner le dos à cette bête, ce serait signer son arrêt de mort. Il fixe son ennemi, ces yeux jaunes terrifient l'Orbitien. Isaac est persuadé que sa fin est proche.

C'est alors qu'une sirène retentit ! La bête se tient le crâne. Elle se tape volontairement la tête contre le mur puis contre le sol. Impossible pour Isaac d'identifier d'où vient ce son strident. Le son est tellement fort qu'il semble provenir de tous les bâtiments à la fois.

Des concurrents comprennent que les bestioles sont en difficulté. Le peu de Terriens cachés encore en vie réapparaissent de nulle part et se mettent à courir, certains sont grièvement blessés.

Passablement énervée, la créature reprend son but initial, tout en continuant de lutter contre ce son désagréable. La bête se dirige vers Isaac en titubant. Le calme revient alors dans la cité, les alarmes se taisent.

Alors qu'il se croit fait, Isaac voit un objet balancé entre la créature et lui. Un bruit métallique bref accompagne l'atterrissage de ce qui semble être une grenade ! C'est un fumigène qui laisse échapper un épais nuage gris opaque dans la rue.

Aveugle, Isaac avance à tâtons dans ce flou complet avant de sentir une main attraper la sienne ! Son premier réflexe est de crier, avant de comprendre que cette main ne peut être qu'humaine. Perdu et dépourvu de ses capacités visuelles, Isaac accepte de se laisser guider par cet inconnu. Cela ne pourra pas être pire que de tomber nez à nez avec le monstre !

L'Orbitien sort finalement du brouillard. Il tousse et retrouve peu à peu l'usage de sa vue. La personne qui le tenait porte un masque à gaz et d'épaisses lunettes de protection. Voyant qu'Isaac a retrouvé ses sens, le sauveur providentiel hoche la tête, comme pour demander à

Isaac si tout va bien. Isaac lâche un « ça va ». Puis la personne fait un signe de main à l'Orbitien, lui indiquant de le suivre. N'ayant rien à perdre, Isaac accepte de suivre cet inconnu.

Isaac et son guide courent dans la rue jusqu'à un portail donnant sur une maisonnette. Le masqué pousse la porte de la demeure et attend qu'Isaac pénètre à son tour à l'abri. Puis, l'inconnu ferme la porte et fait tomber un meuble au sol qu'il pousse pour barricader l'entrée.

Le Terrien se retourne. Il semble fixer Isaac. Après un laps de temps angoissant pour l'Orbitien qui n'ose pas parler, l'inconnu consent à retirer son masque. Il s'agit d'un homme d'une soixantaine d'années, peut-être plus. Barbe grise touffue et cheveux hirsutes blanchissants. La peau de l'individu est très marquée : rides et taches de vieillesse mais aussi des brûlures, des griffures et autres cicatrices en tout genre. Cet homme est maigre, maladif. Ses habits sont très sales, comme le reste de son apparence d'ailleurs. Ce dernier n'est pas vêtu comme les autres Terriens entrés dans le jeu en même temps qu'Isaac : il porte un pantalon bleu d'une matière inconnue mais robuste et une veste noire en synthétique rigide zippée. Ces habits semblent anciens, usés et sont mal ajustés.

Ce qui frappe le plus Isaac, c'est le regard de fou de son hôte. Peu à peu, le Terrien s'apaise et devient plus avenant, bien qu'intrigué. Il dévisage Isaac de haut en bas. Puis il s'approche même de lui pour toucher ses habits. Isaac le repousse par réflexe d'un mouvement de main. L'Orbitien n'a pas le temps de regretter son geste, l'inconnu entame un interrogatoire logique.

- D'où viens-tu ? Tu ne ressembles pas aux autres, dit le barbu.
- D'Orlu-One, répond Isaac hésitant. Je viens d'Orlu-One.

Le vieil homme explose de rire ! Isaac ne comprend pas tout ce qu'il dit entre deux éclats mais il identifie clairement les mots « Orlu-One » et « Orbitien ».

Mais Isaac ne s'attarde pas sur le vieux fou. La seule crainte de l'Orbitien réside dans le fait qu'une de ces créatures pourrait venir leur rendre visite. Les rires bruyants du Terrien affolent encore plus l'Orbitien. Plus tôt, Isaac a clairement vu une bête entrer dans une maison ! Si cet homme persiste à faire du bruit, il pourrait attirer un de ces monstres vers eux !

Le vieil homme essuie les larmes qui coulent aux coins de ses yeux, puis finit par se calmer. Isaac ne lâche pas des yeux les issues qu'il doit contempler avec inquiétude. Le Terrien lit les craintes que son invité porte sur son visage.

- Ne t'inquiète pas, mon gars. Ils vont préférer courir après les cibles mouvantes, plutôt que de venir s'enfermer ici. Une cible gesticulante, c'est toujours plus rigolo ! Pis ils ont eu assez à manger pour plusieurs heures. Quand leurs estomacs sont pleins, on a toujours du répit. D'ailleurs, toi, t'as faim ? Soif ?
- Euh... Je ... J'ai soif oui. Mais je vais boire dans ma gourde, répond Isaac en passant son sac à dos sur le ventre.

Le barbu regarde attentivement le contenu du sac. Avant même qu'Isaac n'ait pu toucher sa bouteille, l'homme plonge sa main velue dans le cabas et en sort le papier avec les consignes de l'Orbitien ! Le document précisant le « trésor » à trouver et sa localisation possible.

L'attitude de l'homme devient grave. Il fait signe à Isaac de poser son sac à terre et de le suivre. Le barbu se dirige dans la pièce voisine. Intrigué, Isaac prend sa gourde, boit rapidement, range son matériel dans le sac à dos qu'il laisse dans l'entrée, avant de rejoindre son hôte.

Les deux hommes se retrouvent dans une cuisine. L'odeur est pestilentielle. Des aliments ont surement moisi dans un coin. Ceci dit, le Terrien ne sent pas très bon lui non plus. Malheureusement pour Isaac, la configuration de la pièce fait qu'il est plutôt proche physiquement de ce dernier. Du moins, suffisamment pour que son odorat soit piqué. Isaac essaye de respirer régulièrement par la bouche. Cela ne serait pas convenable de vomir chez la personne qui le reçoit dans son humble demeure.

Le barbu tire une chaise rangée sous la table et la montre à Isaac. Pas contrariant, l'Orbitien s'attable à l'emplacement suggéré.

L'homme fouille ensuite dans les placards. Il prend une bouteille en plastique et deux verres. Il pose les récipients sur la table puis en sert deux bonnes rasades. Méfiant, l'Orbitien renifle le contenu de son verre, pas d'odeur particulière. Devant le regard insistant de son interlocuteur, Isaac se résigne à boire. C'est de l'eau ! Simplement de l'eau.

Le barbu s'assoit à côté d'Isaac et pose ses coudes sur la table. Tout en fixant l'Orbitien, il reprend ses questions.

- Pourquoi un pauvre petit Orbitien serait perdu ici ? demande le barbu en diffusant son haleine fétide près du nez délicat d'Isaac.
- En réalité, je ne suis pas venu seul. J'avais quatre autres... Des amis étaient avec moi...
- Ils sont morts comment ? intervient l'homme sérieusement.
- Non, répond Isaac après plusieurs secondes d'hésitation. Enfin, je ne sais pas s'ils sont morts.
- Pourquoi t'es pas avec eux ? Vous avez été séparés ? T'étais le seul de ton espèce en ville.

Isaac est surpris. Il ne sait pas quoi répondre à ça. Il n'avait pas anticipé une telle réaction. Il inspire profondément et souffle lourdement. Son regard se perd dans le vide, il n'ose plus regarder le Terrien. Il se sent honteux.

La conversation reste bloquée, Isaac sent que l'homme attend vraiment une réponse. Alors, l'Orbitien bafouille quelque chose d'improvisé sur un ton discret. Il essaye d'expliquer poliment qu'il n'avait pas confiance en ses partenaires, qu'il pensait que ce serait plus difficile avec eux que sans eux.

Isaac croise le regard dubitatif de son hôte, il doit abréger, plus il parle, plus il se sent mal. Il baisse la tête, gêné. En marmonnant sur un ton de plus en plus faible, il conclut en disant que, dans une compétition, il est toujours plus à l'aise seul qu'en équipe. Le Terrien l'interrompt d'un signe de main, Isaac lève les yeux et ose croiser à nouveau les yeux livides de son interlocuteur.

- Qui t'a parlé de « compétition » ?
- Je... Plusieurs concurrents sont entrés en même temps que nous et...

- « Candidats », reprend le vieil homme.
- Pardon ?
- Une fois par mois environ, selon les besoins de la population extérieure et/ou le niveau de criminalité, entre vingt et trente candidats pénètrent sur cette île.
- Quelle est la différence ? « Candidats » ou « concurrents », notre objectif est le même : gagner le jeu.
- Si tu agis en considérant les autres comme des adversaires, ou par pur égoïsme, uniquement pour ta réussite personnelle, alors tu mourras et encore, ça, c'est dans le meilleur des cas...
- Il y a pire que la mort ? demande Isaac en ayant retrouvé son ton ironique.
- Tu peux rester coincé ici, prisonnier, avec la mort comme seule échappatoire. Mort que t'es incapable de te donner. Impossible de sortir par les airs, impossible de s'enfuir par la mer, pris au piège avec ces créatures affamées qui veillent et qui sont la promesse d'une fin atroce.

Isaac comprend facilement l'implicite : le vieillard vient de décrire sa propre situation. L'Orbitien comprend maintenant l'aspect physique et odorant du barbu. Son hôte a su comment gérer les créatures, il savait comment faire diversion et il avait l'équipement requis. Tout cela parce qu'il est pris au piège sur cette île, et ce depuis peut-être très longtemps...

- Depuis combien de temps êtes-vous ici ? ose Isaac sur un ton doux et un vouvoiement contraire à ses habitudes.
- Je ne compte plus depuis bien longtemps. Des candidats, j'en ai vu passer des centaines. Tu es le premier de ton espèce. Mais ta provenance ne te protège pas de la connerie visiblement !
- Et je...
- Tu te trompes ! L'île te met à l'épreuve et sans soutien, pas de succès. Chaque candidat doit trouver un « trésor » précis mais pas unique, puis, pour demander à sortir, il faut trouver sa balise personnelle. Sur le papier, tout le monde peut s'en sortir vivant. Mais dans les faits, les gens agissent tous comme toi, égoïstement, incapables de la moindre compassion ou entraide. La plupart d'entre eux périssent seuls car ils font n'importe quoi, dans la précipitation. D'autres s'entre-tuent, sans raison, si ce n'est la folie.

Isaac finit son verre. L'homme pose ses mains sur la table, il se rapproche d'Isaac. L'Orbitien regarde cet inconnu qui lui a sauvé la vie et qui l'accueille. Les propos de ce dernier tournent en boucle dans l'esprit du marginal d'Orlu-One. Il est vrai que sans l'aide de cet homme, Isaac serait mort.

Le silence règne dans la pièce. A présent, c'est au tour du barbu d'avoir le regard perdu. Isaac l'observe. L'histoire de cet homme l'intrigue. Depuis combien de temps est-il coincé ici ? Comment fait-il pour vivre ? Quel crime a-t-il initialement commis pour être condamné à ce jeu ? Isaac pense que cet ermite ne doit pas souvent dialoguer avec quelqu'un d'autre que lui-même. Évoquer ces sujets avec une vraie personne de l'extérieur doit faire remonter en lui des souvenirs.

- Pourquoi m'avoir sauvé ? Moi ? demande timidement Isaac. Pourquoi moi et pas les autres ?

- Tes habits. J'ai tout de suite vu que t'étais pas un repris de justice normal. T'étais pas la chair à canon habituelle.
- Je ne suis pas un criminel. Je suis même, censé être un bienfaiteur, dit Isaac dans un pouffement de rire qu'il peine à cacher. Orlu-One est en péril. Mes amis et moi, on doit être trois sur cinq à gagner. C'est la condition pour sauver Orlu-One. Si on ramène trois trésors, la station pourra atterrir.
- T'es encore plus con que ce que je ne pensais !
- Pardon ?

L'homme se lève, va chercher une seconde bouteille. Le liquide est ocre, rien qu'à l'odeur, Isaac identifie qu'il doit s'agir de whisky. Le barbu en propose à Isaac, mais ce dernier préfère, pour une fois, décliner l'offre. Le Terrien se sert un bon verre qu'il boit d'une traite.

- Moi aussi j'étais entré avec un ami. On s'est disputé et chacun l'a joué solo. On a perdu, tous les deux.
- Vous êtes tous les deux arrivés trop tard à vos balises ?
- Moi oui, lui était mort avant le temps limite.
- Un monstre l'a eu ?
- Oui.

L'homme se sert un nouveau verre de whisky, aussi conséquent que le précédent. Il le boit tout aussi rapidement. Isaac n'ose pas reprendre la discussion, il préfère attendre que son hôte précise de lui-même ses propos.

- C'est moi le monstre. J'ai dû abattre mon ami. A cet instant-là, j'ai compris l'horreur et le cynisme de ce jeu.

Isaac a un léger mouvement de recul. Il ignore comment rebondir suite à cette affirmation. Il n'est peut-être pas si en sécurité que cela ici ! La solitude peut avoir rongé cet homme qui serait devenu un fou dangereux ! Peut-être même qu'il a été expédié ici pour avoir assassiné des personnes en dehors de ce jeu aussi !

- T'inquiète pas mon gars, je ne suis pas un meurtrier. Je veux dire, c'est la seule personne que j'ai tué dans ma vie. Enfin, si l'on pouvait encore le qualifier de personne d'ailleurs. Mon pote et moi, on devait trouver des objets dans l'ancienne usine que t'as dû remarquer au loin. Mais une fois dedans, il a voulu jouer les malins. Il y avait une multitude de produits, seringues, cuves, fioles... Tout est étiqueté, toujours les mêmes appellations : « fortifiant », « décuple les capacités » ... Mon ami m'a dit que, si l'on voulait gagner, on devait se shooter et augmenter notre puissance. J'ai refusé et j'ai essayé de lui faire comprendre que c'était stupide. On s'est disputé, on s'est battu, il m'a mis à terre. J'étais incapable de me relever, il en a profité pour attraper une seringue et il s'est piqué devant moi... Ces « bêtes » que tu as vues dehors, ce ne sont que des imbéciles qui ont fait comme mon ami...

Les hypothèses d'Isaac se confirment. Il aurait préféré ne pas avoir vu juste. Ces monstres étaient pourtant dénués de toute humanité.

- Comment l'avez-vous tué, votre ami ? reprend Isaac.

Le Terrien se lève, va dans une autre pièce et revient dans la cuisine, une machette à la main. Il avoue avoir décapité son partenaire, d'un seul geste. Puis il tend l'arme à Isaac, en lui

précisant qu'il la lui offre. Isaac décline la proposition mais le barbu insiste. Ce dernier ne veut plus voir cet objet qui lui rappelle de mauvais souvenirs. Il confesse avoir entretenu la lame qui est toujours aussi tranchante. Il ajoute qu'Isaac peut aller se servir parmi les armes qu'il possède, ou prendre ce dont il estime avoir besoin.

- Pourquoi m'aidez-vous ? Vous vivez ici, tout cela vous est utile...
- Je suis vieux et fatigué. Si j'ai envie de me trouver de nouveaux ustensiles, j'ai le temps d'en rechercher ! Il y a tout ce qu'il faut sur cette île pour se battre et se nourrir. Pour moi c'est fini, mais toi, tu peux encore t'en tirer. Alors sors de cette maison, retrouve tes amis et sors de ce putain d'enfer.

L'homme cache sa tête dans ses mains. Par politesse, sentant que son hôte préférerait être seul un moment, Isaac se lève. L'Orbitien va dans la pièce voisine, là où l'homme semblait être allé chercher la machette.

C'est une véritable armurerie ! Parmi les armes entreposées, il remarque un pistolet de calibre 16, le trésor que Jean doit trouver. Isaac le prend et se contente de cela. En sortant de la pièce, il croise le regard du barbu qui l'avait rejoint silencieusement. L'homme paraît étonné quant à l'unique choix d'Isaac, mais il ne pose pourtant pas de question.

Isaac reprend son sac à dos. Avant de l'enfiler, il en sort son GPS. Cela fait quatre heures et quarante-deux minutes qu'il est dans ce jeu, il lui reste encore sept heures et vingt-huit minutes pour trouver ses compagnons (surtout Jean dont il a l'objet, si besoin), obtenir son propre trésor et trouver son dispositif d'aide à la sortie !

Le Terrien décale l'armoire qui bloquait la porte, ouvre délicatement cette dernière, puis laisse sortir Isaac. Mais lorsque l'Orbitien se retrouve au niveau du barbu, ce dernier lui attrape le bras et lui chuchote à l'oreille des indications.

- Pour ton trésor, sers-toi sur les monstres, ça devrait faire l'affaire. Si tu ne veux pas en affronter, va près de l'usine, ces choses vont mourir là-bas quand elles sont à bout de force. Si tu ne veux pas te tromper entre les restes de leurs victimes et de vraies carcasses de ces bêtes, vise les corps dont les dents sont pointues.

Isaac tapote amicalement l'épaule de son hôte, puis s'en va discrètement, équipé de la machette qu'il tient fébrilement dans sa main droite. Il part en direction de l'usine pharmaceutique. Il sait qu'il pourra y trouver son objet, mais aussi potentiellement croiser ses amis. Il se souvient que Luna devait se procurer un produit chimique.