

CHAPITRE PREMIER

Le prince de Prométhée

Quand on s'appelle Steve Arbogast, de la maison royale des Arbogast de Prométhée, et qu'on est le neveu du roi Rhone, onzième du nom, il est – ou du moins il devrait être – impensable d'accepter d'approcher seulement la noirceur du dehors. Depuis toujours, le prince a une peur viscérale de cette obscurité. La seule idée du vide hostile qui de toute part entoure le monde lui est insupportable. Il n'y a que les technos pour aimer sortir, ou en tout cas pour accepter de le faire. Et encore, pas tous. Son monde à lui, prince de Prométhée, c'est le monde des nobles, celui de l'intérieur. C'est même le seul qui puisse justifier le nom de monde, le seul qui soit vivable et digne.

Là, dans le ventre originel, amplement découplé sur la surface cylindrique enroulée autour de l'axe le long duquel, immuablement, le soleil se meut – un jour aller, un jour retour – là est la vraie vie. Oh, bien sûr, il sait que Prométhée n'a pas existé de toute éternité. Il sait qu'on raconte qu'il y a une planète, un endroit où la vie, dit-on encore, n'est pas à l'intérieur, mais sur la surface externe. Il a même vu quelques hologrammes, et il a vite compris que tout cela était une affabulation, que cette surface elle-même ne pouvait en fait qu'être creusée de galeries, de hangars, de salles souterraines. Comment sinon imaginer que des hommes puissent ainsi rester exposés en permanence à l'extérieur sans périr de terreur ?

Et puis, tout cela n'a pas d'importance. C'est arrivé il y a des siècles et des siècles et on dit aussi qu'il s'écoulera encore des siècles avant que Prométhée arrive au bout de son voyage, si voyage est le terme approprié.

Qu'importe ! Il n'était pas là au début, et il ne sera plus là à la fin. Ce qui compte, c'est l'instant présent, l'instant où il est, lui, Steve Arbogast, prince royal de troisième rang, en train d'enfiler la combinaison d'un techno de la catégorie des astros, autant dire d'un paria, pour se lancer à son tour dans l'obscurité. Cela n'aurait jamais dû être. À l'instant où il passe ce vêtement qui lui enserre les membres, le torse, la tête même, il sent poindre dans son ventre une terreur qu'il craint de ne pas maîtriser. Il a peur de perdre la face !

À ses côtés, Ariès s'habille également. Lui non plus ne semble pas en mener large. Peut-être qu'il va craquer d'un seul coup ? S'effondrer. Peut-être qu'il va renoncer, demander grâce ? Et donc accepter, par là même, sa défaite ? Mais Steve n'y croit pas. Ariès tiendra le coup, et s'il est capable de tenir le coup, Steve également devra en être capable. D'ailleurs, n'est-ce pas cette impossibilité qu'il y a eu à les départager qui les a menés aujourd'hui à ce sas minable qui s'ouvrira tout à l'heure sur l'horreur de l'espace interstellaire ?

Steve n'a jamais quitté l'intérieur du monde, et sans doute en est-il de même pour Ariès. À peine a-t-il passé, comme tout le monde, une ou deux semaines, les premières de sa vie, dans les niveaux techniques, entre cuir-et-chair, lorsque sa mère a accouché dans une des maternités des technos, aménagées sous la surface de la terre de ses ancêtres et au contact de la coque extérieure du monde. Mais voir l'extérieur, y aller, même, jamais !

Quand il a tout à l'heure dû prendre l'ascenseur, tout de suite il s'est senti le ventre serré, la poitrine oppressée par cet air conditionné dans lequel vivent les technos. Il sait, bien entendu, que ces galeries, ces dizaines de kilomètres de couloirs, de salles, de hangars s'étendent sous la surface du monde. Mais s'y retrouver livré à lui-même l'a atteint en plein abdomen. Après avoir quitté l'ascenseur et marché pendant quelques minutes, Ariès et lui ont échangé un regard sans animosité, presque complice. À ce moment-là, peut-être, tous deux étaient prêts à renoncer. Mais ils ont tenu bon, par orgueil, pour ne pas donner l'occasion à ces technos qui les guident de se moquer d'eux, des nobles de Prométhée.

Parmi ces technos, seule une infime minorité appartient au corps des astros, et dès lors, ils deviennent ces réprouvés qui doivent à longueur de temps inspecter la coque extérieure du monde, centimètre par centimètre, pour s'assurer que rien ne vienne mettre en péril l'existence du vaisseau-

monde. Et ce sont précisément leurs vêtements, leurs hardes ternes, malcommodes et sans attraits que les deux nobles adversaires ont dû condescendre à endosser afin de pouvoir livrer leur duel ultime. Dans les ténèbres du dehors.

La semaine précédente, aux jeux nobiliaires, Steve et Ariès ont l'un et l'autre vaincu tous leurs adversaires : au tir à l'arc, à la lutte à mains nues, à la course, à la nage dans la mer intérieure, aux jeux de réflexion, à l'improvisation de poèmes. L'un et l'autre ont ensemble écarté tous leurs opposants. Mais rien n'a pu les départager l'un de l'autre. Si Steve court un peu moins vite, il saute plus haut qu'Ariès. Ariès a quant à lui marqué des points aux jeux de réflexion, mais ses improvisations n'ont pas égalé celles du prince. À la lutte, leur affrontement s'est terminé par un match nul, et à l'arc, toutes leurs flèches ont touché la cible en son centre.

Il faut pourtant bien que soit désigné un vainqueur, c'est la règle. Chaque année depuis l'instauration des jeux, un vainqueur est proclamé. C'est une question d'honneur, de principe, de protocole aussi, puisque ce sera à ce vainqueur de porter le pavillon du roi, pendant l'année entière qui s'écoulera jusqu'aux prochains jeux.

Lequel des deux a eu le premier l'idée de cette épreuve inédite ? Curieusement, ni l'un ni l'autre, à cet instant où ils bouclent autour de leur corps le scaphandre hermétique, ne pourrait le dire. Est-ce Ariès ? Est-ce Steve ? C'est un peu comme si cette solution s'était imposée d'elle-même. L'un et l'autre ont imaginé ce qui dans le monde pouvait être le plus effrayant, le plus répugnant. Et l'obscurité du dehors s'est imposée.

L'épreuve consistera donc en une course au bord de l'abîme, en surfant à la limite de la non-gravitation sur toute la circonférence du vaisseau : près de vingt kilomètres de course dans l'obscurité. Le premier à revenir au sas aura gagné. Les casques sont maintenant fixés sur les épaules. Ariès se tourne vers Steve. La tradition empêche bien entendu que l'affection puisse exister entre les adversaires. D'ailleurs, l'enjeu est trop fort. Pourtant, plus fort que la tradition, le souvenir de leur amitié reste vivant en eux, cette étincelle qui brille dans les yeux d'Ariès et qui trouve sa réponse dans le regard de Steve.

D'un même geste, ils rabattent la visière de leur casque, et dès lors ils sont séparés. Un techno aide chacun à chausser encore la lampe frontale et le projecteur de poitrine qui seuls leur permettront de se repérer à l'extérieur. Puis, on leur remet les surfs magnétiques. Ici, à l'extérieur du monde, la force centrifuge qui crée la gravité va jouer contre eux. À peine la différence qui existe entre la force d'attraction du monde et cette force centrifuge joue-t-elle dans le sens de la survie. On ne se déplace à l'extérieur qu'en suivant des chemins magnétiques, ou avec des glisseurs de surface accrochés à des rails longitudinaux.

Eux vont flirter avec la mort. Le trajet qu'ils vont accomplir va les écarter du sol, leur donner une vitesse qui sera suffisante pour les envoyer à jamais dans l'espace, loin de Prométhée, s'ils n'y prennent pas garde. La vitesse de libération est ici insignifiante. C'est la raison pour laquelle les longues planches en fibres de carbone sur lesquelles ils vont accomplir leur voyage sont munies d'aimants qui viendront ajouter à la gravitation pour les retenir. En cas d'accident, le déclenchement d'un électro-aimant pourra encore leur sauver la mise. Tel est donc le sens de leur quête et de leur course, aller assez vite pour arriver le premier, mais ne pas aller trop vite pour arriver vraiment.

Steve et Ariès saisissent les surfs, et les serrent un instant contre eux. Bien sûr, sur les vagues de la mer intérieure, l'un comme l'autre a eu l'occasion plus d'une fois de se tenir debout sur une planche qui brise la crête écumeuse ; ou même, ils ont sillonné les flots avec des planches à voile, quand les souffleries créent des tempêtes. À cause de cela, ils sont certains l'un et l'autre de pouvoir garder l'équilibre. Mais c'est la première fois que des hommes vont se livrer à un tel défi sur la frontière du monde.

Le Baron-Commandant Ballister, évidemment, a tout tenté pour s'opposer à cette folie, qui va non seulement mobiliser des hommes et des ressources, mais encore mettre en danger la sécurité de l'ensemble de l'équipage. Il a même sollicité audience auprès du roi Rhone, onzième du nom. Mais Rhone est vieux, il tient aux traditions et cette jeunesse exposée au danger uniquement pour l'honneur de le servir à quelque chose d'assez émoustillant pour le persuader de les laisser aller jusqu'au bout de leur

projet. Le Baron-Commandant a dû s'exécuter, puisque le roi en tout commande. D'ailleurs, Rhone le onzième est malade, soucieux ; il voit arriver sa propre mort et n'a pu encore se résoudre à ce que son fils lui succède, et ces jeux, pimentés par cette course au dehors du monde le distraient de ses soucis dynastiques.

Bien sûr, la tradition prévoit que l'aîné du roi défunt devienne le nouveau souverain. Mais l'aîné est le prince Rhone, qui serait dès lors le douzième du nom, cet héritier, justement, dont on dit qu'il a une faiblesse d'esprit qui s'oppose à ce que cela soit. Bref, le roi n'a pas besoin qu'on vienne en plus le contrarier. C'est pour ça que cette course va avoir lieu aujourd'hui, quel qu'en soit le prix.

À l'extérieur, dans un glisseur aménagé spécialement à cet effet, un pilote techno accompagnera le périple des deux héros avec des caméras dont les objectifs ne les perdront de vue à aucun moment. Dans le monde du dedans, le vrai, d'immenses écrans ont été dressés dans le stade où ont eu lieu les précédentes épreuves. La quasi-totalité de la population s'apprête à suivre l'affrontement, et beaucoup de paris ont déjà été engagés. Bien entendu, comme les parieurs ont pu constater que ni l'un ni l'autre des jeunes hommes n'a encore réussi à prendre le pas sur son concurrent, leurs cotes sont quasiment à égalité, avec peut-être un très léger avantage pour Steve, qu'on estime souvent plus proche du peuple.

Le moment est venu. Lentement, le panneau du sas glisse. Dehors, c'est l'obscurité, mais une obscurité trouée de millions de points de lumière. Steve et Ariès savent que ce sont des étoiles. Tout le monde a eu l'occasion d'en voir, au moins en image, même s'il n'est pas de bon ton de perdre du temps à regarder de telles horreurs. Mais ici, ils les ont devant eux, en direct, tous ces points dont on dit que chacun peut être entouré de mondes qu'il inonde de lumière. D'ici, cela semble encore plus difficile à croire que de l'intérieur : ce ne sont que des poussières à l'éclat froid, qu'on imagine mal être autre chose qu'une espèce de brouillard cosmique.

À cet instant, le prince Steve pense au Soleil, cette étoile mythique d'où est censé venir Prométhée. Un instant, il est tenté de se tourner vers le techno qui l'a aidé pour lui demander de la lui indiquer sur la voûte céleste. Mais il se retient, cela ne serait pas digne, pas conforme à son rang. Il n'est ici que pour une seule chose : prouver qu'il est capable de maîtriser cette peur qui lui comprime les entrailles et qu'il est le seul digne de porter le pavillon du roi pendant l'année à venir.

Une dernière fois, celui qui se considère comme le second dans l'ordre de succession au trône s'assure de la solidité de sa planche. À travers les gants, ses doigts sont crispés sur l'objet. Il essaie de distinguer ce que fait le duc Ariès, mais le casque le gêne pour cela. Et il ne veut pas étaler sa curiosité en public. Ce serait impudique.

Il faut y aller. La sortie n'est pas chose facile : la trappe s'ouvre dans le sol devant leurs pieds. Il n'est bien sûr pas question de sauter vers l'extérieur, car la simple accélération donnée par ce mouvement suffirait déjà à les envoyer s'égarer dans l'espace et donc au moins à leur faire gaspiller de précieuses minutes.

Steve lâche la planche de la main droite, et agrippe la rambarde. Puis, glissant dessus par à-coups, il opère un retournement. Cette fois, ça y est, il est à l'extérieur. Sur sa gauche, il distingue les visages du caméraman et du pilote dans le glisseur de surface. Curieusement, il n'a plus peur. Les deux hommes lui adressent un geste d'amitié, mais bien entendu, sa position sociale lui interdit d'y répondre. Il est à la fois agacé par la familiarité des deux technos et rassuré de les savoir là. C'est d'ailleurs certainement cette dernière sensation qui lui est la plus insupportable. Pour un peu, il éprouverait une forme de reconnaissance pour ces manants !

Soudain, une ombre passe devant la lueur du cockpit. C'est Ariès qui vient à son tour de prendre pied à l'extérieur. L'un et l'autre gardent encore la main agrippée à la rambarde. Ils ont beau savoir que la vitesse de rotation est calculée pour qu'ils restent attirés par la surface, le fait de se trouver brutalement la tête en bas par rapport à leur position habituelle est difficile à assimiler.

Le premier, Ariès pose sa planche et s'y installe, prenant son temps. Steve l'imité. C'est à ce moment que la voix du juge des jeux grésille dans les casques.

— Champions, tenez-vous prêts.

Parmi tous ceux qui ne font pas partie de la caste des nobles, seuls le maître des jeux et ses arbitres sont autorisés à s'adresser ainsi à un prince de sang et à un duc. Il est d'ailleurs heureux qu'il en soit ainsi. Il faudrait un temps infini pour donner le départ des courses si on devait aligner tous les titres protocolaires !

— Champions, dit encore la voix. Il vous reste dix secondes.

Cette fois, Steve ne peut réprimer un mouvement de la tête en direction de son adversaire. Au même moment, Ariès a la même réaction. Mais le revêtement de la visière les empêche de rien distinguer du visage de l'autre. Cependant, comme s'ils s'étaient donné le mot, c'est à ce moment qu'ils décident de lâcher la rambarde, et de se serrer la main, conformément à l'usage.

— Champions, six secondes, dit la voix du maître des jeux.

Steve se hâte à son tour de mettre en place sa planche et d'y poser le pied. Dans le glisseur de surface, un projecteur s'allume pour filmer le départ. Le prince se rend compte qu'il n'a pas envisagé la présence de cet éclairage. Du coup, la terreur qui commençait à revenir à l'idée de se trouver prisonnier des ténèbres s'atténue. Même si cela est peu digne, il préfère effectuer cette course en pleine lumière. D'ailleurs, il en sera de même pour Ariès, et l'honneur sera sauf.

— Deux secondes, fait la voix.

Steve prend son souffle, il pose la main gauche sur le boîtier de commande de l'électro-aimant pour vérifier son bon fonctionnement.

— Une seconde.

Le prince retient sa respiration. Il pense au roi Rhone, à son fanion, et au porteur de ce fanion qui accompagnera Sa Majesté pendant une année.

— Partez ! ordonne le maître des jeux.

D'un seul mouvement, prenant appui de leur pied droit sur la surface, les deux jeunes gens se propulsent en avant. Les aimants répulsifs inclus dans les planches leur assurent juste ce qu'il faut d'altitude pour léviter à quelques centimètres du rail magnétique et pour glisser par-dessus la surface externe du vaisseau-monde.

Durant la semaine précédente, des équipes de technos ont systématiquement parcouru la piste pour la débarrasser de tous les obstacles possibles. Il a fallu pour cela détourner plusieurs canalisations, refaire un certain nombre de circuits, poncer toutes les aspérités et balayer bien entendu les poussières venues s'accumuler sur la coque au fil des siècles. Quelques heures avant le grand départ, une ultime équipe était encore en place pour remplacer un panneau déformé afin que les coureurs disposent réellement d'une surface irréprochable.

La première impulsion les a lancés dans la course en glissant sur la surface, sans décoller encore. Au même instant, l'un et l'autre reposent le pied à terre pour une seconde poussée. Cette fois, ils sentent que la planche s'élève. C'est conforme à ce qui leur a été annoncé lors du dernier briefing. Ici, à l'extérieur, rien ne vient freiner leur course. Aucun frottement, ni dans l'atmosphère, ni sur l'eau de la mer, ne fera retomber à chaque fois l'élan. Chaque coup qui s'ajoute vient augmenter la vitesse. La difficulté sera pour eux de garder le cap et de contrôler cette célérité pour ne pas risquer de dériver.

Le glisseur a démarré en même temps que les compétiteurs et le faisceau de lumière dessine sur le métal lisse un cercle que l'un et l'autre donnent l'impression de chercher désespérément à rattraper. En même temps, on pourrait les croire immobiles dans ce cercle de lumière si la succession de plus en plus rapide des limites des plaques traversées n'indiquait leur vitesse.

Le duc, insensiblement, creuse l'écart. Steve donne un troisième coup de talon et se détache cette fois légèrement. Le duc l'imité alors et reprend un léger avantage. Les surfs s'élèvent encore plus haut, à la limite du décrochage. Ils franchissent la bande de peinture blanche annonçant le premier kilomètre. Jusqu'ici, ils ont réussi à rester bien dans l'axe. Steve donne un nouveau coup de pied, le quatrième. Son surf s'élève encore un peu plus et il dépasse à nouveau Ariès. Mais il commence à entrer dans la zone de danger. Vivement, le prince jette un coup d'œil à l'écran du micro-altimètre de sa comwatch. Celui-ci

marque trente centimètres. C'est déjà bien au-delà de la limite de sécurité. Et cette altitude augmente sans cesse. Trente-et-un, trente-deux, il veut freiner avec le pied, mais ne trouve que le vide. La mort dans l'âme, il doit déclencher une première fois son électro-aimant. Presque instantanément, l'altitude diminue et l'appareil va se plaquer au sol, l'envoyant bouler à quelques mètres en avant. Ariès vient alors le doubler à une vitesse qui lui semble incroyable.

Le glisseur de surface s'attarde près de l'accidenté jusqu'à ce que celui-ci se relève, ébloui par la lumière des projecteurs. Finalement, après s'être assuré que le prince n'abandonnait pas, le véhicule file à la poursuite du duc. Cette fois, autour du prince, les ténèbres se sont refermées. La panique menace. Steve essaie de contrôler sa respiration, mais le volume confiné du casque ne lui permet pas d'oxygéner correctement ses poumons. Il doit tenir le coup, mais d'abord récupérer sa planche !

Qu'importe le fanion ? La terreur est là, incontrôlable. Et s'il allait se perdre à tout jamais ? Et s'il allait dériver, même pas dans l'espace, mais à la surface, au-dessus de la surface métallique jusqu'à ce que son oxygène soit épuisé ? Il connaît exactement le terme : quatre heures ! Dans quatre heures, son cerveau s'engourdira, il tombera et c'en sera fini du prince Steve.

Au loin, le glisseur adverse file toujours. Bientôt, la tache de lumière disparaît derrière l'horizon de Prométhée. À la limite de l'affolement, Steve se décide à allumer son propre projecteur frontal et le projecteur de poitrine. Partout autour de lui, la surface de métal. Nue, aride, griffée par les poussières cosmiques de six siècles de course dans l'espace. Heureusement, il distingue nettement les bandes délimitant la piste. Elles lui indiquent qu'il ne s'est pas égaré. À tout prendre, s'il ne retrouve pas sa planche, si celle-ci s'est perdue dans l'espace, il peut en moins d'une heure être de retour. Mais en même temps il refuse cette solution : revenir à pied, piteux, humilié, ce serait perdre la face. Après tout, Ariès peut lui aussi commettre une erreur ! Heureusement, les catadioptres qui garnissent le bord du surf finissent par accrocher les rayons des projecteurs. L'engin est là, à moins d'une trentaine de mètres. En s'efforçant de ne pas courir et de toujours laisser un pied posé au sol, Steve se dirige vers lui. L'électro-aimant dont est muni le surf le maintient immobile, collé au sol.

Le prince reprend sa position, un pied engagé dans la sangle de calage. D'un geste il débloque l'aimant, et se sent à nouveau prêt à flotter. Vite, il reprend sa course, en se forçant cette fois, à ne plus quitter le micro-altimètre des yeux. Il franchit ainsi, s'obligeant à ne penser à rien d'autre, encore six bandes kilométriques. C'est à ce moment qu'il retrouve le glisseur de surface. Bientôt, il peut distinguer le cercle de lumière. Ainsi qu'il l'avait espéré, c'est au tour d'Ariès de se trouver en difficulté. Apparemment, sa planche a dévié et il a lui aussi dû utiliser l'électro-aimant afin de la ramener dans la bande normale.

En arrivant au niveau de son adversaire, qui a déjà le pied sur la planche, prêt à redémarrer, Steve se permet un geste d'amitié. En course, cela est toléré et même considéré comme chevaleresque. Le silence est impressionnant. À l'intérieur, dans le cœur du monde, les épreuves s'accompagnent toujours des acclamations de la foule. Mais rien de semblable ici.

Bien sûr, les coureurs ont eu la possibilité de choisir d'écouter les commentaires, ou même d'entendre l'ambiance du stade où sont disposés les écrans, mais ni l'un ni l'autre ne l'a voulu. Ariès écoute une musique ancienne, Steve reste dans le silence. C'est maintenant lui qu'accompagne le glisseur. Furtivement, le prince jette un œil dans la direction du véhicule. Les reporters-cameramen filment toujours.

Soudain, alors que Steve franchit le quinzième kilomètre, Ariès le rattrape. Leurs vitesses sont presque égales, mais avec encore un léger avantage pour le duc. Steve jette un regard vers l'altimètre, il est en limite de décrochement, à nouveau. Ariès, quant à lui, parvient à aller plus vite sans dériver vers l'espace. Bien entendu, le duc est légèrement plus grand que le prince et plus épais également. Son poids lui permet de rester à une altitude plus faible pour la même vitesse. Steve regrette de n'avoir pas réclamé l'égalité des masses. Le faire après la course serait discourtois et indigne de lui.

Mais pas question de s'avouer vaincu. Le prince n'a plus utilisé de nouvel appel du pied pour se propulser depuis plusieurs kilomètres. Mais, il doit le faire encore : juste une petite impulsion pour dépasser Ariès. Ensuite, il essaiera de jouer avec l'électro-aimant pour stabiliser l'altitude. Il plie le genou

gauche, pour atteindre le sol avec le pied droit. Cela représente un dénivelé de vingt centimètres : une marche d'escalier.

Mais soudain, au moment où son pied va toucher la surface de métal, quelque chose se présente : une irrégularité qui a échappé aux équipes chargées de la préparation de la piste. Le garçon est déséquilibré. Du coup, son surf tourne à quatre-vingt-dix degrés et vient frapper celui d'Ariès. Le duc ouvre les bras comme quelqu'un qui tombe à l'eau. Il quitte sa planche et s'en va percuter la cabine du glisseur de surface qui se meut parallèlement aux deux compétiteurs pour avoir le meilleur angle de prise de vues.

Dans le même temps, l'élan donné par le choc propulse le prince à une vitesse supérieure. Il ne peut regarder tout de suite son altimètre, obligé qu'il est d'essayer de conserver son équilibre, et de rester sur la planche. Finalement, il réussit à s'accroupir et à prendre le bord de son engin entre ses mains. Alors seulement il regarde, à la lueur de son projecteur : il est déjà à plus de vingt mètres, et cette altitude augmente encore. Il a juste le temps d'apercevoir à l'horizon les lumières du glisseur et de son compétiteur. Les pistes, elles, ne sont plus visibles. Il va aller se perdre dans l'espace. Il ne lui reste plus qu'une chose à faire : se retourner et prendre de l'élan en s'appuyant sur la planche pour espérer retrouver la surface par effet de réaction.