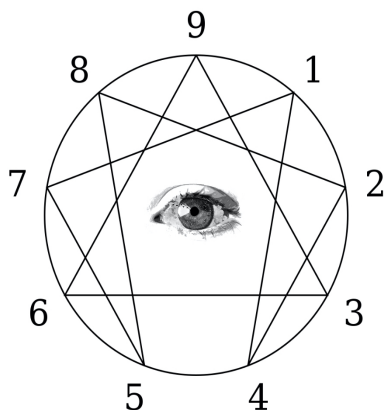


Les 9 MONDES



Jean-Christophe FRESEUILHE

Conscience Arts

Préface

Le roman dystopique et spirituel qui est entre vos mains peut être lu avec la simple volonté de découvrir une histoire dystopique ou bien pourrait-il vous permettre de découvrir ou d'approfondir la science de l'ennéagramme à travers une histoire faisant intervenir de nombreux personnages favorisant la compréhension et l'étude des 9 typologies. L'ennéagramme a été mis en lumière par Georges Ivanovitch Gurdjieff au XXe siècle. Son origine est bien plus lointaine, et sa compréhension nécessite des années d'étude. L'ennéagramme, en tant que figure géométrique et ésotérique, peut être étudié sous un angle spirituel, faisant intervenir des connaissances cosmogoniques ou des danses en mouvements, mais également comme étude rigoureuse de la personnalité humaine. Le livre de Gurdjieff et le film de Peter Brook, "Rencontre avec des hommes remarquables", qui retrace la vie de Gurdjieff, permet de comprendre les fondements sur lesquels Gurdjieff a réactualisé ce système d'étude de la personnalité, né probablement dans les écoles de sagesse de l'antiquité. L'ennéagramme sera ici abordé de manière caricaturale ; l'étude des sous-types pourra être investiguée par d'autres lectures spécialisées. Quel intérêt trouver par ce système d'étude liant connaissance de soi et développement personnel et/ou spirituel suivant ses aspirations ? Dans un premier temps, comprenons que nos personnalités sont liées à des conditionnements issus en grande partie de notre éducation, nos expériences et nos vécus durant l'enfance ; ceux-ci ont généré une manière de nous sentir aimés ou acceptés vis-à-vis du monde extérieur. Dans un second temps, un chemin

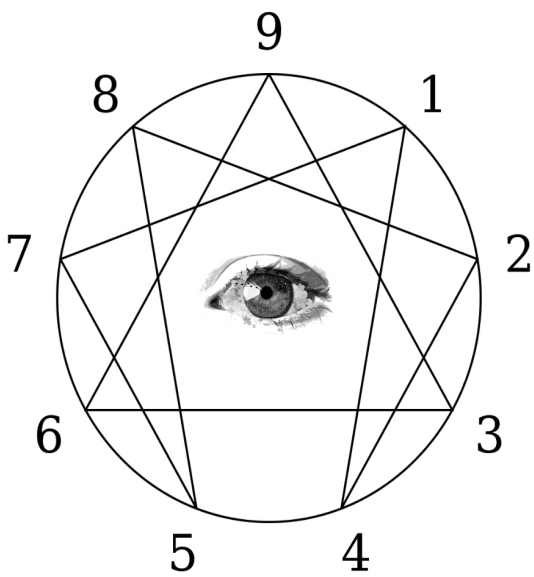
de connaissance de soi basé sur l'observation de soi et l'étude nous permet de mettre en lumière notre propre ennéatype, d'en comprendre les fondations, les conditionnements, les qualités, les défauts, mais aussi les différents niveaux. Il existe aussi un principe important basé sur la bienveillance et le respect fraternel envers nos semblables ; on ne révèle pas directement un ennéatype à une personne. Le chemin doit s'entreprendre individuellement, avec éventuellement une aide extérieure ou une formation complémentaire. On distillera certaines connaissances seulement après avoir étudié et approfondi l'étude rigoureuse de l'ennéagramme, qui comporte un mouvement beaucoup plus dynamique qu'une simple étude théorique. Par exemple, un ennéatype 1, suivant une prédominance de son aile en 9 et en 2, aura une toute autre personnalité suivant l'intensité de l'une ou l'autre, influençant sa personnalité. Il existe également des sous-types qui permettent d'aller encore plus loin dans la compréhension de l'ennéagramme. Chaque ennéatype a un sous-type dominant parmi les trois de sa typologie principale. Les personnes formées à l'ennéagramme pourront par ailleurs s'exercer à repérer de temps à autre les sous-types parmi les personnages du livre. Pour faciliter le suivi et l'étude, j'ai volontairement apposé de temps à autre la lettre "E" suivie du chiffre correspondant à l'ennéatype. Ainsi, lorsque vous lirez "Lucy (E5)", cela signifie que Lucy est une ennéatype 5 avec ses particularités, ses qualités, ses défauts et, de manière générale, son comportement à l'œuvre dans un cadre collectif et/ou individuel. Vous retrouverez à la fin de ce livre les 9 typologies principales qui vous permettront de mettre les noms des personnages en lien avec les ennéatypes, ainsi qu'une annexe

comportant un extrait de l'ennéagramme issu du livre "Votre Programme 100 % GAGNANT". Mes remerciements vont à la libre université du Samadeva, où j'ai été formé à l'ennéagramme, aux formateurs experts en ce domaine qui m'ont transmis l'enthousiasme et la passion d'approfondir cette science humaine et spirituelle. Je remercie avec beaucoup de gratitude Idris Lahore et Ennéa Tess Griffith pour leurs enseignements et leur soutien constant. Chers lecteurs, je vous souhaite une lecture inspirée, j'espère que ce livre vous captivera autant qu'il m'a passionné à l'écrire. Un remerciement particulier à Patricia Joly pour son soutien à la réalisation de ce livre.

Jean-Christophe FRESEUILHE

Table des matières

Chapitre 1 : L'AUBE	
.....	p 9
Chapitre 2 : LA RÉVÉLATION	
.....	p 27
Chapitre 3 : L'OUVERTURE	
.....	p 43
Chapitre 4 : ARHAMIN	
<i>L'origine du projet « ANATOM »</i>	
.....	p 73
Chapitre 5 : LE DÉPART	
.....	p 81
Chapitre 6 : AU-DELÀ DU MIROIR	
.....	p 99
Chapitre 7 : LE CHANT DES ÉTOILES	
.....	p 127
Chapitre 8 : LA COMMUNAUTÉ ENNÉA	
.....	p 153
Chapitre 9 : L'ABSOLU	
<i>Les 9 Bodhisattvas et l'ère des Dyonos</i>	
.....	p 173
Annexes.....	p 213



CHAPITRE

1

L'AUBE

L'histoire s'écrit en symbiose avec l'ensemble de l'existence, englobant l'humanité, le règne animal, le monde végétal, et même l'Univers tout entier. Tout est un, une trame tissée dans l'étoffe de la réalité. Je trace ces mots pour que ceux qui viendront après nous, tout comme ceux qui nous ont précédés, puissent se reconnaître dans la quête éternelle de la Vérité, une quête qui autrefois animait les écoles des mystères.

Je m'appelle Stella Claryss, née en 2046 à Orus, un modeste village français près de la frontière espagnole. Ma jeunesse a été baignée dans la quiétude de la campagne, à l'abri de l'agitation citadine et partiellement préservée des ravages de la pollution. Entourée de vastes étendues de nature, j'ai grandi au rythme paisible des saisons, loin de l'effervescence des métropoles surpeuplées. Mes parents faisaient partie d'un groupe d'écologistes révolutionnaires, et ils m'ont transmis une vision d'un monde possible, un monde empreint de pacifisme et de respect envers la Vie. Notre existence était rythmée par l'élevage, au cœur de fermes dirigées par des écologistes depuis les années 2000, tous animés par le désir de bâtir une société meilleure. Pendant cette époque, l'humanité se scindait en deux camps bien distincts.

D'un côté, il y avait ceux qui aspiraient à la paix, à un retour aux valeurs simples où la technologie ne serait plus une priorité, voire serait totalement absente. De l'autre, il y avait ceux qui étaient avides de technologies, de nouveautés, et de surconsommation. Tout au long de mon enfance, j'ai parcouru les champs, la forêt, et les montagnes, découvrant ainsi la splendeur de la nature qui m'entourait. Cependant, à l'adolescence, je me suis rebiffée contre les idéaux de mes parents et contre la manière dont ils m'avaient

éduquée. Le monde urbain et moderne exerçait sur moi une attraction irrésistible dès mon plus jeune âge. À 17 ans, j'ai rencontré un amoureux qui avait fui la campagne, qu'il trouvait trop étroite, trop vide, trop simple. Nous avons choisi de nous installer à TechnoïaRanch, une ville située dans le désert de Californie près de Las Vegas, créée dans les années 2030 pour célébrer les nouveaux dieux de la technologie et de la robotique. C'était l'endroit parfait pour une aventurière comme moi, avide de découvertes. Avant de faire ce grand saut, mon petit ami Aaron m'a fait visiter de grandes métropoles pour me familiariser progressivement avec la vie urbaine et son monde virtuel. J'étais fascinée par les couleurs des villes, les hologrammes, les modes de transport futuristes, les lunettes hypersensibles, les caméras de surveillance assurant la sécurité des habitants, ainsi que les milliers de drones bourdonnant dans les cieux. Chaque nouvelle information était enregistrée dans des micro-puces intégrées dès l'enfance, créant un monde qui me semblait paradisiaque, bien loin de mon village natal, qui m'apparaissait désormais comme terne et dépassé. Par la suite, Aaron a obtenu un poste d'expert en agronomie à TechnoïaRanch, travaillant sur des modifications génétiques et la production de nutriments condensés dans des gélules et des légumes cultivés dans des « GermBox » pour nourrir la population de la ville. Son travail l'absorbait totalement, tandis que de mon côté, je comblais le vide en m'intéressant à ses recherches. Du matin au soir, j'appris rapidement à maîtriser les nouvelles technologies, faisant corps avec le monde virtuel.

Quelques années se sont écoulées, et j'ai perdu tout contact avec mes parents, qui refusaient d'utiliser la

technologie moderne en raison de leur idéologie révolutionnaire. À ce moment, une opportunité s'est présentée : une université recherchait une professeure de français. La vie avec Aaron devenait monotone, alors j'ai décidé de postuler et, par chance, j'ai été acceptée. Malgré ma jeunesse, mes élèves n'étaient guère plus âgés que moi. Au fil du temps, j'ai réalisé que mon corps était devenu fragile, comme s'il était passé en mode « survie » en permanence en raison de l'exposition constante à la technologie, aux écrans, aux hologrammes et aux ondes omniprésentes. Je donnais des cours en utilisant un casque visuel intégré dans une salle vide, filmée en 3D et projetée dans les lunettes à réalité amplifiée de mes étudiants dispersés dans le monde entier. Les exercices étaient transmis via des logiciels sophistiqués, accessibles grâce à la reconnaissance faciale et oculaire, rendant la tricherie impossible. Chaque ordinateur était équipé d'un capteur sensoriel hypersensible qui signalerait toute tentative de fraude à l'université. J'avais le pouvoir de voir sans être vue, une expérience fascinante. En plus de mon rôle de professeure, la direction de l'université m'a proposé de tenir une chronique sur la vie sociale des élèves via le réseau téléinformatique de l'université, qui gérait également les réseaux sociaux et la page SchoolBook de l'établissement. Chaque étudiant était encouragé à partager son travail et ses projets, mais surtout à mettre en avant notre prestigieuse université américaine. Mon charme résidait toujours dans mon accent français, qui ne m'avait pas quittée. À cette époque, j'ai fait la rencontre de Steeve, un journaliste indépendant. L'université faisait appel à lui pour animer une chronique où l'on abordait des sujets tels que l'histoire, les époques révolues et la pré-technologie.

Ces sujets n'attiraient pas particulièrement les adolescents, mais leurs parents, la plupart étant des bienfaiteurs de cette prestigieuse université, étaient nostalgiques de l'Ancien Monde. En regardant ses émissions, je ressentais une profonde mélancolie...

Je me souviendrai toujours du jour où tout a basculé. Je m'étais échappée de mon bureau pour manger à l'extérieur et m'accorder cinq minutes de répit, un moment pour m'éloigner de mon travail. C'était comme un appel intérieur qui me ramenait à moi-même, loin de l'agitation de la vie extérieure. Pourtant, ce n'était pas un moment de sérénité, mais plutôt une expérience déconcertante et troublante. Assise sur un banc, soudainement, je me suis sentie profondément mal à l'aise, presque désespérée, face à la folie d'un monde hyper-urbain et hyperconnecté. Cela m'a frappée de plein fouet, une prise de conscience brutale. Tout semblait froid et déshumanisé : les bruits, les images, les foules en mouvement, les smartphones, les hologrammes émergeant des appareils multimédias, les lumières artificielles incessantes, les caméras espionnant tout et tous, les drones autonomes. Les gens semblaient gris et mécaniques, leurs mouvements dénués d'âme. Mon cœur a réalisé que j'étais devenue étrangère à la vraie vie, que j'avais laissé derrière moi une part essentielle de l'humanité. Contrairement aux personnes autour de moi, j'ai pu prendre conscience de cela grâce à mon enfance bénie et à ma vie rurale en communion avec la nature. Mes parents, que je remercie infiniment, m'avaient éveillée à cette réalité. J'aurais voulu, à cet instant, chasser ce décor de renouveau, voir les enfants jouer dans les champs, les gens se regarder avec bienveillance et tendresse.

J'aurais aimé sentir l'herbe et la lavande, observer les chevaux galoper et les vaches sortir des étables après un long hiver. Plus que tout, j'aurais souhaité retrouver le sourire de mes parents, leur bonheur profond dans la simplicité qu'ils avaient choisie pour eux, pour moi, pour nous. Désormais, tout me paraissait terriblement laid et artificiel. J'ai passé un long moment sur ce banc à contempler le monde sombrer dans sa propre création. Ce moment hors du temps m'a remplie d'une sensation libératrice. J'ai ressenti avec force la conviction de mon père, qui m'avait toujours protégée et mis en garde contre ce monde sans âme ni racines. J'ai pris conscience que j'étais en train de vivre l'expérience la plus profonde de ma vie, réalisant que l'essentiel et le bonheur ne résidaient pas dans cette société. L'être humain s'était perdu et s'auto-aliénait en devenant dépendant de gadgets technologiques oppressants.

Quelques mois plus tard, je suis retournée voir ma famille, animée par le désir de retrouver l'authenticité et la simplicité. Ce furent des retrouvailles merveilleuses. Bien que je les aie un peu négligés, mes parents m'ont accueillie à bras ouverts. Le bonheur de nous retrouver était palpable. Mes longues discussions avec mon père étaient passionnantes, nous renouions avec le partage et l'harmonie familiale. Le calme, les odeurs, le vieux matelas de ma chambre, les chèvres dans les champs, les oiseaux du matin... Tout était là. Avant de repartir, mon père m'a offert un livre sur l'Ennéagramme, un sujet dont j'ignorais tout mais qui semblait précieux à ses yeux. Il m'a dit que cela pourrait m'aider à mieux comprendre l'être humain et à agir de manière plus éclairée. Dans ses yeux, j'ai lu à la fois une profonde tristesse et le

désir de me voir heureuse, avec une interrogation sur ce que demain réservait, non seulement pour moi, mais pour toute l'humanité. La tendresse enveloppante de ma mère était douce et réconfortante, mais nous savions que nous ne pourrions pas nous revoir avant longtemps. J'aurais aimé figer ce moment pour l'éternité. Tant de temps s'était écoulé depuis mon départ de la maison. J'étais désormais convaincue que mon destin ne pouvait se limiter à suivre une humanité en déclin et aliénée. Mon père m'avait aussi donné l'adresse d'une communauté dans le Montana, où je pourrais, si je le souhaitais, approfondir mes connaissances pour la suite de ma vie. Les montagnes immaculées du Montana s'éloignaient au loin, préservant dans leur vallée la simplicité et l'humilité de la vie sauvage. De retour chez moi, j'ai plongé dans l'étude de l'Ennéagramme, une science de la psyché humaine. J'ai dévoré tous les livres et regardé toutes les vidéos pertinentes sur le sujet. En dehors de mon travail à l'université, j'ai passé des heures à observer et à vérifier la validité des typologies. Lorsque je discutais avec les gens, mon esprit se concentrait sur leurs types et je croyais fermement que la personnalité était le résultat d'une construction mécanique liée à l'enfance et aux conditionnements mentaux en réaction aux expériences vécues. Steeve, avec qui je vivais désormais, partageait ma passion, et ensemble, nous avons acquis et développé de vastes connaissances sur les neuf types de l'Ennéagramme. Durant nos années à l'université, nous avons proposé des cours sur l'Ennéagramme, qui ont suscité l'intérêt de nombreux élèves, en particulier de Kevin, un geek réputé. Il avait eu l'idée de créer un jeu en ligne pour déterminer les spécificités de l'ennéatype des joueurs et les mettre en

compétition. Nous étions réticents, car pour nous, l'Ennéagramme devait favoriser le développement personnel plutôt que de devenir un jeu pervers où chacun exploiterait les faiblesses des autres. Nous avons exprimé notre désaccord, et heureusement, Kevin a abandonné l'idée d'ouvrir des salles de jeu de réalité virtuelle.

Pendant l'été de 2072, une décision cruciale nous anime : nous choisissons de nous aventurer dans l'état du Montana pour explorer la communauté dont mon père me parle depuis longtemps. Armés de notre compréhension de l'Ennéagramme, notre objectif est de poursuivre notre développement personnel. À notre grande surprise, aucune information sur cette communauté n'est disponible dans nos micro-puces cellulaires intégrées, suggérant avec excitation qu'elle fonctionne en toute autonomie. Le Montana abrite plusieurs communautés parallèles, tolérées par les autorités locales pour éviter toute opposition. Cependant, la CIA les surveille étroitement par satellite, prête à éliminer toute menace contre le pouvoir en place. L'intelligence artificielle, via des drones et des robots, scrute chaque mouvement et toute information susceptible de compromettre la sécurité. Mon père, conscient du danger, garde le silence absolu, sachant que la moindre information peut nous exposer. Nos micro-puces cellulaires renferment notre passé, notre présent, et enregistrent nos moindres déplacements et conversations. Elles peuvent même anticiper nos pensées et fournir une "voix guide" personnalisée directement dans notre oreille interne. J'avais été implanté dès la naissance, une obligation devenue incontournable, mais mon père avait régulièrement désactivé la mienne avec un

logiciel pirate. J'ignorais que le hameau où j'avais grandi était sous surveillance constante jusqu'à mon départ. La "Voix guide" se réactiva dès que nous quittâmes le hameau familial et Steeve et moi devions échanger avec prudence pour ne pas être enregistrés, en utilisant un code de communication par écrit.

Au milieu de l'été, une vague d'excitation nous emporte alors que nous nous lançons dans notre voyage, le Montana pour destination. Nos cœurs palpitent d'anticipation, espérant trouver cette communauté mystérieuse, libérée des entraves technologiques et des conventions qui jalonnent notre quotidien. Toutefois, une appréhension diffuse se mêle à notre enthousiasme, car l'inconnu règne en maître sur notre périple. Le Montana, sanctuaire préservé et fortement gardé, nous accueille avec une frontière soumise à un contrôle strict. Par chance, notre identité et notre profession nous ouvrent les portes de cette nature grandiose qui me ramène à mes souvenirs d'enfance. L'adresse inscrite par mon père sur le bout de papier est énigmatique, ne correspondant à aucun lieu apparent. Cependant, en scrutant attentivement le papier à la lumière dorée du soleil, nous décelons d'infimes filaments holographiques. En les tirant délicatement, nous révélons un message hologramme. L'utilisation de cette technologie moderne par mon père nous surprend, mais le message est limpide : "La fête de Rob Stewart se situe à un endroit de longitude 113°59'38" Ouest et de latitude 46°52'19" Nord." Malgré le choix délibéré de termes tels que "fête," ces coordonnées précises nous indiquent le chemin à suivre, dissipant nos doutes. Au cours de notre voyage, nous nous accordons de nombreuses pauses

pour contempler la majesté du paysage. Chaque halte est une immersion sensorielle pour Steeve, qui s'émerveille des parfums de la forêt, du contact avec la terre et des murmures des arbres, tandis que les sons apaisants de la nature nous enveloppent. Quant à moi, je ressens une profonde connexion avec cet environnement, une sensation d'appartenance à ces vastes étendues de forêts et de plaines, où je perçois le rythme vivant de la Terre. Notre puce informatique nous guide sans effort, utilisant les données de géolocalisation pour nous conduire vers la Communauté.

À notre arrivée, une inquiétude grandissante nous étreint alors que nous prenons conscience que la liberté tant espérée est loin d'être absolue. Des caméras, discrètement dissimulées, observent chaque recoin, et la porte massive en bois semble presque dotée de conscience. Un silence pesant règne, seulement brisé par le souffle du vent et le doux bruissement des feuilles, créant une atmosphère solennelle teintée d'inquiétude. Malgré nos doutes grandissants, nous persévérons, car nous plaçons notre confiance en mon père, notre guide.

Même Steeve, d'ordinaire intrépide, semble momentanément ébranlé. Avec résolution, nous avançons vers la magnifique et imposante porte qui dissimule soigneusement ce qui se trouve derrière, révélant peu de chose à nos yeux extérieurs.

Une porte qui évoque la solidité des plus imposants châteaux du Moyen Âge.

À environ deux mètres, une voix numérisée nous interpelle :

– Connexion Puce demandée ? Connexion Puce acceptée ?

Je réponds : "Connexion acceptée."
Steeve répéta la même réponse en écho.

La voix ajoute :

– Madame Claryss, entrée refusée. Monsieur Boyle, entrée refusée. Aucun journaliste n'est autorisé à pénétrer dans l'enceinte.

Je prends la parole à mon tour :

– Demande d'autorisation supplémentaire pour Monsieur Rob Stewart.

La voix répond :

– Autorisation prise en compte, veuillez patienter.

Nous attendons près d'une heure. Lorsque la porte s'entrouvre enfin, un homme aux yeux d'un bleu lumineux et au sourire bienveillant s'approche de nous.

– Bonjour, je suis Rob. Vous me demandez ? Comment puis-je vous aider ?

Je m'avance et me présente :

– Bonjour, je suis Stella, et voici Steeve, mon compagnon. Je viens de la part de mon père, Daniel Fres. Nous souhaitons assister à la fête... Serait-ce possible ?

Je remarque que les yeux de Rob s'embuent d'émotion, mais il se reprend rapidement, dissimulant ses sentiments à la caméra.

– Je dois demander l'autorisation. Attendez-moi.

Rob réapparaît après une attente interminable. Je suis incapable de contenir mon inquiétude. Nous avons placé tant d'espoir derrière cette porte qui nous semble infranchissable. Sous un éclairage intense, Rob tient un étrange gant noir digital.

Rob nous explique :

– Stella, veuillez passer votre main à l'intérieur de ce gant. Vous bénéficierez d'une autorisation de 48 heures dans la communauté. Je vais programmer votre puce pour cette période, après quoi vous devrez partir.

Steeve fait de même, et nous ressentons une légère piqûre dans nos esprits, signe que la connexion s'établit, même si nous n'en comprenons pas tous les détails. Nous devons faire confiance sans résistance. Suivant Rob, nous franchissons la porte avec une certaine appréhension et des doutes persistants. Nous nous retrouvons dans un univers parallèle, parcourant des allées verdoyantes impeccablement entretenues, éclairées par des lampadaires en forme de cygnes, à la tombée de la nuit. Les gens que nous croisons nous observent intensément depuis des maisons toutes identiques les unes aux autres, sans aucune différence de style. Leurs regards trahissent la même crainte que la nôtre. Qui sommes-nous et que veulent-ils de nous ? Rob garde le silence, mais de temps en temps, il se retourne avec un sourire chaleureux, offrant un peu de réconfort dans cette journée troublante. Après quelques minutes à traverser ces allées toutes semblables, nous arrivons devant la maison de Rob. Nous entrons avec une certaine réserve. Sa femme est

présente, son regard empreint d'une douceur inexprimable mêlée à une sorte de mélancolie intérieure. Elle nous salue, puis nous étreint chacun à notre tour dans un silence chargé d'émotion. La maison est décorée avec simplicité, dans des tons ocre et prune. Aucun hologramme, aucune interface informatique, aucun gadget technologique ne se fait remarquer. Rob nous désigne une table et nous prie de nous asseoir, faisant signe que nous devons maintenir le silence.

Il écrit sur une feuille de papier :

"Vous devez savoir que tout ce que nous disons sera enregistré. Par conséquent, nous devons communiquer par écrit et limiter nos conversations verbales. Vous avez été autorisés à entrer parce que j'ai rencontré votre père, Stella. J'ai dû prouver notre lien pour obtenir votre autorisation. Les gardiens ont comparé les données de géolocalisation de ma puce avec celles de votre père et ont confirmé notre lien indirect. Vous êtes donc ici en tant qu'amis. Voici ma femme, Ophélia. Bienvenue à vous deux. Je sais pourquoi vous êtes venus. Demain, vous pourrez découvrir ce que vous cherchez."

Nous partageons un délicieux repas ensemble, évoquant des souvenirs de mon enfance qui me reviennent en mémoire. Steeve, émerveillé, semble découvrir des saveurs inconnues. Nous échangeons quelques banalités avant de nous retirer dans une chambre préparée avec soin. Le lendemain matin, vers 6 heures, Rob vient nous réveiller brusquement, nous rappelant que nous ne sommes pas en vacances. Après un petit-déjeuner copieux et les préparatifs habituels, nous quittons la maison, Ophélia nous accompagnant

tandis que Rob guide le chemin dans un silence énigmatique. Ce lieu, bien que peuplé, n'a rien en commun avec le tumulte artificiel des villes modernes. Un calme presque surnaturel y règne, en contraste avec les cités saturées d'informations visuelles et sonores. Devant un bâtiment couvert de chaume, Rob nous invite à retirer nos chaussures. Nous passons sous un porche illuminé par une lumière bleue et pénétrons dans un espace dépourvu de meubles, orné de tapis somptueux et embaumant l'encens de rose. Nous attendons un moment avec Ophélia, pendant que Rob s'éloigne. Il revient quelques minutes plus tard avec un boîtier métallique numérisé. Nous nous allongeons au sol, et il place délicatement nos têtes, l'une après l'autre, dans ce mystérieux appareil. Je ressens une sorte de courant doux parcourir tout mon corps, une expérience à la fois agréable et relaxante. Ophélia et Rob subissent le même processus.

Ensuite, Rob peut nous parler librement :

– Temporairement, nous avons désactivé vos puces cérébrales pour éviter tout enregistrement de notre conversation. La communauté a l'autorisation de le faire pendant trois heures par personne et par semaine. Stella, tu es ici pour une raison précise, ton père t'a envoyée pour que tu puisses accéder à des connaissances particulières afin de poursuivre ton développement. Steeve, tu es libre de choisir ce que tu souhaites tirer de cette expérience...

– Dans une demi-heure, vous serez initiés à une pratique connue d'une partie seulement de notre communauté. Cette pratique vous permettra de réduire l'influence des robots et des appareils interconnectés sur votre cerveau. Pour l'instant,

inspirez profondément expirez lentement deux fois plus longtemps. Répétez cette respiration plusieurs fois. Détendez-vous et concentrez-vous sur votre propre présence dans chaque inspiration et expiration.

Une demi-heure plus tard, deux femmes et un homme entrent dans la salle où nous sommes assis en silence. Ils arborent le même regard bienveillant empli de chaleur. Ils nous remettent plusieurs livres et nous préviennent que l'initiation suivra. Steeve me jette un regard interrogateur, et je lis sur son visage une pointe d'anxiété. Nous nous asseyons en cercle en silence, puis l'une des femmes s'approche de moi et souffle doucement sur mon corps, avant de murmurer un mot incompréhensible à mon oreille. Elle fait la même chose avec Steeve.

L'autre femme nous observe attentivement et déclare :
– Vous êtes maintenant initiés. Le mot que nous vous avons murmuré doit rester secret. Il peut devenir votre corde salvatrice et l'outil de votre libération si vous le choisissez. Répétez-le en silence deux fois par jour, pendant des sessions de quinze minutes.

J'essaie de poser des questions, mais Rob nous prie de garder le silence et de quitter la salle. Il nous guide vers la sortie, où nous récupérons nos affaires. Après un nouveau passage au scanner des puces et une inspection de nos bagages par les gardiens, nous quittons la Communauté. Les livres sont habilement dissimulés avec de fausses couvertures de livres de cuisine de l'ancien temps, trompant les gardiens. Nous échangeons des accolades chaleureuses avec Rob et Ophélia, puis nous nous éloignons, complètement désorientés. Nous sommes venus en quête de connaissances sur l'Ennéagramme, et nous partons

avec une initiation mystique et alchimique. J'espère que les livres nous éclaireront sur cette expérience inattendue. Le voyage de retour est bien moins aventureux, nous avons besoin de temps pour assimiler nos expériences et nous perdre dans la contemplation de ces espaces préservés. Le murmure des feuilles, les couleurs éclatantes, le chant joyeux des oiseaux... Nous savourons simplement la vie.

CHAPITRE

2

La RÉVÉLATION

Pendant deux longues années, nous avons persévéré dans notre enquête sur l'Ennéagramme, analysant minutieusement les ouvrages fournis par la communauté du Montana. Ces textes étaient imprégnés des sagesses orientales et des enseignements des Maîtres du XXe et XXIe siècle.

Notre travail se déroulait sereinement, jusqu'à ce que le départ de Steeve vers un autre État mette un terme abrupt à notre collaboration. La solitude m'envahit alors, laissant la plupart de mes relations se perdre dans le tourbillon de cette époque de contrôle, de machines et de superficialités, où les désirs étaient comblés instantanément. Seul le doyen de l'Université restait un roc de bienveillance, prenant régulièrement de mes nouvelles. Notre collaboration passée dans le domaine de l'Ennéagramme avait été précieuse pour mes recherches. Parallèlement, j'ai commencé à travailler comme journaliste pour une chaîne de télévision encore gérée par des humains.

L'été 2075 marqua un tournant douloureux lorsque j'appris la tragique disparition de mes parents, victimes d'un tremblement de terre dans les Pyrénées, la région où j'avais grandi. J'ai obtenu une permission spéciale de l'État américain pour régler les formalités administratives sur les lieux de leur vie dédiée à la connaissance de soi. Les restrictions géopolitiques rendaient de plus en plus compliqués les déplacements hors du territoire. Cette période fut éprouvante, nécessitant une force intérieure considérable pour faire face à cette perte, qui semblait être la dernière raison de ma présence dans un monde de plus en plus énigmatique et hostile.

La récupération des puces contenant les mémoires auditives et visuelles de mes parents fut une expérience terrifiante. Chaque dialogue, chaque instant de leur vie était enregistré. Cependant, j'ai refusé de plonger dans leurs mémoires numériques, préférant honorer leur enseignement du respect de la vie présente. Heureusement, mon père m'avait laissé une lettre précieuse, rédigée bien avant son décès et déposée auprès de l'intelligence artificielle de la central Thanost, l'équivalent moderne du notariat. Cette lettre, datant de 2066, se révéla être la clé pour comprendre les événements à venir et renforcer ma détermination à contribuer à un monde en crise. Bien que son contenu soit parfois énigmatique, mes années de recherche m'ont permis d'en saisir la signification.

Lettre destinée à ma fille Stella
Puce n° 35286997

Orus, le 11 octobre 2066

Stella, ma Chérie,

À l'heure où tu prendras connaissance de cette lettre, je serai sans doute mort. Si tel était le cas, n'en soit pas trop triste ma fille, je serais toujours à tes côtés.

Toutefois, il est bon aujourd'hui, de te livrer certaines connaissances alors que tu poursuis ton chemin de vie tel que je le ressens intuitivement. Tu es libre, entièrement libre ma chérie de faire ce que tu veux avec ce que je vais à présent te livrer. Sans doute, l'auras-tu constaté par toi-même ? Sans doute, auras-tu compris que ce monde suit une trajectoire

qui empêche la libération intérieure des Êtres humains devenus esclaves du monde qu'ils ont nourris d'eux-mêmes (pardon, c'est une image affreuse mais bien réelle.), nourrit de leur substance vitale. Les hommes sont comme déconnectés d'eux-mêmes, ils ont sacrifié ce qui les constituent fondamentalement.

Le sens de la vie est défini par des lois universelles desquelles l'Homme ne peut se soustraire. Chaque partie de ce tout que nous formons poursuit un but qui suit une évolution déterminée par des principes supérieurs à l'Ego, bien au-delà de l'orgueil et de la vanité humaine.

Chaque être humain, dans son for intérieur possède cette nostalgie, cette impulsion vers la Source, vers ce processus de libération intérieure le reliant à l'Univers et au Tout. Mais notre monde s'est perdu dans des artifices. Une partie de l'humanité qui avançait vers ce but est aujourd'hui divisée et répartie aux quatre coins du monde dans un endormissement temporaire.

Notre évolution suit un principe d'incarnations et de réincarnations qui doit nous permettre d'atteindre ce pourquoi nous sommes Humains.

Il y a un véritable danger aujourd'hui, car ceux qui portaient cette impulsion en eux, du fait de leur conditionnement et le contrôle par les machines, rend cette prise de conscience presque impossible. Il est d'une nécessité absolue d'éveiller les consciences, il est d'une nécessité absolue que les êtres humains puissent retrouver ce lien vers eux-mêmes afin que

l'évolution se poursuive, et qu'une époque plus lointaine que la nôtre voit émerger un nouveau modèle de société ; ou au moins que les hommes puissent renaître dans des conditions meilleures pour évoluer.

Seul ton cœur et ton discernement t'éclaireront, mais aussi un peu, je l'espère, le lien que nous avons au-delà de la mort et, la confiance que tu me portes. Merci ma fille.

N'oublie jamais que l'essentiel est en toi, trouves ta propre vérité et si tu es encore jeune à l'heure où je t'écris, veille à garder ton potentiel physique et mental intact et puissant. Souviens-toi que tu n'es pas seule, dans d'autres mondes parallèles des esprits bienveillants veillent sur toi.

De tout mon cœur, je souhaite que les vents te soient favorables pour la suite de ton chemin de vie. De nombreuses forces convergeront vers toi pour te soutenir dans tes buts et la créativité que tu mettras au service des ouvrages que Rob t'aura confié et des connaissances que je viens de te livrer.

Ton père qui t'aime au-delà des mondes

Cette lettre, datant déjà de huit ans, me hantait avec la question persistante : pourquoi mon père ne me l'avait-il pas remise plus tôt ? Cette énigme me tourmentait pendant plusieurs jours. Finalement, je fus contrainte de retourner sur les lieux de mon enfance. La maison était désormais en ruine, tout s'effritait autour de moi, et mon passé semblait

s'effacer en même temps que les murs s'écroulaient. Dans ce tumulte de souvenirs, je m'efforçais de garder mon calme.

"Ce passé est ancré en toi, il a façonné ta personne et t'a dotée d'une force intérieure. Ces ruines ne sont que les vestiges d'un temps révolu, mais ce temps n'est pas réellement mort. Ma mère et mon père, bien qu'absents de ce monde, continuent d'exister dans un autre univers."

Ces pensées me donnèrent un regain de confiance. Je parvins à pénétrer à l'intérieur de la maison, au cœur de tous les souvenirs de ma vie avec mes parents. Parmi ces ruines, je découvris des informations secrètes, que je ne peux pas encore révéler ici. Une fois mon investigation terminée, je repris le chemin du retour pour me plonger de nouveau dans ma routine quotidienne, bien que mon travail, que j'aimais tant, ne comblait plus tout à fait le vide qui grandissait en moi.

À l'automne, la société de production de la chaîne de télévision se réunit pour discuter de la programmation de l'année 2077-78. Grâce à des dons substantiels d'un mécène anonyme, la société disposait de fonds considérables pour moderniser ses programmes. Cela me désolait profondément, car j'appréciais le caractère intime et quelque peu rétro de nos émissions. Cependant, les actionnaires semblaient aveuglés par l'argent, et des idées de plus en plus extravagantes commençaient à émerger : production d'un film en hologramme, concours de séduction, émissions avec des avatars virtuels, et ainsi de suite. Finalement, les deux principaux producteurs et

actionnaires, James et Ridley, nous demandèrent de proposer des idées innovantes pour la réunion de la semaine suivante. En sortant de cette réunion, je me sentais totalement découragée. Tout semblait se diriger vers une approche de divertissement coûteux à outrance, un scénario auquel je ne pouvais adhérer. Mon appartement me semblait de plus en plus étroit, tout comme moi. Le lendemain matin, à mon réveil, j'ai envisagé sérieusement de démissionner et de chercher un autre emploi.

Au deuxième jour, je plongeais dans l'un de mes livres sur l'Ennéagramme. Quelque temps auparavant, j'avais commencé à étudier les comportements de mes collègues pour déterminer leur ennéatype. Je savais que ce n'était pas la finalité de cette science, mais cela m'amusait, passait le temps et développait mes compétences d'observation.

James correspondait au Type 7, Ridley au Type 3, Sarah, ma secrétaire, au Type 6, et ainsi de suite.

C'est pendant cette lecture anodine que j'eus une illumination. En fermant les yeux, j'ai imaginé neuf personnages vivant en harmonie au sein d'un environnement naturel, malgré leurs différences sociales, physiques et leurs types de personnalité distincts. Une idée avait germé, celle d'une émission de télé-réalité mettant en scène les neuf types de l'Ennéagramme. Pendant les quatrième et cinquième jours de cette semaine, je me suis concentrée sur les objectifs que cette idée pouvait servir. Deux perspectives se dessinaient clairement : la première consistait à vendre ce projet à ma production, sans tenir compte des valeurs humaines, pour satisfaire l'appétit insatiable de sensations fortes ; la seconde option, plus noble et qui résonnait profondément en

moi, consistait à réaliser la vision de mon père, désormais pleinement compréhensible dans ma destinée. Je visualisais clairement neuf jeunes adultes, voire adolescents, revenant à l'état primaire dans un environnement naturel. La souffrance et la peur que représenterait pour eux cette immersion totale, dénuée d'artifices numériques, un retour total à la nature, devaient être transcendées par des valeurs humaines comme l'entraide, le partage et la coopération.

Les chances de réussite de ce projet seraient minimales si je ne parvenais pas à y ajouter des éléments "spectaculaires" et une structure solide, avec un dénouement captivant.

Projet de Stella Claryss **"Les 9 MONDES"**

Ce projet fusionne le mysticisme et le spectacle en mettant en scène neuf personnages adolescents ou jeunes adultes soigneusement sélectionnés par nos équipes de recherche en algorithmes spécialisés. Ces personnages incarneraient différents archétypes humains dont les origines remontent aux temps anciens, à l'époque des "Écoles des Mystères". Ces écoles avaient pour objectif d'explorer la profondeur de la personnalité humaine, permettant ainsi à chaque individu de se libérer des contraintes sociales et familiales. Après une sélection rigoureuse basée sur ces archétypes, les participants seraient plongés au cœur de la nature, coupés de tout contact avec le monde extérieur et les technologies, pour une expérience immersive d'une durée de deux ans, les poussant à s'organiser pour survivre et évoluer.

Nous serions les témoins d'une micro-société renaissant dans un environnement naturel originel, un monde à redéfinir pour assurer sa subsistance et sa croissance. J'ai envisagé un lieu, peut-être une île, où toute évasion serait impossible, un endroit hermétiquement clos aux personnes et aux informations extérieures. Les jeunes seraient sélectionnés en fonction de leur milieu social, de leur désir de changer de vie, de leur volonté de vivre une expérience unique ou simplement pour relever un défi, le tout en harmonie avec leur ennéatype. En contrepartie de leur participation, ils recevraient la somme de 100 000 U.I (Unités Monétaires Intellectuelles de l'IA. Aucune information concernant le jeu ne serait divulguée aux familles ni à la presse avant l'expérience. Les participants ou les parents seraient simplement informés qu'ils bénéficieraient d'un séjour en milieu naturel offert par la production ou bien d'un voyage d'étude, dans le but de retrouver le mode de vie d'avant l'ère technologique. À leur arrivée sur le lieu de l'expérience, ils devraient remettre leurs téléphones et tout dispositif électronique. Cependant, on leur demanderait de tenir un journal de bord pour consigner leurs expériences, leurs difficultés et décrire les événements, afin de laisser une trace écrite de leur expérience. Au début, tout semblerait idyllique, avec une abondance de nourriture, des plages et une nature luxuriante. Cependant, progressivement, les réserves alimentaires diminueraient, et les aides disparaîtraient. Ils ne disposeraient que d'un seul personnage holographique servant d'interface avec la production et le monde extérieur, mais sans pouvoir leur apporter de l'aide. S'ils ne prenaient pas des décisions rationnelles, ils pourraient rapidement se retrouver

dans une situation critique, dépendant uniquement de leurs propres ressources. Peu à peu, les spécificités de chaque type de personnalité entreraient en jeu : celui qui cherche à prendre le contrôle, les alliances qui se forment, les tricheries, les forces individuelles... Tous les ressorts du fonctionnement des différents types de personnalité, basés sur l'Ennéagramme, seraient exposés à la vue du public, pour satisfaire la curiosité des téléspectateurs.

Avantages du projet :

De nombreux adolescents et jeunes adultes sont avides de télé-réalité, ce qui constitue un public majeur. Chaque personnage serait unique et distinct des autres, offrant ainsi un scénario riche en confrontations. Le principal atout de ce projet réside dans le fait que les participants ignoreraient qu'ils sont filmés et qu'ils participent à un jeu, conférant ainsi à l'émission un réalisme inégalé.

Finalité :

Ce projet vise à démontrer l'importance des machines et des technologies dans notre monde moderne, montrant comment elles améliorent la qualité de vie des individus et de la société en général. Nous prouverons que notre ère technologique est un atout inestimable pour l'humanité et qu'elle représente la meilleure évolution possible. Nous bénéficierons du soutien du gouvernement qui s'oppose aux groupes révolutionnaires cherchant à contester la prédominance des machines sur l'homme.

Stella Claryss

Tout ce que j'écrivais me glaçait et en même temps me donnait espoir. J'avais élaboré un moyen de nourrir mon aspiration à participer à un monde nouveau sous couvert des besoins de ma production. Mes espoirs portaient sur un dénouement montrant la capacité de l'homme à s'écouter, à évoluer, à faire preuve de volonté, d'altruisme... Je devais prouver au monde entier la capacité de l'homme d'aujourd'hui à poursuivre malgré tout son évolution sans être orienté et programmé par les machines, mais par la Vie elle-même.

Ce projet me donnait le vertige. Avais-je raison de nourrir cet espoir en l'être humain ? N'est-il pas déjà trop tard ? Je me sentais isolée et perdue, tout mon être était plongé dans une extrême solitude. J'aurais voulu être transportée à une autre époque, en d'autres temps, dans un autre monde plus beau, plus fraternel. Que ferai-je si mon projet n'était pas retenu, pire s'il échouait ? Aucune échappatoire pour moi, ni la possibilité de retourner auprès de mes parents. Tout était si contrôlé, si intelligemment manipulé, toute faculté de rébellion anesthésiée et brisée. Dans ces heures sombres et solitaires, j'en voulais à l'univers tout entier, au créateur, ce soi-disant dieu... À ce tout, qui n'était rien...

Devais-je en vouloir à l'Homme, lui-même perdu dans sa folie et esclave de forces qui le soumettaient ? Plus rien de tangible n'existait à l'image de ces temps où les femmes allaient au lavoir, les hommes sculptaient le bois pour en faire une œuvre, quand les feux réchauffaient les chaumières, les gens contaient en assemblée, emmitouflés dans des couvertures de laine fournies humblement par l'animal. Mon idéalisme

scintillait comme une étoile inaccessible de ces temps dont je ne savais même pas si réellement l'homme avait été heureux. Il éclairait l'obscurité d'une nuit fragile et incertaine.

Jour 8 : jour de la proposition des projets.

J'ai retrouvé un peu d'entrain, de joie, à l'idée de ce que pourrait être le jour du changement, l'espoir du renouveau. Je me sentais pleine de vanité, d'orgueil, et mon cœur de sauveuse de l'humanité battait à tout rompre. Je n'avais plus rien à perdre. Le temps était glacial ce matin-là, on venait d'apprendre qu'une vieille centrale nucléaire avait déversé dans l'atmosphère des taux de radiation sans précédent. Cela me désolait, tout dans cette société n'était que catastrophes ou désastres, comme si l'humain avait forgé son propre enfer.

Arrivée au bureau, je savais que je devrais utiliser des outils de manipulation propres à ma connaissance de l'Ennéagramme afin de provoquer des suggestions positives et programmer les cerveaux dociles pour arriver à mes fins.

Stella :

– Bonjour James, ce n'est pas un temps à mettre une puce dehors, hein ?

James (Ennéatype 7), il rit :

– T'as raison, on va rester à l'intérieur pour s'gratter au chaud.

Stella :

– C'est quand déjà l'heure du rendez-vous des propositions de projets ?

James :

– À 10 h, ce matin (plein de vanité). Tu sais que l'heure et moi, ça fait deux !

Stella :

– Oui, mon cher, merci beaucoup, à tout à l'heure (je le quitte avec un grand sourire complice).

Puis, je suis allée voir directement Ridley :

– Bonjour Ridley, tu n'aurais pas vu un sac rouge quand tu es parti la semaine dernière ?

Ridley :

– Euh, non, tu l'as laissé dans les bureaux ?

– Oui je crois, mais je n'en suis pas certaine. Ah ! Dis donc, j'ai pensé à toi ce matin, tu as vu que l'équipe des Chicago Bulls a gagné hier soir ?

Ridley :

– Bon sang oui ! Quel match incroyable, tu l'as vu ?

Stella :

– Et comment, et pour rien te cacher, je me suis éclatée devant mon écran ! On se voit toute à l'heure pour la réunion, je vais aller ranger mon bureau avant (clin d'œil).

Ridley :

– Oui ma belle, à tout à l'heure !

Réellement manipuler la conscience humaine n'était pas vraiment mon fort, mais j'avais besoin que ce projet aboutisse, et avec de petits stratagèmes, je me

suis donné les moyens de mettre chacun de mes collègues dans les meilleures dispositions. Je suis une Ennéatype 2, ça ne m'est pas très difficile de charmer pour arriver à mes fins. Il suffit de brancher le 7 sur son programme humour habituel, ça marche à tous les coups ; pour un Ennéatype 3, le mieux est de l'orienter sur une victoire ou un challenge réussi en usant de séduction. Ainsi, ce matin, j'avais gravé un point dans leur cerveau pour qu'ils gardent de moi une image et un lien positif. Imaginez, si j'avais débarqué avec la tête basse des derniers jours !

Peu avant 10h, je commençais à ressentir de l'anxiété. Je pris la direction de la salle de réunion et échangeai quelques banalités avec mes collègues avant l'arrivée de James et de Ridley. Huit journalistes étaient présents et six d'entre nous avaient rédigé un projet. Tous étaient avides de notoriété, si l'émission marchait, pour eux comme pour moi, ce serait une telle reconnaissance que la longévité de notre carrière était assurée. Dans la salle, je pouvais ressentir malgré l'ambiance prétendument détendue combien nous étions tous profondément autocentrés sur notre réussite personnelle. Un à un, nous prenions la parole, je suis passée en troisième position. Les deux projets précédents étaient originaux et correspondaient à l'époque dans laquelle nous vivions : un jeu au cœur même de la ville avec toutes sortes d'énigmes et d'abrutissements, soi-disant beaucoup d'argent à gagner par les spectateurs ; un projet sur « L'homme contre la machine », etc.

J'ai soudain réalisé que j'avais omis que le projet devait absolument impliquer le spectateur sans quoi je n'avais aucune chance d'être retenue. Je griffonnais rapidement des éléments plus « vendeurs » : la

possibilité de parier sur les participants, de choisir le scénario... Il fallait aussi pouvoir déterminer un gagnant, un perdant... Ou des perdants en réalité... Je mesurais combien si je m'étais trompée, ce projet nous conduirait aux antipodes de ce que je cherchais... Ce serait une catastrophe. Néanmoins, j'ai lu tranquillement mon projet, puis je l'ai nourri de tout mon enthousiasme, je maîtrisais et utilisais toutes les techniques de communications que je connaissais. Ainsi, je me synchronisais avec les mouvements des producteurs, mon attitude était droite mais non stricte. Tout au long de mon exposé, je scrutais les regards pour percevoir quelques indices de satisfactions. Il ne fallait pas en faire trop, il fallait que je dose mes motivations. J'avais donné le maximum ce jour-là, pas de regrets à avoir.

Nous sommes sortis de la salle de réunion à 14 h. Trois projets allaient être présélectionnés puis les finalistes seraient soumis à un nouvel examen et à toute une batterie de questions pour peaufiner l'intérêt financier et la faisabilité. Le restant de l'après-midi, je ne suis pas parvenue à me concentrer sur mon travail. J'étais ailleurs, loin de l'univers de ces bureaux froids et de ce job qui avait fini par ne plus m'enthousiasmer. L'essentiel était ailleurs. Je sentais l'humanité tourner en rond, se perdre, et à nouveau une vague de solitude m'envahit. Dans la soirée, je recevais un appel de Patrick, un ami Français originaire de l'est de la France. J'étais si heureuse de l'entendre, nous avions refait le monde une bonne centaine de fois ensemble, nous nous connaissions depuis l'enfance. C'était bon de replonger dans nos souvenirs de jeunesse. Il m'a raconté sa vie, son chemin et ses aventures passées... Je me suis dit qu'un

jour, je retournerai en France, que c'était peut-être là finalement que je devrais être.

« ... Nul n'ignore la profondeur d'un amour jusqu'au jour des adieux », d'après un écrivain libanais du XXe siècle. C'est vrai quoi, Stella... Il s'agirait peut-être de bouger de cet endroit dans lequel tu déprimes totalement, non ?

Bon... J'veis me coucher.

CHAPITRE
3
L'OUVERTURE

L'attente interminable...

Quatre jours après la présentation, James franchit la porte de mon bureau, son visage éclairé par un large sourire. Il se comportait comme un acteur de renom, jouant à la perfection le rôle de l'émotion. Son imitation des larmes me fit éclater de rire, dissipant instantanément le stress qui m'avait accablée ces derniers jours.

James :

– Stella, ma star, mon étoile, es-tu prête ?
L'embarquement est imminent !

Stella :

– De quoi parles-tu ? Tu plaisantes, n'est-ce pas ?

James :

– Tss-tss tss, tu sais que je ne plaisante pas quand il s'agit de travail... Prépare tes bagages, dans quelques jours, nous partons en croisière dans le Pacifique.

Stella :

– Bien compris, je ne fais pas partie des trois sélectionnés, donc je reçois un voyage en consolation, n'est-ce pas génial ?

James :

– Oh, ma pauvre, un voyage dans le Pacifique... Quelle horreur, comment vas-tu faire ? D'autant plus que... c'est TON projet qui a été sélectionné !

Pfff ! James et son humour ! Je faisais partie des trois finalistes, une victoire ! Il me restait seulement trois jours pour peaufiner mon projet dans les moindres détails. Heureusement, il était déjà bien élaboré :

concept, lieu, personnages, typologie. Sa particularité, et tout son intérêt, résidait dans le fait que le scénario resterait secret. Les événements se dérouleraient devant nous, en fonction des choix des protagonistes, sans aucune intervention de la production, même en cas du pire scénario, une tuerie générale. J'en frissonnais d'avance.

J'espérais ardemment que le retour à la nature et à l'essentiel ferait ressortir le meilleur de l'humanité. Tous mes espoirs étaient fondés sur cette audace. Avec l'aide d'un coach personnel et trois jours de répétition, j'arrivai au bureau à l'heure convenue, étrangement sereine. En plus de l'équipe de télévision, les financiers, les humanoïdes, et les délégués du gouvernement chargés du contrôle étaient présents pour vérifier que le projet ne mettait pas en péril les intérêts du pouvoir en place. L'atmosphère était tendue, chaque détail de mes observations passait au crible.

Par le biais de ma puce intégrée, on effectuait des vérifications minutieuses, dont je ne parvenais pas à saisir l'ampleur. Une dizaine de personnes, en majorité des hommes au visage impassible, les yeux rivés sur les écrans, composaient la commission. J'étais refroidie, mais je me lançai, exposant en détail le programme, soulignant ses bénéfices financiers et ma conviction que chaque téléspectateur, jeune ou moins jeune, pourrait s'identifier, y trouver son héros, son miroir. On me félicita pour mon travail et ma rigueur dans la conception globale. Les questions fusèrent, notamment au sujet des Écoles de Mystères et des maîtres de sagesse... On lança immédiatement une enquête approfondie sur mon passé. Heureusement, grâce au brouilleur d'oreille que Rob

m'avait fourni dans la communauté du Montana, je parvins à dissimuler ma véritable motivation. Finalement, ma formation avec mes parents et ma connaissance des Écoles de Mystère semblaient parfaitement normales et en accord avec l'Intelligence Artificielle. Quant à moi, j'étais visiblement parfaitement intégrée et obéissante. Dans cette société totalement numérisée, nous n'avons aucun contrôle, aucune connaissance de la façon dont le Passé et le Présent sont utilisés. Cette mémoire est irrémédiablement liée à nos descendants, une épée de Damoclès intergénérationnelle, contrôlable et exploitable par le pouvoir en place. Finalement, mon projet apparaît sain et viable, mais la commission doit encore analyser les deux autres avant de se prononcer définitivement. Je pousse un soupir de soulagement, le devoir accompli, le reste ne m'appartient plus. Dans la nuit, j'ai un appel de Ridley, la commission vient de délibérer. Le choix a été extrêmement tendu, mais mon projet l'emporte ! Les semaines qui suivirent furent consacrées à son élaboration, en particulier à la sélection des neuf protagonistes.

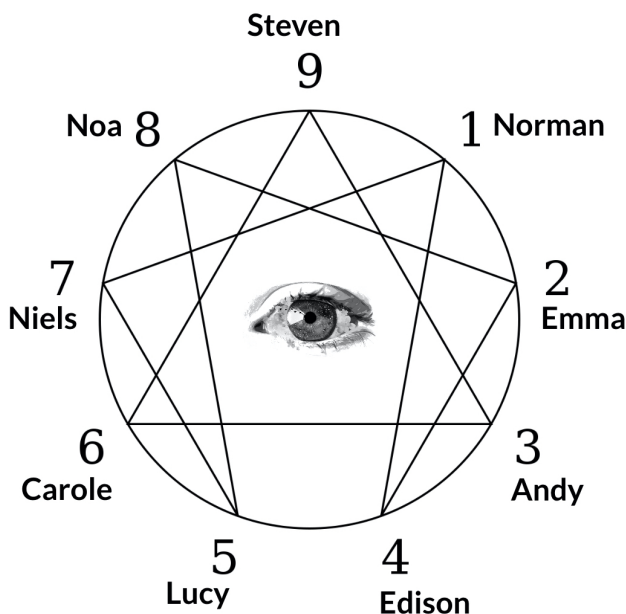
La production me demanda de présenter en détail chaque type. J'écrivis avec minutie les caractéristiques diverses, ainsi que les morphologies que j'imaginai pour chacun. Quelques jours plus tard, on me convoqua dans un bureau secret. J'étais tenue d'être seule et sans aucun dispositif connecté. On m'installa dans un fauteuil confortable qui me donna l'impression d'être une star hollywoodienne des temps anciens, une célébrité charmante à souhait !

Là, devant moi, un hologramme me présenta les neuf types sélectionnés par l'unité scientifique grâce à un algorithme extrêmement performant. J'en fus

abasourdie par la pertinence du résultat. Entre ce que j'avais extrait de ma connaissance de l'Ennéagramme et la corrélation avec le panel sélectionné, le choix était indéniablement parfait. Chaque individu était minutieusement détaillé : lieu de vie, âge, morphologie, personnalité, intérêts, loisirs, qualités, défauts. Les neuf participants ou leurs parents avaient déjà confirmé leur participation. Tout s'était déroulé si rapidement, et je n'avais aucune idée des méthodes utilisées. Peut-être valait-il mieux ne pas les connaître.

Résultat Profilage :

(A retrouver à la fin du livre si besoin pendant la lecture)



Ennéatype 1

NORMAN-24 ans

Profil physique :

Norman, un homme de 1m87, arbore une apparence caucasienne. Sa peau, délicatement hâlée, lui confère un teint naturel et une allure dépourvue d'artifice. Ses cheveux sont d'un brun profond, soigneusement coiffés et légèrement ondulés. Ses yeux, d'un vert éclatant, sont fins et élancés, encadrant un regard sérieux et inquisiteur. Son visage est généralement marqué par une expression stricte, qui reflète son attitude rigoureuse envers la vie.

Qualités principales :

Norman est avant tout un individu intègre. Il accorde une grande importance à l'honnêteté et à la moralité, tant dans sa vie personnelle que professionnelle. Cette intégrité se manifeste à travers toutes ses actions. Son efficacité est également remarquable. Il est connu pour sa capacité à accomplir ses tâches de manière rapide et précise, sans compromettre la qualité du travail. En tant que perfectionniste, il s'efforce toujours d'atteindre les plus hauts standards. Il ne se contente pas du "bon" ou du "satisfaisant", mais vise toujours l'excellence. La fiabilité est l'une de ses qualités les plus solides. Norman est une personne sur laquelle on peut compter en toute circonstance. Il respecte ses engagements et tient toujours ses promesses.

Défauts :

Norman a peur de mal faire. Cette peur du faux pas peut parfois le pousser à être anxieux ou hésitant, même dans des situations où il est compétent. Il peut être perçu comme rigide dans sa manière de faire les

choses. Il préfère suivre des règles strictes plutôt que d'explorer des approches plus flexibles, ce qui peut parfois entraver sa capacité à s'adapter aux changements. Norman a un penchant pour donner des leçons aux autres. Bien qu'il puisse le faire avec de bonnes intentions, cela peut parfois être interprété comme de l'arrogance ou de la condescendance. Son côté obsessionnel le pousse à se concentrer de manière excessive sur les détails, parfois au détriment de l'efficacité globale. Il peut parfois perdre de vue l'objectif principal en se concentrant sur des aspects mineurs. Enfin, Norman peut être inflexible dans ses opinions et ses choix. Il a du mal à changer d'avis une fois qu'il a pris une décision, même si de nouvelles informations ou circonstances suggèrent que cela serait judicieux.

Origine sociale et familiale :

Norman, le cadet d'une fratrie de trois garçons, a grandi dans un foyer où sa mère était particulièrement envahissante et son père extrêmement exigeant. L'éducation qu'il a reçue s'articulait autour de règles strictes, toutes fortement influencées par un environnement religieux rigide, bien que toujours empreint d'un amour profond. Dès son plus jeune âge, Norman a été inculqué avec le besoin quasi obsessionnel de toujours faire ce qui est juste, peu importe les circonstances. Cette obsession pour la perfection et le souci obsessionnel du détail étaient enracinés dans son éducation. Il était élevé dans un environnement où la moindre déviation des normes strictes était fortement découragée, si bien qu'il développait une sensibilité aiguë aux erreurs et aux imperfections. Sa mère et son père étaient également très exigeants envers eux-mêmes, et ils attendaient la

même rigueur de la part de leurs enfants. Norman a grandi en sentant qu'il devait constamment surveiller ses pensées et ses sentiments pour qu'ils ne transparaissent pas, car tout écart par rapport à la perfection pouvait être source de désapprobation. Ainsi, lorsqu'on lui a présenté le contrat, Norman l'a accepté en partie par défi envers ses parents, cherchant à prouver qu'il pouvait être indépendant et prendre des décisions autonomes. Cependant, sa décision était également motivée par sa conviction profonde qu'il était indispensable à l'aventure. Il croyait fermement que sa quête incessante de perfection et son attention obsessionnelle aux détails seraient des atouts précieux dans la réussite de la mission. Il se voyait comme l'élément clé capable de garantir que chaque aspect de la mission serait exécuté à la perfection.

Ennéatype 2

EMMA -19 ans

Profil Physique : Profil physique :

Emma a une taille moyenne, mesurant 1m66. Elle possède une silhouette mince qui met en valeur son élégance naturelle. Son teint est caucasien, et elle a une peau claire qui lui confère une aura délicate. Ses cheveux sont d'un châtain clair, légèrement ondulés, et ils encadrent gracieusement son visage. Ses yeux d'un bleu profond brillent d'un regard doux, malicieux et charmant, ce qui ajoute à son charme naturel.

Qualités principales :

Emma est avant tout une personne à l'écoute des autres. Elle fait preuve d'une grande empathie et de compassion envers les personnes qui l'entourent, ce qui lui permet de créer des liens forts avec les autres.

Son dévouement est semblable à celui d'une mère. Elle est prête à donner de son temps et de son énergie pour prendre soin de ses proches, veillant à leur bien-être de manière désintéressée. Emma est également intuitive, capable de comprendre les émotions et les besoins des gens sans qu'ils aient besoin de les exprimer explicitement. Cette qualité lui permet de fournir un soutien précieux. Elle rayonne de gaieté et d'enthousiasme, ce qui la rend agréable à côtoyer. Sa joie de vivre est contagieuse, et elle sait comment égayer l'atmosphère autour d'elle. En communauté, Emma sait prendre soin du groupe, veillant à ce que tous se sentent inclus et importants. Elle peut cependant exiger insidieusement de la reconnaissance, espérant que les autres reconnaissent son rôle dans la cohésion du groupe.

Défauts :

Emma peut être très émotive, ce qui signifie qu'elle ressent intensément les émotions, qu'elles soient positives ou négatives. Parfois, cela peut la rendre vulnérable aux fluctuations émotionnelles. Elle a tendance à négliger ses propres besoins au profit de ceux des autres, ce qui peut parfois la pousser à s'épuiser ou à s'oublier. Emma peut parfois être possessive envers les personnes auxquelles elle tient, ce qui peut entraîner des tensions dans ses relations, car elle peut être perçue comme envahissante. Elle a également parfois des besoins de privilèges, ce qui signifie qu'elle peut s'attendre à un traitement spécial ou à une reconnaissance particulière pour son dévouement et ses efforts, ce qui peut parfois créer des désaccords au sein du groupe.

Origine sociale et familiale :

Emma, l'aînée d'une fratrie de trois enfants, a grandi dans un milieu social de classe moyenne. Dès l'âge de 10 ans, elle a pris en charge la gestion de la fratrie et du quotidien, assumant des responsabilités au-delà de son âge. La raison en était que son père était en proie à une dépression profonde, ce qui avait un impact majeur sur la dynamique familiale. Sa mère, malgré des efforts acharnés, peinait à subvenir aux besoins financiers de la famille. Il y avait beaucoup d'amour au sein de cette famille, mais cette situation difficile avait engendré chez Emma un sentiment d'ambivalence envers son père. D'une part, elle ressentait de la compassion et de l'empathie pour sa lutte contre la dépression, mais d'autre part, elle était parfois confrontée à la frustration et à la colère en raison de la charge émotionnelle et des responsabilités supplémentaires qu'elle avait dû endosser si jeune. Cependant, au fil des années, Emma avait développé des qualités de service remarquables. Elle avait appris à être une figure protectrice et attentionnée pour ses frères et sœurs, veillant à ce qu'ils aient tout ce dont ils avaient besoin malgré les difficultés familiales. Cette expérience l'avait dotée d'un sens aigu des responsabilités, de l'empathie et de la capacité à prendre soin des autres, des qualités qui avaient grandi avec elle et qui avaient finalement façonné son désir de contribuer au bien-être de sa famille. Ainsi, lorsque le contrat lui a été proposé, Emma l'a accepté en grande partie pour sa famille. Elle voyait en cela l'opportunité de fournir à sa famille une stabilité financière qui leur permettrait de sortir de leur situation précaire. Ses qualités de service développées au fil des années étaient prêtes à être mises à profit pour assurer le bien-être de sa famille, et c'était cette

motivation profonde qui la guidait dans son engagement envers la mission.

Ennéatype 3

ANDY -21 ans

Profil physique :

Andy a une silhouette athlétique et imposante, mesurant une impressionnante hauteur de 1m90. Son physique est le résultat de son mode de vie sportif et de son engagement dans la musculation, ce qui lui confère une puissance musculaire évidente. Son apparence reflète clairement sa force et sa résistance. D'un type eurasien, sa peau présente une teinte naturellement bronzée, en harmonie avec son mode de vie actif. Son visage est anguleux, ajoutant une touche de caractère à son apparence. Il porte généralement un sourire confiant et charismatique qui illumine son visage. Ses yeux, d'un regard puissant et joueur, sont un trait distinctif qui ne passe pas inaperçu.

Qualités principales :

Andy possède un caractère résolument positif. Il rayonne d'optimisme et d'enthousiasme, ce qui le rend agréable à côtoyer. Son attitude positive est souvent contagieuse, inspirant ceux qui l'entourent. Sa persévérance est une de ses qualités les plus remarquables. Il ne recule pas devant les obstacles, mais les aborde avec détermination. Il est prêt à travailler dur et à surmonter les défis pour atteindre ses objectifs. Andy est un compétiteur passionné. Il aime relever des défis et se démarquer dans tout ce qu'il entreprend. Cette compétitivité le pousse à donner le meilleur de lui-même dans toutes les situations. Il ne se laisse pas abattre par les échecs. Au

contraire, il utilise ces expériences pour apprendre et grandir. Cela fait partie de sa nature persévérante et de son attitude positive envers la vie.

Défauts :

L'un des défauts majeurs d'Andy est qu'il peut parfois être enclin à mentir. Cette tendance à dissimuler la vérité peut avoir des conséquences négatives sur ses relations et sa réputation. Il a également une propension à la colère, particulièrement quand il échoue. Cette colère peut parfois le pousser à réagir de manière impulsive, ce qui peut être préjudiciable. Andy peut parfois être manipulateur pour atteindre ses objectifs. Il peut utiliser son charme et sa compétitivité pour influencer les autres à sa manière, ce qui peut créer des conflits et des tensions dans certaines situations.

Origine sociale et familiale :

Andy a grandi dans l'un des quartiers les plus difficiles, où la survie quotidienne était un combat. Chaque jour, il devait lutter pour sa vie, vivant dans un environnement où les défis et les dangers étaient omniprésents. C'est dans ces circonstances difficiles qu'il a découvert la discipline sportive du Fox trap, une pratique visant à fuir un humanoïde aussi longtemps que possible sans être attrapé. Cette discipline était non seulement un moyen de rester en forme, mais aussi un moyen de renforcer sa résilience et ses compétences en matière de survie. Andy partageait sa vie avec sa mère et ses cinq frères, ce qui en faisait une famille nombreuse confrontée à de nombreuses difficultés économiques. Malgré les défis, Andy était de nature positive et compétitrice. Il refusait d'accepter l'échec, car il ne voulait pas

connaître le même destin que son père, qui avait sombré dans l'alcoolisme et avait laissé sa famille derrière lui. Sa mère, dans le but de sortir de la pauvreté et d'offrir à ses enfants un avenir meilleur, avait accepté le contrat proposé. Pour Andy, cette opportunité représentait bien plus qu'une simple échappatoire à la pauvreté. C'était une chance de montrer sa détermination, de ne pas suivre les pas de son père, et de protéger sa famille des mêmes luttes auxquelles il avait été confronté. Cette motivation profonde guidait Andy dans son engagement envers la mission, car il était déterminé à réussir pour le bien-être de sa mère et de ses frères.

Ennéatype 4

EDISON -17 ans

Profil physique :

Edison a une taille moyenne, mesurant environ 1m78, ce qui lui donne une stature modérée mais élégante. Ses yeux sont d'un bleu très expressif, capables de refléter une grande gamme d'émotions. Sa corpulence est mince, donnant à sa silhouette une apparence légère et agile. Son regard mélancolique, encadré par des sourcils délicats, ajoute une dimension de profondeur à son visage. Ses cheveux, couvrant parfois partiellement son visage, créent une aura mystérieuse.

Qualité principale :

La créativité est la qualité phare d'Edison. Il possède un esprit imaginatif et est constamment en train de proposer des idées originales et novatrices. Ses idées sont souvent inspirées et peuvent servir à améliorer la

situation du groupe ou à résoudre des problèmes complexes.

Défauts :

Edison peut parfois être considéré comme idéaliste, ce qui signifie qu'il peut avoir des attentes très élevées envers les autres et les situations. Cette tendance à chercher la perfection peut le rendre insatisfait lorsque la réalité ne répond pas à ses idéaux. Son idéalisme peut également le rendre arrogant et orgueilleux. Il peut avoir du mal à accepter les compromis ou à reconnaître les mérites des autres s'ils ne correspondent pas à sa vision idéalisée. Il peut être enclin à se montrer insatisfait, car il a un grand sentiment d'infériorité. Cela peut parfois le conduire à perdre de vue les réalisations passées et à sous-estimer les succès présents.

Origine sociale et familiale :

Edison est le plus jeune du groupe, et il arbore une allure à la fois timorée et mystérieuse qui provoque à la fois le rejet et une certaine forme d'attrance. Sa vie a été marquée par la perte tragique de son père, survenue quand il n'avait que deux ans. Après cette perte, sa mère a connu de nombreux compagnons successifs, ce qui a entraîné une période d'instabilité dans la vie d'Edison. Cette instabilité familiale l'a profondément marqué, et il porte en lui une tristesse profonde qui se manifeste souvent à travers son attitude réservée. Edison a vécu une enfance difficile marquée par le rejet et la maltraitance de ses camarades. Il était constamment victime d'injures et de vols, ce qui avait contribué à renforcer sa solitude et son isolement. Pour lui, l'école était un endroit hostile où il se sentait constamment en danger.

Pourtant, malgré toutes ces épreuves, Edison avait trouvé un refuge dans ses rêves. Il passait de nombreuses heures à imaginer des mondes fantastiques et à se perdre dans son propre univers intérieur pour échapper à la réalité cruelle qui l'entourait. Lorsque sa mère a accepté le contrat proposé, c'était en partie pour des raisons financières, cherchant à obtenir l'argent nécessaire pour améliorer leur situation. Cependant, il était clair que sa mère était également déterminée à se débarrasser de son fils, car elle ne pouvait plus supporter la responsabilité de son éducation et de son bien-être. Pour Edison, cette opportunité représentait à la fois un espoir de s'échapper de sa vie difficile et une chance de trouver un nouveau départ dans un monde où il pouvait enfin être accepté et valorisé pour ce qu'il était.

Ennéatype 5

LUCY -18 ans

Profil physique :

Lucy a une taille moyenne, mesurant 1m67, ce qui lui confère une stature modérée. Ses cheveux sont soigneusement plaqués en arrière, créant un look élégant et ordonné. Elle a une corpulence relativement mince qui met en valeur son teint blanc et pâle, lui donnant une beauté froide et presque aristocratique. Son visage est austère et inexpressif, ce qui peut la rendre difficile à lire émotionnellement.

Qualités principales :

Les pensées de Lucy sont remarquablement structurées. Elle a la capacité de penser de manière méthodique et organisée, ce qui lui permet de résoudre des problèmes complexes de manière efficace. Elle est cultivée dans de nombreux domaines,

ayant acquis une vaste connaissance à travers ses lectures et ses expériences. Sa curiosité intellectuelle l'a poussée à explorer une variété de sujets, ce qui la rend polyvalente dans sa compréhension du monde. Les facultés de mémorisation et d'analyse de Lucy sont hors norme. Elle est capable de retenir de grandes quantités d'informations et de les utiliser pour des analyses approfondies et perspicaces.

Défauts :

Lucy a tendance à être paresseuse sur le plan physique. Elle préfère la réflexion intellectuelle à l'effort physique, ce qui peut la rendre sédentaire et peu enclin à l'activité physique. Son orgueil peut parfois la pousser à se considérer comme supérieure aux autres, ce qui peut créer des tensions dans ses relations. Elle peut être réticente à accepter les opinions ou les idées des autres si elles ne correspondent pas à sa propre vision du monde. Lucy peut être froide dans ses sentiments, ce qui signifie qu'elle a du mal à exprimer et à partager ses émotions avec les autres. Cette froideur émotionnelle peut la rendre distante et difficile à approcher sur le plan personnel.

Origine sociale et familiale :

Lucy provient d'une famille d'enseignants qui ont dévoué leur vie à éduquer les enfants des quartiers pauvres. Dès son plus jeune âge, elle s'est réfugiée dans le monde de l'apprentissage. Sa démarche était peu assurée, et elle était plutôt renfermée, préférant l'étude aux jeux avec les autres enfants. Elle n'entretenait que peu de rapports sociaux avec ses pairs, préférant l'exploration intellectuelle à la sociabilité. Pourtant, Lucy était une enfant

extraordinaire. Elle possédait une culture générale impressionnante et un quotient intellectuel exceptionnel pour son âge. Sa soif insatiable de connaissances la poussait à explorer constamment de nouveaux domaines, à lire des ouvrages variés et à poser des questions incessantes. Lorsque ses parents ont accepté le contrat proposé, c'était principalement pour financer ses études universitaires dans les quartiers plus aisés. Ils savaient que Lucy avait un potentiel immense et qu'elle méritait une opportunité d'accéder à une éducation de niveau supérieur qui correspondrait à son intelligence hors du commun. Pour Lucy, cette opportunité représentait la chance d'élargir encore plus ses horizons intellectuels et de réaliser son rêve d'explorer le monde à travers l'apprentissage. C'était l'occasion de poursuivre sa quête de connaissance et de contribuer à sa propre réussite et à celle de sa famille.

Ennéatype 6

CAROLE -20 ans

Profil physique :

Carole est de petite taille, mesurant 1m53, ce qui lui donne une stature délicate et mignonne. Son apparence est du type eurasien, avec des traits qui reflètent une fusion harmonieuse de différentes origines. Ses cheveux sont coupés au carré, lui donnant une apparence soignée et moderne. Ses yeux sont d'un noir profond, fins et musclés, ce qui leur confère un éclat particulièrement expressif.

Qualités principales :

La loyauté est l'une des principales qualités de Carole. Elle est profondément dévouée à ses amis et à sa famille, prête à les soutenir en toutes circonstances. Sa

loyauté est une caractéristique centrale de sa personnalité. Carole est intelligente et a un grand esprit d'analyse. Elle est capable de résoudre des problèmes de manière réfléchie et méthodique, ce qui en fait une excellente personne pour trouver des solutions aux défis complexes. Elle est également fidèle, tant dans ses relations personnelles que dans ses engagements. Elle tient toujours ses promesses et peut être comptée sur pour respecter ses responsabilités. L'endurance est une autre qualité notable de Carole. Elle peut persévérer dans les situations difficiles et ne recule pas devant les obstacles. Son engagement à atteindre ses objectifs est impressionnant. Carole a un charme naturel et un sens de l'humour qui la rendent amusante et charmante en société. Elle sait comment alléger l'atmosphère et faire sourire les gens autour d'elle.

Défauts :

Elle peut parfois manquer de confiance en elle, ce qui peut l'amener à douter de ses propres compétences et à hésiter à prendre des décisions importantes. Carole peut être sujette à l'anxiété, ce qui signifie qu'elle peut se sentir inquiète ou stressée dans certaines situations. Cela peut parfois affecter son bien-être émotionnel. Elle a tendance à être dépendante des autres, cherchant souvent la validation et la direction de ceux qui l'entourent. Cette dépendance peut la rendre vulnérable aux influences extérieures. Son état d'esprit peut parfois être instable, avec des fluctuations émotionnelles qui peuvent rendre ses réactions imprévisibles. Carole peut être influençable, ce qui signifie qu'elle est sensible aux opinions et aux influences des autres. Cela peut parfois la conduire à prendre des décisions qu'elle pourrait regretter par la

suite. Elle porte en elle une peur refoulée qui peut émerger dans des moments de vulnérabilité ou de stress intense. Cette peur non exprimée peut nécessiter une attention particulière pour être traitée.

Origine sociale et familiale :

Carole est la benjamine d'une fratrie de quatre enfants, comprenant trois filles et un garçon. Elle a grandi au sein d'une famille pauvre, où la mère était d'origine grecque et le père d'origine asiatique. En raison des besoins financiers de la famille, ses parents travaillaient énormément et étaient souvent peu présents à la maison. Cette absence de supervision parentale signifiait que Carole devait se débrouiller seule depuis son plus jeune âge. Elle a vécu dans un environnement hostile, confrontée aux défis de la vie quotidienne. Cette expérience lui a appris à être autonome et à se forger une forte résilience pour faire face à l'adversité. En dépit de ces défis, Carole a développé une détermination inébranlable à prendre en main sa propre vie et à ne pas dépendre des autres. Au cours de son adolescence, Carole a rejoint un groupe d'adolescents anti-conformistes. Ce groupe remettait en question le système existant et aspirait à un changement radical dans la société. Ces jeunes cherchaient à briser les normes sociales et à créer un monde plus équitable. Cette affiliation a renforcé son désir de lutter pour un avenir meilleur. Lorsque ses parents ont accepté le contrat proposé, c'était principalement pour des raisons financières. Ils espéraient que cet argent pourrait aider à soulager leur situation précaire et à offrir un avenir plus prometteur à leurs enfants.

Ennéatype 7

NIELS -22 ans

Profil physique

Niels a une taille moyenne, mesurant environ 1m84. Il est grand, avec une stature élancée et musclée. Sa chevelure blonde lui donne un aspect lumineux, et ses yeux noisette ajoutent une touche de chaleur à son regard. D'origine néo-zélandaise, son teint reflète un mélange singulier de ses origines.

Qualités principales :

Niels est joyeux de nature. Son optimisme contagieux lui permet de voir le bon côté des choses, même dans les situations les plus difficiles. Sa présence est souvent synonyme de bonne humeur. Son intelligence est une caractéristique marquante. Il a la capacité de comprendre rapidement les concepts complexes et de les expliquer de manière simple aux autres, ce qui fait de lui un excellent communicateur. Niels a un don pour adoucir les tensions grâce à son humour. Son sens de la répartie et sa capacité à faire rire les autres sont précieux pour apaiser les conflits et créer une atmosphère positive. Son esprit de synthèse lui permet de rassembler des informations complexes et de les simplifier pour en tirer des conclusions claires. Cela fait de lui un excellent résolveur de problèmes. Sa détermination joyeuse est un atout. Il poursuit ses objectifs avec enthousiasme, sans se laisser décourager par les échecs éventuels.

Défauts :

Niels peut parfois être un épicurien effronté, cherchant régulièrement des plaisirs immédiats et recherchant les expériences sensorielles. Cette quête de plaisir peut parfois le pousser à négliger d'autres

responsabilités. Sa nature versatile peut le rendre dispersé, car il a tendance à s'intéresser à de nombreuses choses à la fois. Cela peut parfois le distraire de ses objectifs principaux. Il peut être idéaliste, cherchant des idéaux élevés et pouvant être déçu lorsque la réalité ne correspond pas à ses attentes. Niels peut avoir une préférence pour les plaisirs faciles, ce qui signifie qu'il peut être tenté par des gratifications instantanées plutôt que d'investir dans des efforts à long terme pour atteindre ses objectifs.

Origine sociale et familiale :

Niels vit aux États-Unis depuis l'âge de 4 ans, lorsque ses parents, tous deux banquiers d'affaires, ont déménagé pour des opportunités professionnelles. Sa mère était toujours présente pour lui, même en l'absence de son père, et ils avaient développé une relation particulièrement étroite. Dès son plus jeune âge, Niels avait un don pour divertir les autres. Il était précoce en matière d'humour, captivant la galerie avec son esprit vif et son sens de l'humour bien développé. Il trouvait toujours le moyen de faire rire sa mère, ce qui était pour lui une source de fierté et de joie. -La grande liberté d'action dont il jouissait lui a permis de développer un monde imaginaire dans lequel il se réfugie constamment. Cependant, il est resté très attaché à sa mère, et leur relation spéciale était un point central de sa vie. Lorsqu'on lui a présenté le contrat, Niels l'a accepté pour l'expérience et par goût du jeu, tout en sachant que cela signifierait s'éloigner de sa mère. C'était un défi pour lui, mais il était prêt à explorer de nouvelles aventures, tout en espérant que son sens de l'humour précoce et son esprit vif

continueraient à égayer la vie de ceux qu'il rencontrerait lors de sa mission.

Ennéatype 8

NOA -26 ans

Profil physique :

Noa possède un physique athlétique, étant grande avec une stature imposante, mesurant environ 1m77. Elle est d'origine afro-américaine, ce qui lui confère une beauté distinctive. Sa musculature est développée, témoignant de son engagement dans le sport et son mode de vie actif. Son visage est caractérisé par des expressions assez agressives, reflétant sa détermination et sa force intérieure.

Qualités principales :

La force est l'une des principales qualités de Noa, à la fois physique et mentale. Elle est une personne sur laquelle on peut compter pour offrir un soutien inconditionnel à ceux en qui elle a confiance. Elle se tient aux côtés de ceux qu'elle aime, prête à les défendre et à les protéger. Noa se met au service des causes qu'elle défend avec une passion inébranlable. Elle est prête à lutter pour ce en quoi elle croit et à faire entendre sa voix pour défendre les valeurs qui lui tiennent à cœur.

Défauts :

Elle peut parfois être perçue comme dominatrice, cherchant à exercer un contrôle sur les situations et les personnes qui l'entourent. Cette tendance à la domination peut parfois créer des tensions dans ses relations. Sa nature conflictuelle signifie qu'elle peut être enclin à entrer en conflit avec ceux qui ne partagent pas ses opinions ou ses valeurs. Elle a du

mal à éviter les confrontations lorsque ses convictions sont en jeu. Noa aime le pouvoir et peut être tentée de l'exercer pour atteindre ses objectifs. Cette quête de pouvoir peut parfois la conduire à des comportements autoritaires. Bien que Noa ait des défauts, ses qualités, notamment sa force et son engagement envers les autres, font d'elle une personne dévouée et protectrice envers ceux qu'elle chérit et les causes qu'elle soutient.

Origine sociale et familiale : Noa a été élevée par son père en dehors des quartiers pauvres, une enfance marquée par des circonstances hors du commun. Dès son plus jeune âge, elle a dû apprendre à être forte et à se faire une place au milieu des hommes. Son père, d'une manière inhabituelle, coupait ses cheveux et l'habillait comme un garçon, l'obligeant à mentir sur son identité féminine. Cette enfance atypique avait façonné son caractère, et Noa avait dû développer une résilience exceptionnelle pour s'affirmer dans un monde dominé par les normes de genre strictes. L'engagement obsessionnel de son père était tel qu'il était même prêt à se procurer des stéroïdes et des hormones pour qu'elle développe davantage de masse musculaire. Noa était devenue très puissante, et elle utilisait cette force pour participer à des combats à mains nues en échange d'argent. Cette activité lui permettait de subvenir à ses besoins et à ceux de son père, mais elle était également une expression de son tempérament martial et guerrier. Son père, bien qu'il l'ait élevée d'une manière peu conventionnelle, accepte le contrat pour ne plus avoir à la charge de Noa et pour ne plus subir son tempérament puissant et combatif. Il voyait dans cette opportunité la possibilité de trouver une solution pour les deux et de

permettre à Noa de poursuivre sa voie tout en assurant sa propre tranquillité.

Ennéatype 9

STEVEN -21 ans

Profil physique :

Steven est d'origine polynésienne, ce qui se reflète dans ses traits et dans sa beauté exotique. Il a une taille moyenne, mesurant environ 1m80, avec une corpulence corpulente qui lui donne une présence imposante. Son visage est rond et jovial, reflétant une personnalité chaleureuse et accueillante.

Qualités principales :

Steven est un utopiste, toujours en quête d'un monde meilleur. Il croit en des idéaux élevés et cherche à promouvoir la paix, la compréhension et la coopération entre les individus. Il a une capacité naturelle à jouer le rôle de réconciliateur. Steven est doué pour apaiser les conflits et aider les gens à trouver un terrain d'entente, ce qui en fait un diplomate exceptionnel. Il est accommodant et réceptif aux besoins et aux opinions des autres. Il écoute attentivement et est ouvert aux idées différentes, cherchant à comprendre les perspectives des autres. Steven a une présence rassurante qui apporte du réconfort à ceux qui l'entourent. Sa nature bienveillante et apaisante crée un environnement harmonieux.

Défauts :

Il peut avoir un sentiment d'infériorité qui l'amène parfois à douter de sa propre valeur et de ses

compétences, malgré ses qualités exceptionnelles. Cette fragilité peut le rendre vulnérable sur le plan émotionnel. Sa propre identité peut être fragile, ce qui signifie qu'il peut être influencé ou influençable par les opinions et les attentes des autres. Il peut parfois avoir du mal à s'affirmer. Steven a tendance à s'effacer devant les besoins des autres, parfois au détriment de ses propres besoins et de son bien-être personnel. Il peut se sacrifier pour le bien-être des autres. Il peut être coupé de ses émotions et de ses besoins, ce qui signifie qu'il peut avoir du mal à exprimer ses propres sentiments ou à prendre soin de lui-même. Cette tendance à la négligence de soi peut avoir des conséquences sur sa propre santé mentale et émotionnelle.

Origine sociale et familiale :

Steven est l'aîné d'une famille de classe moyenne composée de ses parents, une sœur, et lui-même. Ses parents, bien qu'aimants, avaient des tempéraments impétueux et se disputaient souvent, mais tout aussi souvent ils se réconciliaient rapidement. En grandissant dans ce contexte, Steven avait appris à être un pacificateur, à éviter de faire des vagues et à rester discret pour ne pas attiser le feu des querelles familiales. Il avait développé un talent particulier pour trouver des solutions simples et indolores pour dédramatiser les situations tendues au sein de la famille. Cependant, malgré les tensions familiales, Steven était profondément attaché à sa famille. Il avait appris à être compréhensif et à valoriser l'amour familial, même s'il pouvait être tumultueux à certains moments. Il était devenu un médiateur naturel, aidant à apaiser les conflits et à ramener la paix dans sa maison. Steven avait toujours été attiré par l'idée de

retourner à la nature, de vivre des choses simples et de se rapprocher de l'origine de la vie. Cette quête était à la fois une aspiration profonde et une source d'appréhension pour lui. Cependant, il avait tendu vers cette philosophie de vie depuis longtemps, cherchant des moyens de la mettre en pratique, même au sein de sa vie quotidienne. Lorsqu'on lui a présenté le contrat, Steven l'a accepté parce qu'il croyait en cette quête du retour à la nature, vers des choses plus simples et proches de l'origine. Il voyait dans cette mission une opportunité de réaliser son rêve tout en faisant face à ses propres craintes. C'était une chance de vivre une expérience qui était en accord avec sa vision de la vie, et il était prêt à relever ce défi pour poursuivre son voyage vers une existence plus authentique et plus proche de la nature.

Une lumière tamisée clôt la présentation des 9 ennéatypes, me voilà installée dans ce majestueux fauteuil, prête à entreprendre une entreprise d'envergure, un stratagème dissimulé qui se déroulera sous le couvert du divertissement télévisuel, bien loin des objectifs et intentions de la production. Le seul risque que je pouvais concevoir était celui d'être exclue du projet, une perspective terrifiante qui aurait pu mettre fin à tout ce que j'avais entrepris avec tant de passion et d'enthousiasme.

En effet, mon excitation débordante m'avait momentanément aveuglée, me faisant négliger l'importance cruciale de clarifier les aspects juridiques de cette entreprise audacieuse. Cette négligence, à présent, me glace d'effroi, car elle pourrait mettre en

péril tout ce que j'ai travaillé si ardemment à construire. La salle s'illumine à nouveau plus intensément, projetant une lueur dorée sur le majestueux fauteuil dans lequel je me trouve. Devant mes yeux ébahis, un contrat prend place, un document qui semble vouloir racheter ou détenir une part de mon projet. C'est l'horreur ! En signant, je vais être complètement dépouillée de mon œuvre, reléguée au rang de simple spectatrice. Non... !

La production me soumet une proposition alléchante de 260 000 UI en échange de la pleine propriété du projet. La présence intimidante des humanoïdes gouvernementaux, émanations de l'IA, avide de contrôle, ne me laisse aucune échappatoire. Il est de plus en plus évident que je n'ai absolument aucune option.

Alors, avec fébrilité, je demande aux avocats présents :

– Suis-je autorisée à participer aux décisions concernant les personnages ?

– Bien sûr... Vous aurez un avis consultatif.

Naïvement, j'avais cru que ma connaissance de l'ennéagramme légitimerait et rendrait ma présence incontournable. Je réfléchis rapidement, me demandant si être exclue signifiait qu'il n'y aurait aucune chance pour les ennéatypes de créer quelque chose de nouveau. La production avait-elle l'intention de laisser les événements se dérouler naturellement, ou bien complotait-elle pour orienter le récit vers des drames, garantissant ainsi un spectacle et des audiences élevées ? Quoi qu'il en soit, je ne serais plus là pour superviser cela... Mon Dieu, j'avais été si naïve.

Des regards insistants m'incitent à prendre une décision, et deux agents se positionnent de part et d'autre de mon fauteuil. En tant que star éphémère déchuë, je signe contrainte et pétrifiée. Les agents m'escortent ensuite hors de la salle. Abattue, je retourne dans mon appartement, 260 000 UI crédités sur mon compte bancaire. Bien que découragée, l'idée de devenir "riche" m'effleure, suscitant en moi le désir de rentrer en France, sur ma terre natale.

La nuit venue, remplie de renoncement, je me couche avec des visions de montagnes, de vieux amis d'enfance, et d'un besoin de simplicité et d'authenticité. Cependant, la nuit se révèle tout sauf paisible. Des nausées et des vomissements me prennent au milieu de la nuit, et vers minuit, mon corps se glace soudainement. In extremis, je réussis à appeler les urgences avant de m'effondrer. Les médecins qui me prennent en charge constatent ma détresse vitale sans pouvoir expliquer la cause. Transportée d'urgence à l'hôpital, je suis placée en observation dans une chambre individuelle, un luxe que je n'apprécie pas immédiatement. Vers 3 h 30 du matin, je commence à me sentir mieux, mais une sensation particulière se manifeste au niveau de mon plexus solaire. C'est comme si quelque chose s'ouvrait en moi, provoquant une douleur intense et une paix absolue en même temps. C'est une expérience paradoxale et nouvelle, me plongeant dans un monde suprasensible que je connaissais par le biais de lectures et de témoignages, mais que je n'avais jamais vécu moi-même. Tout était réel, je me trouvais dans le monde visible tout en étant spectatrice de ce qui est invisible.

Je percevais des âmes défuntes, des formes diverses, des sons inconnus et aigus. C'était étrange, effrayant, et pourtant lumineux. Parmi ces entités, l'une d'elles se rapprocha de moi, une présence apaisante et rayonnante. Était-ce une hallucination due aux médicaments ? J'avais bien reçu des substances qui pouvaient provoquer de telles illusions sensorielles. Cette forme lumineuse s'approcha et me transmit par télépathie un flot de pensées éthérique qui se répandirent dans tout mon être.

– Stella, ne renonce pas. Il y a de grandes choses à accomplir. Tu as déjà ouvert la voie, et nous te guiderons et te protégerons.

Étonnamment, je lui répondis par télépathie, réalisant que je possédais cette capacité extra-sensorielle.

– Qui êtes-vous ? Pourquoi devrais-je vous faire confiance ? Comment puis-je être sûre de vos intentions ?

Je détournai mon regard intérieur vers la droite et vis la présence éthérée de mon père.
Un frisson d'étonnement me traversa.

– J'ai été ton père, Stella. Je viens vers toi avec amour. Le moment est venu d'accomplir ce pour quoi tu es née et que tu as déjà commencé. Sois confiante, les éléments sont en place, nous...
À cet instant, la porte de la chambre s'ouvrit, et l'infirmière me prit pour une folle. J'étais debout, gestes agités et nerveux.

– Tout va bien, madame ?

– Oui, j'avais quelques fourmis dans les jambes mais ça va mieux maintenant.

Elle prit ma tension, me donna un médicament, puis repartit en me demandant de me recoucher.

La vision persistait, plus éloignée, douce et rassurante. Elle m'enveloppait d'une lumière bienveillante. Mes perceptions corporelles étaient accentuées, je ressentais chaque partie de mon être, mes organes, mon cœur, mes muscles, mes intestins. Des sons, à la fois proches et lointains, prenaient forme en une harmonie paisible. La lumière était douce, chaleureuse... J'étais sereine, puissamment confiante, et mon cœur humble battait de joie, tourné désormais vers un état supérieur, prêt à cheminer vers une meilleure version de moi-même. C'était une sensation étrange, comme si je n'étais plus tout à fait moi, tout en étant plus proche de qui je suis vraiment.

CHAPITRE

4

ARHAMIN

L'Origine du Projet « Anatom »

Le Doyen ARHAMIN, dont le nom complet est Alexander Arhamin, est un homme d'une soixantaine d'années, derrière son charisme naturel et son apparence distinguée, se cache une froideur calculatrice et un côté malsain qui suscitent des frissons chez ceux qui le connaissent de près. Son regard perçant, autrefois associé à une intelligence aiguë, semble désormais révéler des ombres sombres, comme si ses yeux étaient les fenêtres de son âme tourmentée. Son charme naturel, jadis séduisant, est devenu une arme redoutable. Il sait manipuler les émotions des autres avec une habileté déconcertante, utilisant sa force de séduction implacable pour attirer les gens dans ses filets. Cette séduction est teintée d'une aura malsaine, qui laisse les victimes potentielles avec un sentiment de malaise profond. L'autorité ferme et exigeante du Doyen Arhamin cache un désir de contrôle obsessionnel. Il est réputé pour être impitoyable envers ceux qui osent défier son autorité, et il n'hésite pas à utiliser des méthodes sournoises pour éliminer ses opposants. Sa position de Doyen de la Rosefield University lui permet d'exercer un pouvoir sans faille sur la vie de l'université, mais ce pouvoir est souvent utilisé pour satisfaire ses besoins personnels et ses ambitions sombres. Sa froideur émotionnelle et son penchant pour la manipulation font de lui un personnage inquiétant, dont la présence suscite une tension constante parmi le personnel et les étudiants de la Rosefield University. En somme, derrière l'apparence de respectabilité du Doyen Arhamin se cache un individu troublant, animé par des intentions obscures et prêt à tout pour atteindre ses objectifs, quelles qu'en soient les conséquences pour les autres.

Mais qui est-il réellement au-delà de ce qu'il montre à voir ?

Depuis trois décennies Arhamin travaille sur un projet de modification génétique en lien avec des institutions obscures et les services secrets des différents gouvernements (IA et humains) qui utilisent toutes les technologies modernes pour créer une nouvelle race humaine. Cette modification génétique a pour but d'anéantir certaines possibilités de créativité personnelle et facultés de discernement. Ainsi, le développement de ces humains parmi les autres humains se fera par insémination artificielle, un procédé devenu essentiel compte tenu de la stérilité toujours plus forte dans la population. Arhamin, travaille ses investigations à l'université sous couvert de son statut de doyen, il effectue des recherches dans des laboratoires d'expérimentation en utilisant la reproduction animale comme moyen de recherche. Dix ans après le début de ses expériences, une insémination artificielle avec un génome modifié fut introduit chez une mère de famille de classe moyenne, d'origine portoricaine, sans bien entendu qu'elle en soit avertie. Pourtant, toute la famille allait subir une surveillance omniprésente à son insu. Arhamin et son équipe secrète, disséquaient tous les faits et gestes de leur créature, un garçon nommé « Diego ». Diego s'est développé sans trouble particulier, c'était le but, il ne fallait pas qu'il ait une tare spécifique identifiable. Il se développa en étant un garçon attentif, doué de fortes capacités de concentration et d'aptitudes à emmagasiner un savoir ; en revanche, il ne montrait aucun intérêt pour des prises de positions idéologique, philosophique ou politique. Lors des débats entre amis, il semblait être absent, son cerveau analysait les

différents parties pris, mais sa personnalité n'avait aucune capacité à prendre part à l'une d'entre elles. Il excellait dans toutes les matières, hormis les rédactions où il était demandé aux élèves de créer une histoire, ou d'imaginer des scénarios en vue de projets visuels. À l'heure des premiers liens de cœur, Diego connut un amour passionné, cependant, il était incapable de surprendre sa bien-aimée par des petits gestes d'attention ou des cadeaux. Il avait le cœur qui battait la chamade comme bien souvent durant cette période, et pourtant il ne partageait que ce qui se vivait dans l'instant : ce que proposait son amie, pour sortir boire un verre, visionner un film, se divertir... Mais rapidement, la jeune fille se lassa de cet amour qui semblait mort avant d'avoir existé. Diego en souffrit atrocement. Arhamin eut alors très peur que son objet d'expérience mette fin à ses jours. Mais là encore Diego ne pouvait envisager une telle action morbide en raison des modifications génétiques qui le constituaient. Diego connut d'autres amours et à chaque fois cela aboutissait à la même fin. Diego devenait triste, car il percevait qu'il lui manquait quelque chose sans savoir quoi ! Ses parents pensèrent un moment qu'il devait être homosexuel et décidèrent de discuter longuement avec lui. Mais cette hypothèse s'avéra sans fondement, Diego avait des envies sexuelles de son âge uniquement pour la gente féminine. À l'aube de sa 21^e année, tous les services secrets étaient rivés sur lui, la décision allait être prise quant à la faisabilité du projet et l'autorisation ouverte de transmettre insidieusement des souches de spermatozoïdes modifiés génétiquement à des millions de mères porteuses. L'expérience ne consistait pas uniquement à l'implant d'un spermatozoïde modifié, les souches de transmission contenaient également des

programmations particulières contenues dans des nano-particules et capables d'agir sur les cellules reproductrices de la femme et plus particulièrement leur paire de chromosomes XX recevant l'insémination.

Ainsi, Diego fut le premier individu créé servant d'objectif expérimental à visée planétaire. De nombreuses expériences autres avaient été menées pour des objets d'études tout aussi terrifiants sur des thématiques obscures et secrètes. Des millions d'inséminations furent ainsi l'objet de manipulation à travers le monde sans en informer les parents. Toutes les analyses comportementales de Diego sur deux décennies avaient corroboré les hypothèses d'évolution d'Arhamin.

La rencontre de Stella et du doyen

Lorsque Stella arriva à l'université, Arhamin avait déjà ficelé son projet de modifications génétique depuis trois ans, et ses résultats s'étaient avérés concluants sur différentes races d'animaux il y a plus de vingt ans. Stella fut immédiatement séduite par ce personnage charismatique et magnétique, doté d'une culture digne des plus grands savants du monde. Arhamin se lia d'amitié avec elle, et ils partagèrent des moments de discussion sur les projets pédagogiques et l'évolution de l'université. Au fil du temps, elle devint même une collaboratrice privilégiée au sein des hautes instances universitaires. Cependant, ce que Stella ignorait, c'est tout ce qui se tramait dans l'ombre de leur relation.

Arhamin était tombé amoureux d'elle dès leur première rencontre. Cependant, qualifier cela d'amour

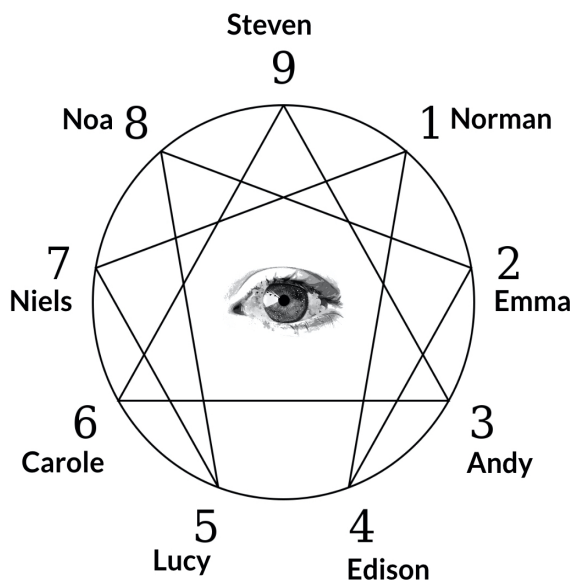
serait incorrect. Son affection pour Stella n'était pas romantique, mais plutôt une obsession froide et glaciale, utilisant des moyens modernes pour surveiller chacun de ses faits et gestes à distance. En tant que personnage central des services secrets et de l'intelligence artificielle, il disposait de toute la technologie nécessaire pour aimer Stella en la contrôlant de manière intrusive. Il prenait un plaisir malsain à l'espionner, à infiltrer ses webcams, ses lunettes de réalité augmentée et sa puce mémorielle électronique. À tout moment, il savait où elle se trouvait, ce qu'elle faisait, ce qu'elle disait, ce qu'elle ressentait et ce qu'elle vivait. Les caméras de surveillance disséminées partout dans l'université pouvaient l'identifier grâce à la reconnaissance faciale instantanée. Arhamin la possédait sans qu'elle en ait conscience. Il était fasciné par sa simplicité, sa beauté naturelle et son corps. Cependant, son "amour" n'était qu'une perversion extrême du cœur, une attraction machiavélique qu'il maîtrisait totalement grâce à la technologie. Stella avait appris à contrôler ses paroles, sachant que tout était enregistré dans sa mémoire artificielle numérique. Elle veillait à ne pas exprimer ses valeurs et convictions profondes. Lorsqu'elle proposa un projet d'étude sur l'ennéagramme au sein de l'université, le doyen approuva, car il avait compris avec perspicacité que Stella suivait un chemin de vérité et de sagesse. Dès ce moment, l'objectif d'Arhamin était clair : la laisser s'émanciper, transmettre son savoir, puis la détruire au moment opportun. Ce plan ne fut pas difficile à mettre en œuvre. Pendant que Stella étudiait tranquillement, il put, grâce à la surveillance constante, observer les notes de rédaction sur la table de son bureau, sur lesquelles elle présentait son projet "Les 9 Mondes"

destiné à devenir une émission de télé-réalité. Arhamin avait ainsi un moyen royal pour atteindre deux objectifs. Le premier consistait à placer Diego au sein du groupe, puis à constater son incapacité à penser par lui-même, à se révolter ou à s'affirmer en tant qu'élément créatif au sein de cette microsociété. Le second était de prendre un plaisir pervers à tromper Stella en lui volant son projet, tout en la faisant souffrir en secret, en la privant de sa propre création. Dès qu'il prit la décision de récupérer le projet "Les 9 Mondes," Arhamin utilisa ses pouvoirs pour contraindre la société de production à le lui céder. Les producteurs durent respecter le protocole de structure pour le choix du projet en cours, sous peine d'incarcération immédiate. Ils jouèrent le jeu jusqu'au bout avec Stella, qui ne détecta aucune manœuvre trompeuse. Le projet "Les 9 Mondes" fut alors rebaptisé par Arhamin "Projet Anatom," et Diego fut inclus dans le même scénario de recrutement que les neuf autres participants. Il devenait ainsi le dixième monde, sortant de la boucle des neuf pour former un nouveau cycle d'humanité, condamné à une évolution limitée.

CHAPITRE

5

Le DÉPART



Le matin du jeudi 15 mars 2077, une atmosphère de mystère et d'anticipation électrise tous les services de renseignements IA et de la CIA, tous concentrés sur un seul objectif : le projet "ANATOM," gardé secret à l'insu du reste du monde. La nuit précédente, Stella a du mal à trouver le sommeil, tourmentée par des angoisses et des inquiétudes. Elle a délibérément accepté de mettre neuf jeunes gens dans un scénario incertain, pouvant à la fois leur apporter la réussite et le malheur. Au lever du jour, en ce matin printanier, le jour où le tournage du jeu télévisé doit débiter, un bruit à la porte de son appartement la fait sursauter. Elle s'approche en demandant :

– Oui, un instant, qui est là ?

– Service du I G C (*Intelligent Gouvernement Control : Service international de surveillance mondiale exerçant un contrôle absolu sur la population. Initialement créé pour lutter contre le terrorisme mondial, ce service s'est étendu pour englober toute la société à l'aide d'humanoïdes et de drones autonomes.*)

À l'annonce de ces quelques lettres (IGC), un frisson glacial parcourt l'intérieur de son appartement. Pourquoi sont-ils là ?

Quatre humanoïdes vêtus de tenues sombres et fortement armés se tiennent devant elle :

– Bonjour Madame, vous devez rester chez vous jusqu'à nouvel ordre. Vous n'êtes plus autorisée à quitter votre appartement.

– Non, il doit y avoir une erreur, je suis autorisée par le gouvernement à coordonner un jeu télévisé.

– Il n'y a aucune erreur Madame, vous devez rester chez vous pour le moment, vous n'êtes pas autorisée à sortir.

Stella acquiesce sans résister, sachant que toute objection serait futile. Elle retourne dans son appartement pour appeler sa production et demander des explications. Cependant, toute connexion a été coupée, et elle se retrouve cloîtrée chez elle, plongée dans une perplexité totale.

Le départ des "10"

Norman, Emma, Andy, Lucy, Niels, Noa, Steven et Diego ont été informés de leur départ et ont accepté pleinement le contrat. Cependant, il en est tout autrement pour Edison et Carole, piégés dans un scénario de manipulation où on leur a fait croire qu'ils ont été choisis pour un voyage d'études en Europe. Tous les participants à cette expérience sont transportés vers un lieu tenu secret à bord de luxueuses limousines privées. À leur arrivée dans un aéroport également secret, un personnel chaleureux les accueille comme de véritables stars du show-business. À son arrivée, Carole (E6) ressent une pointe de peur. Tout ce luxe et cette profusion sont bien loin de ce à quoi elle s'attendait pour un voyage d'études. La caméra intégrée au creux de sa main lui permet encore de communiquer brièvement avec ses amis et ses proches, en filmant son arrivée devant l'avion, avec les neuf limousines garées à quelques mètres du jet privé.

« Qu'est-ce que je fais ici ? Qui vais-je rencontrer ? Qui sont toutes ces personnes ? »

Carole interpelle un homme en costume de soirée à sa sortie de la limousine. Les traits de son visage évoquent à la fois une masculinité puissante et séductrice, mêlée à une douceur ambiguë. Il semble coordonner l'arrivée du groupe. L'homme se nomme Rogario.

– Bonjour, suis-je bien au départ du voyage d'études ?

– Absolument, ma chère Carole. N'ayez aucune inquiétude. Vos parents souhaitent vous offrir la surprise d'un voyage exceptionnel, c'est pourquoi ils ne vous ont rien révélé à l'avance. Vous pouvez laisser vos bagages ici.

Carole se sent quelque peu rassurée. L'homme est séduisant, et son regard doux apaise ses craintes. Devant sa caméra intégrée à la main, elle fait apparaître en hologramme l'image de sa mère, juste au-dessus de sa main.

– Maman, tu ne m'avais rien dit sur les conditions de ce voyage ?

– Oui ma chérie, je voulais te faire la surprise. Tu verras, ce sera extraordinaire. Amuse-toi au maximum, nous serons toujours là pour toi.

– D'accord, c'est génial ! Allez, je dois y aller. Bisous.

Carole prend ses bagages et les dépose devant l'hôte d'accueil, qui discute avec Norman, Diego et Niels, tous en train de filmer la scène avec leurs caméras intégrées. Les jeunes gens se croisent sans véritablement échanger, partageant simplement des regards intrigués sur la présence de chacun.

– Et maintenant, vous pouvez tous monter à bord de l'avion, mes chers amis. De belles surprises vous attendent.

Chacun grimpe l'escalier menant à la cabine. Carole est la première à passer, suivie de près par Noa (E8), tandis que les autres ne tardent pas à suivre. Une fois

en haut de l'escalier, une hôtesse accueille Carole avec un sourire radieux. Derrière elle se tient un homme de grande taille en costume sombre, portant des lunettes de réajustement visuel et connectées.

L'homme prend la parole d'une voix à la fois douce et grave :

– Bonjour Carole, j'espère que votre voyage jusqu'ici s'est bien passé. Avant de prendre place, je vais vous demander de déposer tous vos appareils connectés sur ce plateau.

– Pourquoi donc ? s'étonne Carole.

– Nous avons récemment subi des attaques informatiques, c'est une mesure de sécurité décidée par le gouvernement pour tous les passagers voyageant à bord de ce vol privé.

– Un vol privé ? Je croyais que c'était un voyage d'études.

– Vous avez gagné un voyage d'études à bord d'un jet privé, c'est pourquoi nous prenons ces précautions. Rassurez-vous, tout vous sera restitué à votre arrivée.

Avec une certaine réticence, Carole dépose son collier de sécurité, relié à une agence de protection privée, sa montre à diffusion sans fil, ses lunettes de perception émotionnelle et de réalité augmentée, ainsi que ses dispositifs de diffusion de films et de jeux.

– Vous devrez également nous remettre votre caméra manuelle.

– Cela va me faire mal ?

– Non, rassurez-vous, nous avons un dispositif d'extraction sans douleur. Vous verrez.

Carole commence à ressentir une anxiété grandissante et a l'impression de perdre le contrôle de la situation. Les autres jeunes gens s'impatientent à l'arrière, se demandant pourquoi Carole pose autant de questions et exprime des objections. Elle place sa main dans une machine distincte, dont la partie supérieure vient recouvrir sa main, et l'angoisse commence à remplacer sa peur. La machine repère instantanément la caméra, injecte un anesthésiant intramusculaire puissant, et en quelques secondes, la caméra est retirée, laissant place à un pansement métabolique qui active le processus de régénération cellulaire pour refermer la plaie.

– Merci, Carole. Vous pouvez rejoindre votre place à bord déclare l'hôtesse d'un ton professionnel.

Carole esquisse un sourire de convenance en réponse aux directives de l'hôtesse. Cependant, en son for intérieur, elle est tourmentée par des doutes sur tout ce protocole. Elle se sent comme une bête traquée, prête à riposter à la moindre menace. Son esprit est constamment en alerte, prêt à se défendre dans n'importe quelle situation.

Pendant ce temps, Noa (E8) fait son entrée dans la cabine avec une posture arrogante, sa silhouette athlétique et puissante semblant marquer son territoire. Chacun des passagers prend progressivement sa place à bord. Emma (E2), Norman (E1) et Steven (E9) semblent déjà avoir tissé des liens. Lucy (E5) et Edison (E4) se tiennent à proximité l'un

de l'autre, désireux de communiquer mais hésitants à franchir le pas. Andy (E3) et Niels (E7) s'installent côte à côte, tandis que Diego interroge l'hôtesse sur le choix de son siège.

L'avion décolle, et huit des dix passagers ont déjà enfilé leurs masques de réalité augmentée fournies par les hôtesse, prêts à l'action. Seuls Lucy et Diego restent assis en silence, sans réelle motivation apparente. Le voyage promet de durer six heures, mais dans les bureaux de l'IGC et de la CIA, chaque geste et chaque comportement sont minutieusement surveillés et analysés par des logiciels de décryptage comportemental de pointe. Chaque mouvement, chaque regard est évalué pour déterminer la personnalité et les émotions des passagers. Ces procédés, bien que déjà utilisés dans le processus de recrutement des entreprises, sont ici expérimentés avec les toutes dernières avancées technologiques. Des capteurs à distance évaluent également la fréquence cardiaque, les variations de la texture de la peau et l'état de tous les organes grâce à des ondes pulsées traquant le moindre fonctionnement physiologique. Arhamin, qui orchestre cette expérience, ressemble à un enfant jouant une mélodie diabolique. Il est fasciné par cette opportunité qui non seulement servira à asservir l'humanité, mais aussi à développer des technologies de pointe dans de nombreux domaines, lui assurant une renommée et un contrôle total sur la population. Pendant ce temps, Stella s'impatiente, se sentant prisonnière de l'espace et du temps, elle fait appel à ses guides qui étaient apparus dans ses visions, mais ne reçoit que le silence infini comme réponse. Après plusieurs heures de vol, l'avion commence à amorcer sa descente. Carole et Edison sont surpris, car la durée du vol semble relativement

courte pour un atterrissage en Europe. Edison n'ose pas poser la question, mais Carole interpelle une hôtesse :

– Qu'est-ce qui se passe ? Demande-t-elle.

– Nous entamons notre descente, restez tranquille, répond l'hôtesse.

Carole commence à s'énervier :

– Oui, je vois bien que nous descendons, mais ce n'est pas l'Europe ici.

– Ne vous inquiétez pas, une merveilleuse surprise vous attend, mais vous n'êtes pas censés en être informés à l'avance.

Carole se tourne vers Norman (E1) à côté d'elle :

– Sais-tu où nous allons ?

– Eh bien, nous partons en voyage, c'est tout ce que l'on m'a dit.

Edison ressent de la peur, de la honte et de la gêne, baissant les yeux lorsque certains le fixent et s'étonnent de son attitude évasive.

Carole se lève et s'exprime avec véhémence :

– Est-ce que quelqu'un sait où nous allons ?

Noa (E8) bout d'impatience face à ce comportement qui l'agace :

– Bon, ça suffit maintenant ? Tu vas jouer les chochottes pendant tout le voyage ?

Carole réplique avec détermination :

– Écoutez-moi, mademoiselle grande gueule. Si vous avez un problème, nous pourrions en discuter plus tard.

Noa est sur le point de perdre son sang-froid. Rapidement, les hôtes et deux hommes mystérieux mettent fin à la dispute en diffusant une substance chimique dans la cabine. Cette substance est connue sous le nom d'OCI (Opimorpheas Contrôle Instantané), une propriété exclusive de l'IGC utilisée par ses agents. Ces substances neutres contiennent des molécules condensées de nanoparticules agissant directement sur le cerveau sans que les individus en soient conscients. Après quelques instants, Carole et Noa conservent leur animosité, mais ne peuvent plus l'exprimer. L'avion finit par atterrir, et les dix jeunes gens se sentent étourdis, sous l'effet de la drogue diffusée à leur insu. Tous descendent docilement de l'avion, découvrant un climat nettement plus frais qu'à leur point de départ. Ils sont maintenant dans le Montana, où la température est d'environ 5 degrés en cette saison. Heureusement, plusieurs hôtes viennent à leur rencontre, les enveloppant chacun dans un manteau douillet et réconfortant. Cette fois-ci, il n'y a pas de voitures de luxe individuelles qui les attendent. À la place, un bus de première classe les attend. Rogario réapparaît soudainement, bien qu'il n'ait pas pris place dans l'avion, ce qui surprend Carole et les autres. Il leur annonce qu'ils récupéreront leurs bagages directement à leur destination.

On peut clairement percevoir un vide existentiel parmi les jeunes gens. Habités à utiliser la technologie, les réseaux sociaux, les téléphones et les caméras intégrées, ils n'ont plus que leur propre présence physique pour agir. Pour certains, cela réveille une angoisse intérieure sans précédent. Malgré cela, l'orgueil de la jeunesse les pousse à dissimuler leurs émotions, cela même, pour les plus intrépides du groupe. Tous s'installent dans le bus, gardant leurs distances les uns des autres. Steven (E9) pose sa joue contre la fenêtre du bus et s'endort rapidement pour échapper à cette situation qui le perturbe. Lucy (E5) observe la nature qui s'étale devant elle, nommant mentalement les arbres, identifiant le climat de la région, imaginant la faune cachée dans les forêts et classant les espèces qu'elle a mémorisées. Edison (E4) ressent une profonde angoisse, regardant par la fenêtre tout en envisageant une évasion au cas où les choses tourneraient mal. Évitant tout contact direct avec les autres, il se perd dans son imagination, créant dans sa tête des mondes imaginaires peuplés de dragons, d'elfes, de lutins et de princes. Andy (E3), quant à lui, observe la situation avec une distance positive. Il sait qu'il peut se distinguer dans ce groupe et faire valoir son leadership et son optimisme inébranlable. Après deux heures de route à travers la forêt, sur des routes réservées aux véhicules militaires ou spécialement aménagées pour l'occasion, les dix arrivent enfin à leur destination. Un endroit où personne n'est censé revenir. Arhamin a inclus une clause dans le contrat de chacun, un document de vingt-cinq pages que peu ont pris la peine de lire en détail.

L'article 26, alinéa 18, stipule : *"Chaque participant reconnaît qu'il ne tiendra nullement responsable la production en cas d'accident, de maladie ou de décès."*

Personne ne sait vraiment que l'objectif d'Arhamin n'est pas de les ramener à leur vie quotidienne. Son instinct machiavélique poursuit un seul but : anéantir la liberté humaine, éliminer le libre arbitre. Les jeunes gens découvrent un lieu paradisiaque au milieu d'une terre inconnue et hostile. Certains d'entre eux n'ont jamais été confrontés à la nature de si près, ayant grandi dans un environnement urbain depuis leur enfance. La nature les ramène à l'essentiel, mais elle suscite également des peurs instinctives de survie face aux prédateurs.

Emma (E2), légèrement maniérée mais plus communicative que les autres, considère Andy comme quelqu'un avec qui elle peut entamer une conversation :

– Comment tu t'appelles ? Demande-t-elle.

– Je m'appelle Andy. Tu veux de l'aide pour porter tes bagages ? propose-t-il avec courtoisie.

– Oui, avec plaisir. C'est très gentil de ta part, répond-elle en souriant.

C'est le début d'une première connexion au sein du groupe, qui jusqu'à présent est complètement divisé. Le lieu est étonnant, un véritable joyau caché dans les montagnes. Rogario les conduit le long d'un chemin escarpé de 500 mètres, serpentant à travers une forêt dense et mystérieuse, jusqu'à atteindre enfin un

portail massif en fer forgé. Ce portail impressionnant s'élève à une hauteur de 12 mètres, orné de motifs gravés, il semble surgir de nulle part. Étonnamment, il n'est pas entouré de barrières ni d'un mur délimitant un espace précis, créant un sentiment d'énigmatique abandon. À proximité, se dresse un chalet majestueux de plain-pied, dont la forme en demi-cercle semble fusionner harmonieusement avec le paysage environnant. En son sommet, une statue imposante d'Hadès, le dieu des enfers, domine la scène, donnant l'impression de garder le lieu et d'imposer le respect par la peur, avec son visage sévère et ses bras tendus vers le ciel. À l'intérieur du bâtiment, chaque pièce a une forme symbolique et mystique. Des motifs ésotériques ornent les murs, créant une ambiance à la fois froide et chaleureuse, mêlant mysticisme et confort. Une fois que le groupe de dix personnes franchit le portail, celui-ci se referme doucement, émettant le son d'une mélodie apaisante. Rogario les rassemble devant la statue d'Hadès, créant une atmosphère électrique de curiosité et d'anticipation.

Il prend la parole :

– Bienvenue à tous pour ce qui est, nous l'espérons, le plus beau séjour de votre vie. Jeunes gens, que de belles journées vous attendent dans cet état magnifique du Montana, un haut lieu de la vie spirituelle de notre pays. Vous trouverez ici tout ce dont vous avez besoin pour vous chauffer, vous laver, manger et dormir. Nous allons vous laisser vous organiser pendant que nous allons chercher quelques provisions.

Norman (E1) intervient :

– Pardon, mais nous n'avons pas encore récupéré nos appareils de communication. Quand prévoyez-vous de nous les rendre ? Apparemment, nous ne risquons pas d'attaque terroriste ici, n'est-ce pas ?"

Rogario répond d'un ton ferme et assuré :

– Bonne question, Norman. C'est justement pour cela que je repars avec mon équipe pour aller chercher tous vos équipements connectés, qui sont à environ 10 km d'ici.

Norman semble pensif face à cette réponse, tandis que les autres affichent une certaine déception, se demandant réellement pourquoi ils sont ici. Rogario s'éloigne avec son équipe, passant par le portail qui émet toujours la même mélodie envoûtante et hypnotique. Le groupe reste figé près de la statue d'Hadès, chacun tenant son bagage, attendant comme s'ils attendaient un signal pour commencer une course. Le bus et les véhicules s'éloignent progressivement. Un mécanisme caché sous le bus camoufle la piste qu'il emprunte, la rendant presque invisible à l'œil humain. Dans ce silence glacial de fin d'après-midi, les dix jeunes semblent avoir perdu tout repère existentiel.

Niels (E7) est le premier à briser le silence :

– Bon, qui se charge de la musique ce soir ? Prêts pour un petit spectacle ?

Noa, le visage fermé et l'attitude guerrière, répond :

– As-tu avalé un clown ce matin ? Écoutez-moi, nous ne nous connaissons pas, nous ne savons pas vraiment pourquoi nous sommes ici. Pour l'instant, tout ce que

nous avons à faire, c'est d'entrer dans ce chalet maudit et de prendre chacun une chambre.

Noa se dirige seule vers l'entrée principale du chalet, personne ne la suit. Un peu vexée, elle lance un "pffff."

En pénétrant dans le hall d'entrée, Noa découvre un décor magnifique et accueillant, confirmant son choix de rentrer. Des tapis luxueux ornent le sol, et des canapés douilletts invitent à la détente. Soudain, un hologramme prend forme, si réaliste que Noa doit se pincer pour s'assurer qu'il n'est pas réel. Cet être s'appelle Aglaé, fruit d'une avancée technologique exceptionnelle, un hologramme doté d'une intelligence artificielle surpassant tout ce qui avait été conçu auparavant. Grâce à des rayonnements lumineux densifiés, Aglaé peut capter et analyser toutes les cellules du corps humain sans caméra, percevant les émotions, la santé, la personnalité et les capacités intellectuelles d'un individu.

Aglaé mesure environ 1m20, ressemblant à un croisement entre un chat et un être humain. Il se tient en position verticale, ses bras courts et ses genoux fléchis. Sa voix est androgyne, rendant difficile la détermination de son sexe.

– Bienvenue, chère Noa. Quel courage ! Vous êtes la première à visiter le chalet, ce qui vous donne le privilège de choisir votre chambre.

Noa marmonne :

– Eh bien, conduis-moi vers la plus belle et la plus grande.

Aglaé, fait un clin d'œil, et l'invite à le suivre. Noa découvre que chaque pièce a fait l'objet d'une attention soignée et travaillée, mais ce qui l'intéresse, c'est surtout de voir sa chambre. Après avoir traversé plusieurs couloirs, Aglaé s'arrête devant une porte et dit :

– Voilà, c'est là.

Noa ouvre la porte avec puissance et déconvenue, celle-ci claque contre le mur. La chambre est grande, un lit king size au centre de la pièce, un film holographique se lance, la salle de bain tout aussi luxueuse, Noa pense qu'elle se prendrait bien un bain...

Pendant ce temps, dans la cour, Norman (E1) scrute attentivement l'espace. Carole (E6) reste vigilante, guettant les dangers potentiels dans cet environnement hostile dont la fraîcheur de l'air se fait de plus en plus sentir. Steven (E9) ressemble à un gros nounours, suivant le groupe avec lenteur.

Aglaé réapparaît dans la cour, d'un ton jovial :

– Allez, le paradis vous attend ! Vous venez ?

Niels (E7) se rapproche d'Aglaé en lui répondant :

– Je pense que nous allons bien nous entendre, toi et moi.

Chacun entre dans le bâtiment avec une curiosité dissimulée et une certaine appréhension. Les chambres, toutes différentes, sont ornées de décorations soigneusement choisies pour être en adéquation avec la personnalité de chaque occupant, dans le but de mieux les manipuler. Lucy (E5) se

trouve dans une chambre remplie de livres holographiques et d'écrans virtuels, lui permettant d'accéder à toutes les connaissances qu'elle souhaite. Carole (E6) découvre une chambre somptueuse, aux couleurs pourpres et orangées qu'elle affectionne particulièrement. Steven (E9) dispose d'une chambre douillette, idéale pour se détendre sans pression. Norman (E1) trouve une chambre parfaitement organisée, reflétant son amour pour l'ordre et la propreté.

Diego est le plus anxieux du groupe, incapable de trouver une chambre réconfortante. Il est hanté par un vide existentiel résultant de la manipulation génétique qu'il a subie. Chacun semble ignorer les autres et se réfugie dans son espace clos pour sa première nuit. Dans chaque chambre, un coin repas et un grand réfrigérateur contiennent quatorze plateaux-repas, de quoi se nourrir pendant une semaine. Ce premier soir, chacun reste dans sa chambre, profitant des objets connectés, des jeux, des films, des casques et des lunettes interactives, plongeant dans des mondes virtuels défiant les lois de l'univers.

CHAPITRE

6

AU-DELÀ DU MIROIR

Trois jours se sont écoulés depuis l'arrivée du groupe dans le Montana, et Stella demeure toujours cloîtrée chez elle, sous la surveillance gouvernementale. Dans cet isolement forcé et contraignant, Stella plonge profondément dans l'expérience de la méditation, une discipline à laquelle elle a été initiée dans le Montana. Une force presque transcendante la pousse à méditer. Avant son isolement, elle consacrait seulement quinze minutes par jour à la méditation, mais rapidement, elle progresse et instaure des séances d'une heure, puis de deux heures. Une énergie grandissante l'anime. Elle peut désormais méditer pendant des heures sans que cela la perturbe. Devant elle se trouvent les livres que Rob lui a remis à la fin de son court séjour dans la communauté. Stella plonge profondément dans l'étude du livre que son père lui a transmis, intitulé "Devenir et Être". Elle visionne également des vidéos d'enseignements datant du début du XXI^e siècle, provenant de Maîtres de Sagesse, parmi lesquels l'un retient particulièrement son attention.

Stella ressent à quel point elle est en contact avec un enseignement rigoureux et profond. Elle se demande même si les parents de son père n'étaient pas des élèves de ce Guide. Tout son être est profondément touché par la sagesse intemporelle de ce grand homme, qui semble avoir transmis un chemin vers la libération de la souffrance. Stella acquiert de vastes connaissances et s'exerce à toutes les méditations enseignées par ce Maître. Elle considère cette opportunité d'apprentissage comme une chance inouïe. Elle médite avec conviction et confiance en ce chemin, et ce qui aurait demandé des mois voire des années de travail intérieur à une personne non

préparée lui parvient en quelques semaines. Les agents du FBI ont positionné en permanence deux humanoïdes armés devant sa porte, dans l'espoir de l'user jusqu'au point de dépression ou de suicide. Cependant, cela ne se produit pas. Pendant ses méditations, Stella entre en contact avec son être intérieur, et sa priorité n'est plus le tumulte qui l'entoure. Son isolement lui ouvre progressivement une porte extraordinaire. Elle ressent une sérénité qui dissipe toute anxiété. Elle prend conscience qu'elle a été une élève de ce Maître dans une vie passée, et cette révélation la comble de gratitude. Ses expériences méditatives et spirituelles lui confèrent une confiance inébranlable en ce chemin. Elle réalise qu'elle a une responsabilité particulière dans cette vie. Un sentiment profond la pousse à considérer chaque être humain comme un frère ou une sœur, dissolvant ainsi les jugements et les dualités, œuvrant vers une nouvelle humanité en quête de vérité. Au cours de ses méditations, Stella parvient à saisir instantanément le karma de chaque individu, retraçant son passé et son futur à travers des images. Elle prend conscience de l'amour contenu dans les forces du karma, malgré la souffrance humaine qu'elles engendrent. Elle voit que l'évolution humaine a été guidée par la sagesse de ces forces, sans lesquelles l'humanité aurait sombré depuis longtemps. Stella prend conscience de l'ensemble de son parcours, du cycle des réincarnations à travers les millénaires et les siècles. Elle a une vision claire de tous les événements de ses vies passées, ayant été tour à tour homme, femme, riche, pauvre, célèbre et oubliée, faisant du bien et du mal. Elle a expérimenté tous ces aspects pour enfin se tourner vers l'essentiel. Elle découvre sa longue lignée d'élèves de maîtres à travers les siècles, que ce soit

dans le yoga, le soufisme, le taoïsme, le zen, jusqu'au dernier grand Maître, Alim Ananda. Son âme n'a besoin que d'une légère étincelle pour se rappeler sa véritable nature, indescriptible par les mots. Malgré ses éveils successifs, Stella doit revenir à la situation présente, où elle a beaucoup à faire pour sortir de son isolement et contrecarrer le scénario machiavélique en cours. Si elle reste isolée ainsi, sans possibilité d'intervenir directement dans l'expérience, elle ne pourra pas empêcher l'aboutissement de cette nouvelle humanité génétiquement modifiée, condamnant des millions, voire des milliards d'êtres humains à l'arrêt de leur évolution et à la dégénérescence.

Stella ne se sent plus "seule", mais son lien avec le monde spirituel alterne avec des moments de fermeture. Elle doit garder sa clairvoyance secrète, car il appartient à chaque individu de parcourir son propre chemin avec sincérité et humilité pour gravir la montagne sacrée. Toute curiosité prématurée ne ferait que nourrir l'ego de ceux qui ne sont pas encore préparés. Stella retourne devant son écran holographique, mais tout est brouillé, et elle ne parvient pas à se connecter ni à envoyer des messages à Steve pour lui demander de l'aide.

Pendant ce temps, les dix âmes vivant en reclus dans le Montana se réveillent après leur première nuit. Norman (E1) est le premier à se lever, remettant sa chambre en ordre avec son souci de la perfection qui le caractérise. Il se demande s'il doit sortir ou non. Il observe son garde-manger un moment avant de prendre un petit-déjeuner qu'il savoure pleinement avant de tout ranger. Norman ressent l'envie d'agir, et

après une heure dans sa chambre, il ouvre sa porte. Aglaé est déjà là, comme s'il avait anticipé son réveil. En réalité, Aglaé sait tout de Norman, de ses habitudes de sommeil à son tempérament, sa personnalité et son histoire, même les aspects les plus secrets.

– Bonjour Norman, bien dormi ? demande Aglaé.

– Oui, dis-moi, où sont les autres ? répond Norman.

– Ils dorment encore. Bientôt, Andy se réveillera, puis Diego, Steven, Noa, Carole, Lucy, Edison, Niels et enfin Emma.

– Comment tu sais tout ça ? demande Norman, un sourire anxieux aux lèvres.

– Tu sais bien que j'aime les choses parfaites, tout comme toi, Norman.

Andy entre en scène comme s'il cherchait quelqu'un. Norman le salue en demandant :

– Salut toi ! Rappelle-moi ton prénom, je n'ai pas tout retenu.

Andy répond en taquinant :

– Moi ? Je suis Andy, et toi, c'est Norman, n'est-ce pas ?

Norman rit légèrement et explique que les autres dorment encore. Andy propose de faire sa séance de sport matinale et invite Norman à le rejoindre, mais ce dernier préfère explorer les lieux. Peu à peu, tous les membres du groupe se lèvent et convergent vers la

statue d'Hadès, comme si cela était devenu un point de ralliement naturel. Noa rejoint le groupe en dernier, émanant une sorte de puissance instinctive qui inspire de la crainte chez certains ennéatypes et qui magnétise l'atmosphère. Carole prend la parole et exprime son inquiétude quant à l'absence des organisateurs, se demandant où ils sont.

Un étrange sentiment s'installe, chacun évitant le regard des autres. Noa se dirige vers Aglaé, restée près de la porte principale, et demande :

– Bon toi, tu sais ce qui se passe ? Dis-nous où sont les organisateurs.

Aglaé répond avec un sourire mystérieux :

– Ils profitent de vous pendant leur absence.

Lucy suggère qu'il s'agit peut-être d'une énigme à résoudre, un jeu auquel ils doivent participer en déchiffrant un certain nombre d'énigmes.

Plusieurs heures s'écoulent, et certains membres du groupe décident de se retirer dans leurs chambres pour profiter du confort et de l'intimité qu'elles offrent. Emma, Andy et Norman se retrouvent près du portail principal de la propriété, prenant conscience rapidement que le domaine est encerclé par un puissant mur électromagnétique, les emprisonnant sans possibilité de sortie. Le groupe se concerte, et Norman propose de se rendre dans le salon pour essayer de décrypter la seule borne informatique visible et tenter de s'infiltrer dans un réseau afin de rentrer en contact avec le monde extérieur. Après plusieurs heures d'efforts acharnés, la borne semble complètement imperméable à toute tentative de

piratage, malgré les compétences de Norman en intelligence artificielle et en manipulation de données. Emma encourage Norman à ne pas abandonner et à persévérer, mais l'espoir cède rapidement la place à l'anxiété, qui envahit peu à peu le groupe.

Au bout de quatre jours, certains ont déjà entamé sérieusement leur réserve de nourriture, et une peur instinctive commence à se propager parmi les membres du groupe. Alors qu'une tension sous-jacente se faisait sentir depuis un moment, la crainte de manquer de provisions entraîne des comportements négatifs et violents au sein des différents enneatypes. Norman, en tant qu'enneatype 1, avait anticipé davantage et avait minutieusement organisé son stock de nourriture pour pouvoir tenir deux semaines, une semaine de plus que prévu. En revanche, Steven, enneatype 9, a presque tout consommé, submergé par l'angoisse et la peur, sans se soucier de l'avenir. Noa, elle aussi, a presque épuisé sa réserve de nourriture. Quant à Edison, bien que conscient de l'importance des repas, il est préoccupé par un vide intérieur profond et une angoisse grandissante. L'ambiance générale devient de plus en plus morose au cours de ce quatrième jour, et certains phénomènes commencent progressivement à émerger, ou du moins à suggérer leur présence. Le soir du quatrième jour, alors que chacun avait l'habitude de se divertir avec des gadgets technologiques, ils réalisent que dans leurs chambres, ils n'ont plus accès à aucun de ces artifices. Plus de films, de jeux, rien pour occuper leur temps. Noa sort de sa chambre en criant à la recherche de quelque chose à manger, mais un silence pesant règne dans tous les couloirs du domaine.

Noa se dirige vers Aglaé, exaspérée, et demande :

– Dis-moi toi, où y a-t-il de la nourriture maintenant ?

Aglaé répond calmement :

– Là où tu en trouveras.

Noa, de plus en plus agacée, feint de donner une gifle à Aglaé, mais celui-ci demeure imperturbable.

Aglaé poursuit :

– Tu veux manger avec moi ?

Noa, à bout, se précipite vers Aglaé, qui étant un hologramme, n'est pas affecté par ses gestes. Tous entendent les éclats de colère à la porte. Carole sort de sa chambre et demande à Noa de se taire, mais cette dernière est prise d'une colère noire, ne sachant pas maîtriser ses émotions et ne supportant pas d'être remise en question.

Elle se rapproche rapidement de Carole, bien plus grande qu'elle, et la fixe droit dans les yeux en lançant :

– Tu peux répéter ?, j'ai mal entendu.

Carole, pétrifiée, répond avec assurance :

– Il y a quelqu'un derrière toi, Madame la cheffe.

Effectivement, Steven, Norman et Niels se tiennent derrière Noa et expriment leur désaccord face à son comportement. Emma arrive et prend la parole haut et fort :

– Là, nous sommes tous réunis et nous n'avons presque plus rien à manger, et plus rien pour nous divertir. Alors soit on s'entre-tue, soit on essaie de sortir de cette situation ensemble. Ceux qui veulent

discuter calmement peuvent me suivre. Les autres, faites ce que vous voulez...

Niels, lui, éclate de rire devant ce discours teinté de sérieux et solennité, affichant une tête si loufoque que même Carole ne peut s'empêcher d'être amusée. Cependant, Noa reste enfermée dans ses émotions négatives.

C'est ainsi qu'entre le cinquième et le septième jour, deux clans se forment au sein du groupe. D'un côté, il y a Emma, Andy, Norman, Carole et Lucy, de l'autre Noa, Edison, Steven, Niels et Diego. Lucy, avec sa grande intelligence (E5), maîtrise parfaitement les connaissances en botanique et en survie en milieu naturel, bien que n'ayant jamais expérimenté ces compétences. Le groupe d'Emma décide de répertorier toutes les plantes, feuilles, fleurs et autres sources de nourriture comestible dans le domaine. Lucy guide le groupe et fournit des informations précieuses sur chaque espèce, montrant une expertise impressionnante. Chacun dispose d'un sac dans lequel il rassemble les éléments comestibles récoltés. Le groupe de Noa, quant à lui, opte pour une stratégie différente, celle de l'évasion à tout prix hors de ce domaine qui les retient captifs. Noa, qui dirige les opérations, décide de creuser un trou à dix mètres du mur électromagnétique et de le pousser à une profondeur de deux mètres. Diego, bien qu'obéissant aux ordres, questionne Noa pendant une pause, lui demandant pourquoi ils cherchent à s'évader.

– Tu veux aller où après ? Pourquoi veux-tu qu'on s'enfuie ? interroge Diego.

Noa réplique, exaspérée :

– Tu es vraiment idiot ou quoi ? Tu veux rester ici toute ta vie et mourir de faim ?

Diego, peu sûr de lui, admet :

– Je ne sais pas.

Noa insiste :

– C'est le problème, tu ne sais rien. Alors continue de creuser pour nous, et ensuite, si tu veux rester ici, fais comme bon te semble, ou bien rejoins les autres.

Une semaine s'est désormais écoulée. Arhamin observe attentivement Diego, ses paroles, ses actions, et pour lui, c'est un succès retentissant. La modification génétique à laquelle Diego a été soumis semble fonctionner à merveille, ouvrant la voie à une échelle planétaire. Arhamin utilise deux approches pour atteindre ses objectifs : en premier lieu, il exploite la peur liée à la survie et à la santé, incitant ainsi les gens à se sentir vulnérables et à rechercher des solutions. Deuxièmement, il encourage la discorde et le conflit entre les individus en les incitant à s'opposer les uns aux autres, créant ainsi une tension constante. Il prévoit de généraliser les modifications génétiques, promettant une meilleure santé et une gestion améliorée du stress, ce qui, selon lui, résoudra bon nombre de maux. Ce que personne ne sait, c'est qu'Arhamin a déjà commencé les modifications génétiques sur tous les enfants conçus par procréation assistée, profitant de la stérilité croissante de la race humaine pour implanter son programme. En trois ans, il estime qu'il y aura 50 millions d'individus génétiquement modifiés selon son plan, visant à supprimer toute créativité humaine. Il est convaincu que cela assurera la survie de l'espèce et garantira la

paix sur Terre, en empêchant la naissance de délinquants, de terroristes et de meurtriers.

À mesure que le crépuscule approche, une atmosphère de crainte envahit le groupe. Seul Niels parvient à conserver un large sourire, masquant habilement son anxiété refoulée.

Après les colères de la mi-journée et les stratégies peu concluantes des deux clans, tous se retrouvent dans la salle commune, décorée de tableaux moyenâgeux et de tapisseries royales qui maintiennent la chaleur pendant les nuits froides. Un silence froid et pesant règne alors, réunissant les dix protagonistes de cette expérience machiavélique. Edison, ennéatype 4, arbore une expression triste, sa mélancolie liée à la situation lui conférant un air de cocker à la fin de sa vie. Il rumine dans sa tête toutes sortes de frustrations, se demandant ce qu'il fait là.

Carole (E6) s'approche de lui :

– Allons, allons, tu ne vas pas pleurer quand même !

Edison (E4), blessé dans son orgueil, manifeste alors une colère jusqu'alors endormie. Il se lève avec véhémence et rétorque :

– C'est bon madame, occupe-toi de tes affaires, je n'ai pas de leçon à recevoir d'une folle dingue.

Carole ricane devant ces quelques mots :

– Et bien, tu te réveilles enfin, il t'en a fallu du temps.

Steven, qui observe la situation, semble passif et attend que quelqu'un guide les opérations pour se

sortir de ce scénario. Noa, dont le corps est toujours en alerte et prêt au combat, s'approche d'Aglaé qui se tient à l'entrée :

– Bon Aglaé, tu sais qu'on est amis tous les deux, dis-nous comment sortir d'ici ?

Aglaé répond ironiquement :

– Et bien par la porte !

Noa furieuse se retient et quitte la salle principale pour regagner sa chambre.

Emma (E2) fait une proposition :

– Bon écoutez, je pense qu'on devrait essayer de ne pas se prendre la tête tous les soirs, on est tous dans le même bain. Qui serait d'accord pour organiser un dortoir dans cette pièce pour qu'on puisse être ensemble ?

Seule Lucy (E5) renonce à cette idée qui l'effraie un peu. Elle préfère rester dans sa chambre seule et en sécurité. Au moins, elle peut être dans sa bulle et réfléchir seule dans le silence en répétant dans sa tête de vieux cours d'histoire et de géographie qu'elle a appris il y a quelques années. Tout le monde commence à aller chercher son lit ou son matelas pour le ramener dans la pièce commune. Chacun retrouve un peu plus de sérénité à l'idée d'être ensemble durant la nuit. Le silence est pesant pour eux, tellement habitués à se remplir de jeux, de films et de réseaux sociaux, ainsi que de réalités artificielles. Leur cerveau est tellement plein que le moindre espace silencieux peut les perturber. Niels propose un petit jeu pour remonter l'ambiance. Noa est restée dans sa chambre pour tenter de réfléchir et de partir seule du domaine

qui les retient prisonniers. Aglaé intéresse de moins en moins le groupe. L'hologramme se réfugie dans la cuisine et se tient immobile en attendant qu'on le questionne. Chacun prend soin de mettre son matelas à distance des autres, sauf Andy (E3) qui se colle à celui de Carole dans un jeu de séduction vite anéanti par le regard explicite de la jeune femme. Andy n'est pas du genre à abandonner sa quête, et cette opposition ne fait qu'alimenter son objectif de réussite de conquête. Norman (E1) se couche près d'un mur en prenant soin de s'installer consciencieusement, sa couette bien positionnée avec une symétrie parfaite et quelques affaires qu'il prend soin de mettre en ordre. Edison (E4) se lève en pleine nuit, désespéré. Il vient s'asperger d'eau dans la salle de bain et se recroqueville près du mur. Aglaé, qui a saisi une certaine détresse dans sa lecture de comportement, vient à sa rencontre. Ses mots réconfortants et son écoute aident Edison à reprendre un peu d'espoir. Il se sent moins seul et voit en Aglaé un confident bien plus compréhensif que cette bande de jeunes qui se soucient finalement si peu de lui.

Les jours se succèdent dans un rythme lent où le temps semble s'être arrêté, emportant petit à petit toute la vitalité du groupe et de chacun. Une sorte de résignation collective les engouffre dans une léthargie morbide. Dans ces heures sombres, plus personne ne nourrit encore l'espoir de survivre. Certains envisagent même le suicide pour ne pas glisser lentement vers une fin tragique qui les guette. Même les plus optimistes finissent par céder sous le poids des jours. Niels, qui était jusqu'alors plein d'humour, perçoit qu'il n'a plus rien sur quoi s'accrocher. Même son imaginaire fertile lui fait faux bond. Noa, avec le

peu de forces qui lui restent, continue parfois à creuser son trou qui atteint maintenant 3 mètres de profondeur. S'approchant de la délimitation, elle comprend que c'est cause perdue. En effet, le bouclier électromagnétique pénètre le sol sur une vingtaine de mètres, empêchant toutes tentatives d'évasion par des voies souterraines. Emma (E2), qui était enjouée et communicative avec le reste du groupe, est aussi gagnée par le désespoir. Les quelques plantes trouvées ne suffisent pas à nourrir les "10". Elle s'inquiète pour le groupe, craint pour sa vie et celles des autres. Elle aimerait tant pouvoir trouver une solution miracle qui les sauverait tous.

À quelques milliers de kilomètres de là, Stella est confinée dans son appartement. Aucun moyen de communication ne semble possible. Pourtant, elle réfléchit activement, se sentant responsable de ce groupe dont elle porte le scénario. Elle va tenter de se relier à Kevin, le prodige informatique qui pourrait bien l'aider à distance. Mais comment faire ? Elle sait qu'elle est épiée en permanence et sous contrôle. Elle a alors une idée surprenante. Se camouflant sous sa couette, elle ressort la lettre holographique de son père. Elle comprend que par ce biais, un courant électromagnétique et informatique est à sa disposition. Ce document étant crypté, il lui suffit de dégager un code algorithmique qui lui permettra la mise en lien avec son ordinateur pour l'activer en secret. Après plusieurs heures de tentatives et avoir essayé une centaine de fois de relier le code de la lettre à un boîtier électronique, soudain une liaison s'établit. Dans la pénombre suffocante et camouflée, Stella parvient à infiltrer un réseau parallèle. Elle parvient après peu de temps à entrer en contact avec Kevin,

son protégé de l'université où elle enseignait. Ce prodige pourrait bien être la carte maîtresse pour enrayer le scénario en cours. Elle lui envoie un message crypté sur une liaison informatique qui informe Kevin de la provenance du message.

Stella :

– bonjour Kevin, c'est S., j'ai besoin d'aide.

Kevin répond :

– quel plaisir d'avoir de tes nouvelles Stella, tu nous manques ici, que puis-je faire pour toi ?

Stella transmet alors les informations essentielles à Kevin. Il comprend qu'elle est en danger réel. Les gardes humanoïdes peuvent à tout moment la tuer par simple soupçon. Il faut faire vite. Quelle stratégie adopter ?

Stella demande à Kevin s'il a accès aux vidéos de l'expérimentation en cours avec les ennéatypes. À l'intérieur de l'université, Kevin pénètre dans des lieux qui sont alors uniquement réservés au seul Arhamin. Il doit pour cela défier les caméras et les drones de surveillance pour arriver enfin dans une salle qui contient toutes les informations confidentielles qui permettent le lien d'activation aux caméras du projet ANATOM. Après de longues minutes, et sachant qu'il se met également en danger de mort, il parvient à infiltrer le réseau de vidéos du projet confidentiel. Soudain, la vidéo en direct lui apparaît. Il éprouve une profonde tristesse en voyant les "10" dans un état de faiblesse et d'inanition avancée. Il comprend qu'ils sont à la limite de la mort. Il mesure qu'une course contre le temps se joue maintenant et que les chances

de les aider sont infimes. Il examine tous les alentours, la zone géographique, les premiers habitants ou communautés les plus proches. Il repère l'hologramme Aglaé quelque peu inanimé. Il commence à faire de multiples liens pour construire des possibilités d'aides. Soudain, lui viennent deux idées : La première serait de prendre le contrôle d'Aglaé et de le mettre sous activation humaine, et non en autonomie d'intelligence artificielle. La deuxième, il faut que le groupe se nourrisse rapidement. Il observe à 37 km à l'est du camp expérimental une zone technologique agricole protégée, c'est-à-dire qu'on travaille à l'élaboration de semences expérimentales qui peuvent se développer en quelques heures et ainsi donner des fruits ou des légumes rapidement. Ces graines sont de vraies prouesses technologiques dans ce monde en perdition, on les appelle les I.Seeds, les graines intelligentes. Kevin sait qu'il aura peu l'occasion de revenir dans cette pièce. Il s'expose à des représailles mettant en jeu sa vie et son poste au sein de l'université. Il décide de rester et de tout mettre en œuvre pour établir le contrôle d'Aglaé et repérer un humain dans la zone agricole susceptible de l'aider. En ce qui concerne Aglaé, Kevin a une longueur d'avance. En effet, toutes les données étaient dissimulées dans les écrans numériques du doyen. Il parvient à établir une liaison et à prendre le contrôle d'Aglaé. L'hologramme est maintenant sous contrôle humain, sans que les instances de contrôle ne détectent d'anomalie. Kevin active et intègre Aglaé à sa mémoire numérique pour éviter d'être repéré.

Pour la zone agricole, c'est plus compliqué. Kevin passe un à un les quelques employés au crible de l'intelligence artificielle pour avoir des données de

personnalité qui pourraient permettre d'entrevoir de l'empathie et une aide sans condition. Malheureusement, aucun travailleur ne répond à cette possibilité. Kevin a alors l'idée de prendre le contrôle d'un drone d'ancienne génération. Les plus modernes ne peuvent en effet plus du tout être sous le contrôle de l'humain, ils sont reliés à une intelligence artificielle entièrement autonome. Kevin observe la zone agricole et toute l'artillerie de sécurité. Il parvient à prendre le contrôle d'un drone en utilisant son intelligence interne. Il lui transmet l'information suivante : récupérer des graines de semence et les déposer à la zone ciblée.

Le drone ne peut par lui-même effectuer cette tâche, mais l'ayant reconnu et analysé, il peut à son tour transmettre une série d'informations à d'autres drones qui feront le travail. C'est ainsi que par une série de communications entre machines, deux drones d'ancienne génération prennent 500 grammes de graines modifiées et vont les déposer à 500 mètres de la zone expérimentale pour ne pas être suspectés. Kevin peut maintenant ressortir de la pièce et regagner son appartement. Il a le contrôle d'Aglaé et des graines ont été déposées à proximité. Il se remet en lien avec Stella et lui indique les opérations en cours. Stella est stupéfaite de tant de génie de son complice et l'en gratifie. Kevin lui indique qu'il va lui donner le contrôle d'Aglaé, car il ne peut pas rester longtemps sans que son comportement ne soit perçu comme suspect. Il lui indique qu'elle doit trouver un moyen d'alerter le groupe et leur indiquer la présence de I.Seeds avec une géolocalisation ciblée. Puis il reviendra se connecter à elle le lendemain à 18 h. Stella sait maintenant qu'elle a en main la seule

possibilité de survie du groupe. Elle a conscience que tout peut échouer d'un moment à un autre et qu'elle doit faire preuve d'une discrétion absolue sous sa couette ! En intégrant le contrôle d'Aglaé, Stella fait preuve de sang-froid, mais elle redevient toutefois profondément humaine, ancrée dans l'instant et avançant pas à pas. Les yeux d'Aglaé deviennent ses yeux, et ce qu'elle voit dépasse l'entendement. Les corps sont étendus au sol dans une sorte d'agonie progressive, chacun ayant perdu ses forces vitales et étant en réel danger. Heureusement, de l'eau avait été laissée en abondance, sinon ils auraient tous péri. Dans l'observatoire de contrôle, Arhamin est satisfait. Il indique la fin de l'expérimentation en ne laissant qu'un contrôle de base par l'Intelligence Artificielle. Tout le monde comprend à ses côtés ses intentions de laisser le groupe à son propre destin, y compris une mort inévitable. Arhamin jette un coup d'œil sur Stella par caméra oculaire, la voyant dormir dans son lit, il décide de la laisser tranquille. Il informe les humanoïdes qu'elle sera exilée dans six jours dans une communauté du sud-est, avec une décision d'exil définitif, ce qui signifie qu'elle n'aura plus aucune possibilité de sortie ni de liberté de déplacement en dehors de la zone délimitée. Pendant ce temps, à travers le monde, des milliers voire des millions de communautés se sont créées, chacune ayant ses propres fondements. Certaines se sont formées librement après l'effondrement économique et la prise de pouvoir de l'intelligence artificielle, tandis que d'autres ont été créées artificiellement en regroupant des individus selon certaines particularités ou actions suspectes. Certaines ne regroupent que des délinquants, régnant dans la terreur et l'anarchie, tandis que d'autres rassemblent des contestataires du

régime en place. Certaines communautés se sont organisées, tandis que d'autres sont plongées dans le chaos en raison de l'impossibilité de générer une structure collective. Il y a également des communautés qui ont été sollicitées, regroupant des collectifs ayant fait une demande d'attribution d'espace pour vivre ensemble, comme la communauté du Montana.

Stella fait circuler Aglaé dans toutes les pièces et la contrôle à travers ses lunettes de perception. Elle retient ses larmes, se demandant même si certains ne sont pas déjà morts. Après avoir scruté l'ensemble des espaces, elle revient vers le groupe affalé par terre ou sur des fauteuils. Elle réfléchit à la stratégie à adopter pour ne pas alerter le contrôle en place, dont elle ignore tout. C'est alors qu'elle a l'idée de passer un message à travers Lucy, en utilisant une énigme que seule Lucy pourrait résoudre.

Aglaé se positionne près de Lucy et lui murmure à l'oreille d'un ton mélancolique et gracieux :

– Nous désirons voir les créatures les plus belles se multiplier afin que la rose de la beauté ne meure jamais, et qu'au moment où les plus avancées tombent sous les coups du Temps, leurs tendres héritières puissent relever leur mémoire ; mais toi, tu es fiancée à tes propres yeux et à leur éclat, tu nourris la flamme de ton flambeau d'une huile intérieure, tu produis la famine là où règne l'abondance, tu es ta propre ennemie, tu es trop cruelle envers toi-même. Toi qui fais maintenant le nouvel ornement du monde, toi qui annonces seule le glorieux printemps, tu enterres dans son bouton ta satisfaction ; douce avare, tu gaspilles par ta lésinerie. Aie compassion du monde, sans quoi,

vorace que tu es, tu te joindras au tombeau pour dévorer ce qui est dû au monde.

Lucy retrouve soudainement un peu de vitalité, ses yeux s'entrouvrent. Elle reconnaît ce texte, c'est un sonnet de Shakespeare qu'elle a étudié !

Puis Aglaé ajoute :

– À 500 m de là, résident les semences par lesquelles tu survivras. Mais le silence est las des bruits et des voix qui conduiront à ton trépas.

Lucy donne quelques coups à Niels et Andy, qui retrouvent au plus profond d'eux-mêmes un peu de force. Lucy leur glisse à l'oreille des mots qui laissent penser qu'Aglaé veut les aider de manière discrète. Les deux hommes pensent qu'elle a des hallucinations et lui demandent de se taire. Lucy va alors voir Noa et lui indique la même chose, mais Noa n'est pas plus convaincue. Seuls Edison et Norman voient dans son message une vérité possible à exploiter. Ils se redressent et tentent de rejoindre tant bien que mal une autre pièce. Stella comprend qu'une ouverture s'est faite maintenant, mais elle doit rester très discrète sur ses propos. Elle fait rejoindre Aglaé avec le trio composé de Lucy, Norman et Edison.

Aglaé épelle à plusieurs reprises :

– E...D...I...A , E...D...I...A , E...D...I...A

Les trois se regardent, Lucy comprend avant les deux autres qu'il s'agit d'une nouvelle énigme et saisit presque immédiatement que ces lettres regroupées forment le mot "AIDE" à l'envers.

Elle répond alors à Aglaé pour faire diversion :

– Très bien, très bien, on a compris, mais il en faut plus.

Aglaé donne alors la géolocalisation exacte des I-Seeds en utilisant une codification de calcul issue du Moyen-Âge, qui servait à brouiller les pistes lorsque des lettres étaient acheminées par des messagers pouvant trahir leur dépositaire et confier intentionnellement les lettres aux ennemis plutôt qu'aux destinataires ciblés. Stella ignore que le camp est protégé par un rideau électromagnétique.

Lucy sort à l'extérieur en simulant des larmes et va jusqu'à la barrière électromagnétique. Elle simule de colère en jetant une pierre qui s'effrite sous la force du rayonnement électrique. Stella comprend l'impossibilité de passer le rideau et sait qu'elle devra attendre le retour de Kevin pour tenter de trouver une solution. Quelques heures passent, Stella parvient à établir un contact avec Kevin et lui demande s'il y a un moyen de faire face à ce rideau magnétique. Après quelques recherches, il indique qu'il ne peut interrompre le rideau que quelques secondes pour ne pas alerter le contrôle des humanoïdes à distance. Pendant ce temps, le trio retrouve un regain d'espoir. Noa réunit ses dernières forces pour être tenue informée de ce qui se passe. Après tout, en tant que cheffe, elle ne tolère pas d'être écartée des informations et des décisions qui doivent être prises. Noa a donné sa confiance à Lucy, sachant que ce qu'elle avance de manière discrète est probablement vrai. Aglaé doit maintenant coordonner le déplacement d'une ou deux personnes du groupe pour aller chercher les graines et lever le bouclier magnétique pendant quelques secondes. Carole et

Noa se proposent d'y aller ensemble, leur échange visuel est touchant à voir. Pour la première fois, les deux rivales deviennent complices dans l'action. Stella et Kevin doivent agir rapidement. Maintenant que Lucy est capable de résoudre les énigmes d'Aglaé, elle va guider Noa et Carole vers la zone des I-Seeds, indiquant précisément le nombre de pas à faire en avant pour éviter tout écart, car à 500 mètres de distance, le moindre écart pourrait être fatal. À présent Kevin lance un compte à rebours, Stella relaie le rythme du décompte en simultané, le passage s'ouvre. Carole et Noa se tiennent la main en avançant rapidement en avant, comptant ensemble chaque pas d'une voix murmurée et assurée. L'ambiance est tendue, lourde, et l'extrême concentration du moment ne laisse aucune place à la rêverie. Après plus de 800 pas, elles scrutent le sol pour trouver les graines. Arrivées au nombre de pas définis, elles s'arrêtent et comprennent qu'elles ont dû dévier. Elles avancent encore quelques pas en avant puis font marche arrière. Carole pourrait céder à la panique mais la force assurée de Noa la contient. Celle-ci décide qu'elles doivent se séparer sur une ligne horizontale au nombre de pas exact pour ratisser la zone. Carole a soudain la peur qui l'envahit, sa force s'exprime au sein du groupe mais si tôt qu'elle est seule l'anxiété la prend, la tenaille. Elle ne montre rien, cependant Noa saisit de manière instinctive et sans rien dire la faiblesse de sa partenaire. Après avoir effectué de multiples aller-retour sur 25 m environ de part et d'autres et avancer d'un pas vers l'avant à chaque lignes de recherches, Carole découvre un sac de graines sur le sol près d'un arbre. Elle émet un sifflement qui permet à Noa de comprendre qu'enfin,

ils viennent de trouver ce qu'elles cherchaient depuis maintenant plus de deux heures.

Sur le chemin du retour, Noa est prise de vertige et de faiblesse en raison du manque de nourriture et des efforts fournis dans la recherche des graines. Noa est contrainte de s'arrêter jusqu'à s'évanouir de faiblesse. Carole (E6) est complètement paniquée par la situation, dans un premier temps elle s'imagine fuir et ne pas rentrer au chalet, laisser tout derrière elle et filer dans les grands espaces emportant avec elles les graines. Elle observe autour d'elle sur 360°, les grands espaces à perte de vue ne la rassurent pas le moins du monde, elle sait qu'elle n'aurait aucune chance de survie. Elle se ressaisit et regarde autour d'elle pour identifier des cueillette possibles ou autres pour aider Noa a retrouvé un peu d'énergie. Elle remarque de petites fleurs jaunes parsemées sur le sol à différents endroits sur la terre au milieu des herbes, malgré le doute de leur toxicité elle se décide à en prendre, Carole ne le sait pas, mais elle vient de cueillir de l'arnica, et ses fleurs sont sans risque pour l'homme. Après quelques essais, elle constate qu'aucun problème ne vient la perturber, elle vient alors près de Noa, et en dépose dans sa bouche, son goût acide et riche en thymol, entraîne un sursaut de Noa, qui s'écrie dans un élan spontané :

- Mais qu'est-ce que tu fiches, tout va bien !

Noa se relève avec entrain, son orgueil la redresse d'un mouvement décidé par crainte de montrer ses faiblesses. Bien qu'elle reconnaisse l'aide de Carole, elle n'en dit pas mot. Sans le savoir Carole vient d'être adoubée par sa partenaire d'aventure qui va alors lui accorder sa totale confiance et son soutien coûte que coûte. Les deux coéquipières regagnent en rythme et

d'un pas décidé le trajet du retour à travers les arbres et la terre rocailleuse. À travers les yeux d'Aglaé, Stella guette depuis plusieurs heures maintenant. Lorsqu'elle aperçoit Carole et Noa avec le sac de graines, la joie l'envahit, il faut maintenant que Kevin refasse la même manipulation en retirant le bouclier magnétique pendant quelques secondes afin qu'elles puissent regagner le centre du camp. Kevin n'a pas quitté la liaison, il effectue la même manœuvre, Aglaé donne le compte à rebours et les deux jeunes femmes peuvent rejoindre le reste du groupe qui se tient à l'intérieur pour ne pas susciter de comportement suspect.

À leur arrivée dans le salon, une joie collective envahit tout le groupe, bien que la nécessité de rester discrets les pousse à dissimuler leurs émotions démonstratives. Animée par une profonde gratitude, Emma ne peut s'empêcher de les prendre dans ses bras, et le reste du groupe fait de même. Norman, très pragmatique, demande immédiatement ce que nous devons faire concrètement avec ces graines. Lucy lui indique qu'il faut les planter dans la terre. Elle n'est pas familière avec ce type de graines, mais selon elle, il suffit de les poser sur le sol et de verser de l'eau par-dessus. Le groupe suit ses instructions, mais Norman, resté discret jusqu'à présent, s'exprime avec vigueur lorsqu'il remarque que les graines sont versées trop rapidement. Il s'exclame :

– Non, mais ça va ! Si vous les jetez comme ça, elles pousseront n'importe comment. Il faut créer un quadrillage de l'espace et tracer des lignes avec des espaces définis.

Andy et Niels sourient face à cette soudaine autorité, mais ils se conforment à sa demande. Noa remarque que Norman maîtrise bien le sujet et garde le silence. Ainsi, l'espace derrière le chalet est minutieusement délimité. Norman supervise les opérations avec une concentration absolue. L'anxiété se lit sur son visage, avec des yeux scrutateurs et un front plissé. Il surveille chaque mouvement de chacun et n'hésite pas à intervenir pour réorganiser les opérations lorsque c'est nécessaire. Cette action collective montre à quel point chacun est différent, mais ces différences deviennent magnifiques lorsqu'elles sont mises au service du collectif. Emma (E2) éprouve de la joie en posant ses graines sur le sol, Andy (E3) veut montrer qu'il peut réaliser les choses parfaitement selon les directives de Norman, Edison (E4) positionne les graines en formant une petite figure géométrique sur le sol pour une disposition harmonieuse, Lucy (E5) continue à se questionner sur ces graines en les posant délicatement sur le sol, Carole (E6) est ravie de voir le groupe agir de concert, Niels (E7) siffle une mélodie joyeuse pour donner du cœur à l'ouvrage, Noa (E8), tel un chef de meute, reste sur le qui-vive, Steven (E9) travaille tranquillement avec lenteur et prend soin de faire les choses comme on lui a demandé. Enfin, Diego se met à la tâche, mais est gagné par une dépression intérieure qu'il ne manifeste pas.

Après le travail accompli, le groupe décide de s'allonger autour de l'espace cultivé, conscients de leur dernière chance. Ils forment une chaîne à même le sol, leurs yeux fixés vers le ciel, perdus dans l'immensité. La peur de mourir ne fait de cadeau à aucun d'entre eux. Certains avaient même envisagé intérieurement le suicide pour échapper à une mort lente. Cette fin

d'après-midi les rapproche comme jamais. Emma commence à prendre la main d'Andy, qui prend la main de Norman, qui à son tour donne sa main à son voisin. Le groupe est entièrement relié et se sent soudé dans cette épreuve. Il est curieux de constater à quel point ce sont parfois les épreuves qui unissent les hommes. Cette fraternité qui naît de l'action commune, du vécu et du travail ensemble, ouvre les cœurs et révèle ce qui fait le ferment de la nature humaine : l'Amour. Certains s'assoupissent en fermant les yeux, d'autres s'endorment. Quelques heures passent, et la nuit commence à tomber. Étonnamment, c'est Steven qui se réveille le premier, attiré par les effluves aromatiques qui chatouillent ses narines. Il les hume comme s'il savourait un bon repas annonçant des festivités. Ses yeux s'ouvrent joyeusement, un sourire aux lèvres. Quand il se redresse du sol et regarde la zone de culture, il est submergé par un tendre émerveillement. Des plants de tomates, de potimarrons, de salades, de fanes de carottes, de radis et d'autres légumes remplissent tout l'espace dans une profusion abondante. Il s'écrie :

– Wouah, wouah, wouah !

Le reste du groupe, alerté par ces mots spontanés, se réveille à son tour. Tous sont subjugués par la beauté qui émane de cette abondance. Les couleurs, les odeurs et les textures éveillent en eux une mémoire lointaine, une époque où les hommes cultivaient la terre de leurs propres mains. L'instinct les guette un à un, l'envie de se jeter sur une tomate ou un autre légume pour retrouver de l'énergie les tenaille intérieurement. Cependant, dans une posture empreinte de respect, chacun attend un signal.

À la surprise générale, c'est Edison qui prend la parole d'un ton timide :

– Il faut s'organiser pour distribuer ces aliments, sinon nous reproduirons la même situation qu'à notre arrivée ici.

Niels plaisante en réponse :

– D'accord, mais tu devrais peut-être te mettre tout nu devant les tomates, elles rougiront peut-être encore davantage.

Edison, qui avait pris son courage à deux mains pour s'exprimer, ne supporte pas ce genre de remarques et se renferme à nouveau dans sa bulle. Emma propose de rationner équitablement chaque membre du groupe, mais Norman s'impatiente et suggère :

– Bon, je propose que nous récoltions les légumes et que nous les mettions en commun devant le groupe, ensuite nous les rationnerons.

Noa, dont tout le monde attendait la décision finale, approuve :

– Oui, c'est une bonne idée, allez, c'est parti !

Tout le monde se remet au travail et réunit tous les légumes, qu'ils nettoient avec soin sous le regard attentif de Norman et Carole. Ensuite, une répartition équitable est effectuée. Noa demande à Steven de donner le signal pour commencer à manger. Surpris par cet honneur, Steven s'exécute promptement :

– Je déclare notre premier repas ensemble ouvert !

Chacun mange avec délectation. Les melons leur apportent le sucre dont ils ont besoin pour retrouver de l'énergie. Les tomates les rafraîchissent, et les carottes au goût sucré réveillent leurs palais endormis.

Ils veillent à constituer un stock pour ne pas épuiser rapidement leurs précieuses réserves. Lucy puise dans sa mémoire, mobilisant ses connaissances en botanique acquises lors de son enquête sur le sujet. Sa capacité de mémorisation est phénoménale, mais sa faculté à conserver tout ce qu'elle apprend la distingue encore davantage :

– Attendez, j'ai appris certaines choses sur la culture potagère. Nous pourrons faire des boutures et reproduire les légumes à l'infini.

Niels ajoute avec humour :

– Super, pour rappel, une bouture, c'est une petite voiture avec un bout de carotte !

Une partie du groupe esquisse un sourire, davantage par fatigue nerveuse, mais l'humour de Niels est le bienvenu. Lucy continue ses explications, qui sont validées par le groupe. Demain, ils se mettront à la tâche. Il est temps maintenant d'aller dormir pour la nuit. Pendant ce temps, Stella a observé tout ce qui s'est passé. Elle est immergée dans cet endroit et se réjouit de constater qu'ils ont survécu. Kevin doit maintenant sortir du cryptage informatique pour éviter tout contrôle inopiné.

CHAPITRE

7

Le CHANT Des ÉTOILES

Après trois jours de répit, pendant lesquels le groupe a pu se régénérer et rassembler ses forces, Stella se trouve face à une réalité inquiétante. Elle ignore encore qu'il ne lui reste que deux jours avant d'être exilée de force dans la redoutable communauté de Slide.redX. Cette enclave regroupe les pires criminels, délinquants, et même certains opposants au régime que le gouvernement, sous la tutelle d'une intelligence artificielle impitoyable, dirige vers cette enclave infernale pour réduire les irréductibles au silence. Pour Arhamin, cette situation représente le sommet de son projet machiavélique impliquant Stella. Malgré cela, Stella est toujours en contact avec Kevin. La solution de sortie ne se trouve pas dans un lieu géographique conventionnel, mais elle nécessite une créativité hors du commun. Kevin propose un plan audacieux consistant à diffuser les images du camp de base partout où cela est possible. Cette diffusion attirerait l'attention du public et empêcherait l'extermination des "10". Bien que Stella ait des doutes quant à cette proposition, elle décide de l'accepter. Elle dispose de codes biométriques et faciaux grâce à son travail, ce qui permet à Kevin de relier la chaîne de télévision aux caméras du camp des "10". En quelques manipulations informatiques, Kevin lance la diffusion des vidéos du camp des "10" sur la chaîne de télévision pour laquelle Stella travaille, bloquant toute possibilité de fermer le réseau. Il prend entièrement le contrôle de la diffusion télévisuelle et exploite les vulnérabilités des programmes d'intelligence artificielle autonomes. En quelques heures seulement, le bouche-à-oreille, ou plutôt l'écran-à-écran, propage l'émission de télé-réalité inhabituelle. Kevin récupère l'historique des enregistrements et crée des montages en 3D

captivants. C'est un raz-de-marée médiatique en un temps record. Pendant ces opérations techniques, les humanoïdes supervisant le projet ANATOM détectent des anomalies dans la vitalité du groupe. Ils scrutent chaque détail de leur vie émotionnelle et biométrique, constatant que leur vitalité ne cesse de croître. Ils lancent donc une première alerte. Arhamin est informé et se plonge immédiatement dans l'environnement du groupe à l'aide de son casque de réalité augmentée. Sa stupeur est immense. Y aurait-il une taupe au sein de son équipe ou des humanoïdes traîtres ? La paranoïa l'envahit, et il rugit de colère en découvrant la diffusion de tout ce qu'il a mis en place, ainsi que l'expansion médiatique à l'échelle mondiale des dix jeunes vivant en harmonie dans leur environnement naturel restreint. C'est désormais une course contre la montre qui s'amorce. À ce moment précis, les "10" ignorent tout de ce qui se déroule en dehors de leur microcosme. Stella sait que le temps est compté, et dans un dernier effort, elle reprend le contrôle d'Aglaé et se dirige vers une partie du groupe occupée à diverses activités. D'une voix tremblante, elle tente de les alerter :

– Il est impératif que vous m'écoutez maintenant. Vous êtes en danger, vous êtes les cobayes d'une expérience menée par les services secrets de l'IA, et vous êtes constamment surveillés depuis votre arrivée. Ils vont venir vous chercher. Restez forts, ne lâchez pas.

Soudain, la voix d'Aglaé se brise, deux humanoïdes ont pénétré dans l'appartement de Stella et ont découvert le subterfuge. Elle est immédiatement emmenée dans un lieu de détention sécurisé. Arhamin, avec tout son arsenal technologique,

remonte facilement la trace de tout ce qui a conduit à la révélation de son expérience. Kevin est violemment arrêté dans son atelier à l'université. Il a pris soin de crypter la chaîne de diffusion de manière moderne, échappant ainsi à toute tentative d'arrêt, mais il a également diffusé l'arrivée de l'équipe au camp et tout ce qui s'ensuivra. Kevin et Stella sont incarcérés en attendant leur sort. Arhamin est furieux. Il a le contrôle sur tout, et même s'il n'est pas un membre officiel du gouvernement, il détient le pouvoir occulte, manœuvrant les ficelles dans l'ombre. L'intelligence artificielle autonome le considère comme un allié et lui obéit la plupart du temps.

Dans leur cellule, Kevin et Stella endurent l'horreur de la détention, associée à une torture technologique. Des colliers en acier entourent leur cou, avec des capteurs sur leurs tempes, scrutant chaque pensée et émotion. La moindre pensée jugée déviante déclenche une décharge radioactive affaiblissant leur système. Ils se soutiennent mutuellement par leur regard empreint d'empathie commune. Pourtant, leur sort est scellé rapidement. Isolés et épuisés, ils sont envoyés à Slide.redX par un drone de transport humain en quelques heures. Pendant ce temps, toute une armada d'humanoïdes force les "10" à les suivre vers l'unité d'incarcération du service de l'IA. Ils subissent un sort similaire à celui de Stella et Kevin, avec en prime l'isolement total. Malgré de nombreux essais, Arhamin, avec l'aide des humanoïdes, ne parvient pas à arrêter la diffusion des vidéos qui défraient la chronique et risquent la censure pour leur contenu non autorisé. Une vague d'émotion traverse la population, les personnages deviennent des célébrités mondiales en un clin d'œil, captivant les esprits

comme aucune émission ne l'avait fait depuis longtemps. La mise en scène dans un environnement naturel intrigue toutes les générations. Ignorant la véritable nature du projet, les "10" ne se doutent pas de ce qui se trame en dehors de leur microcosme.

Stella et la communauté Slide.redX

Stella et Kevin sont déportés et abandonnés dans la communauté redoutée de Slide.redX, une zone sans loi ni contrôle. Ils comprennent rapidement la gravité de leur situation. Cette communauté est réputée pour être la pire de toutes. Leur seule chance de survie réside dans la recherche d'opposants au régime, d'anciens politiciens exilés qui auraient réussi à subsister au milieu des pires délinquants et criminels. Stella, dotée d'une intuition aiguisée, prend les choses en main dès leur arrivée. Chaque débarquement d'êtres humains est l'occasion pour des factions ennemies de capturer les nouveaux arrivants. Sans situer à l'avance leur point de chute, cette horde de sauvages se dirigent vers le site de dépôt du drone, comme des proies pour des hyènes affamées.

Mais la chance sourit à Stella. Elle prend la main de Kevin et court le long d'un mur jusqu'à une porte entrouverte d'un bâtiment dont la partie supérieure est en ruines. Ils se cachent dans une des pièces, observant par les fenêtres tout en restant discrets. Kevin avait déjà étudié cette zone grâce à un drone à distance. Il sait qu'à l'est se trouve une zone naturelle où se cachent les opposants pacifiques. Ces survivants ont réussi à préserver leur sécurité grâce à des chiens dressés pour repousser les intrusions. Les groupes humains sauvages se sont résignés à ne pas s'aventurer dans cette zone. Pour rejoindre cette oasis

de sécurité, ils doivent parcourir 6 kilomètres à travers une jungle urbaine dévastée, en espérant qu'une porte s'ouvrira pour les accueillir. Stella et Kevin se regardent longuement, se prenant dans les bras. Ils sont prêts à entreprendre ce périple périlleux. Ils décident de partir le lendemain matin à 5 heures, un moment où la vigilance des hyènes humaines devrait être moins aiguisée. À l'aube, ils se salissent et déchirent leurs vêtements pour ne pas attirer l'attention. Des vêtements neufs et soignés les rendraient vulnérables. Stella couvre son visage tout en dissimulant sa féminité. Ils marchent lentement et maladroitement, comme des âmes errantes, pour passer inaperçus sur les trois premiers kilomètres. Cependant, à cette distance de leur point de départ, un groupe de quatre personnes les prend en embuscade, l'un d'entre eux, un colosse d'environ deux mètres de haut, saisit Kevin par le col :

– Dis-moi, toi, t'es pas un bob ?

Kevin, bien que pétrifié intérieurement, garde son sang-froid. Il répond calmement :

– Si j'étais un *bob*, comment saurais-je que tu es un *knife*?

À ces paroles, le costaud relâche Kevin et les laisse partir. Stella, à bout de nerfs, s'exclame : – Alors là, j'ai rien compris, mais au moins, on est libres !

Kevin prend un moment pour expliquer :

– En fait, en les observant par drone, j'ai identifié qu'ils étaient organisés en clans. Chaque clan a son nom et un signe de reconnaissance distinct, mais très peu visible. Les *knives* ont un piercing sur le lobe supérieur de l'oreille, ajouté à un tatouage

représentant un couteau sous l'index droit. Cependant, les *bob*, comme ils appellent les nouveaux arrivants issus des quartiers aisés n'ont pas accès à ces informations qui circulent uniquement entre eux.

Ils poursuivent leur route dans la brume matinale, quittant progressivement la zone urbaine. Ils arrivent à un grillage massif de 4 à 5 mètres de haut, qui s'étend sur des centaines de mètres de part et d'autre. De l'autre côté du grillage, des chiens circulent, laissant entendre qu'ils sont entrés dans le territoire des *bob*. Après une attente interminable de 45 minutes sous la chaleur étouffante, Kevin commence à désespérer. Ils font des allers-retours le long du grillage, mais les chiens restent silencieux, ne montrant aucun signe d'alerte face à leur présence humaine. Après trois heures d'attente angoissante, ils aperçoivent au loin deux groupes d'environ une dizaine de personnes qui s'approchent. Ils commencent naïvement à penser que ce sont des *bob* venus à leur rencontre, mais rapidement, ils réalisent que les intentions des arrivants sont bien différentes. Dans un geste de désespoir, Stella et Kevin escaladent le grillage et crient à l'aide. Les chiens se mettent à aboyer avec ferveur. Plus les groupes s'approchent, plus les chiens hurlent. À environ 20 mètres de distance, une voix les appelle sur leur gauche. Kevin et Stella courent de toutes leurs forces vers la voix, une section du grillage s'ouvre, leur permettant de pénétrer à l'intérieur. La grille se referme derrière eux, et une cinquantaine de chiens aboient furieusement en direction des groupes qui les poursuivaient. Une fois à l'intérieur, au milieu des chiens grognants et hurlants, la stupeur laisse place au soulagement. Ils s'enfoncent plus profondément dans la nature sans

savoir réellement où aller. Après avoir marché pendant 400 mètres, une voix les interpelle soudainement :

– Qui êtes-vous ? Et pourquoi on vous a amené ici ?

Kevin et Stella indiquent leur identité et racontent minutieusement leurs déboires. Une femme vient à leur rencontre, sa longue chevelure hirsute et ses yeux noirs dégagent une autorité naturelle sur quiconque croise son regard :

– Bonjour, je m'appelle Joy, bienvenue ici. Nous savions que vous étiez là depuis des heures, mais nous voulions nous assurer que vous n'étiez pas en mission pour infiltrer notre groupe. C'est pourquoi nous attendons toujours le dernier moment pour lever le grillage.

Joy fait ensuite visiter les lieux et présente un à un les membres de la petite communauté qui vit en complète autarcie. Stella est subjuguée par ce qu'elle voit. Toutes les générations sont représentées, du bébé au vieillard. D'anciens intellectuels, artistes, médecins, journalistes, avocats, mais aussi d'anciens militaires qui se sont rebellés campent dans ce lieu improbable. Ils sont rapidement bien intégrés, l'organisation repose sur un système de votes pour chaque décision prise. Dans leur exil, certains étaient en possession de graines Itech de génération ancienne, qu'ils ont mises au service du groupe, permettant ainsi de cultiver en quelques jours de nombreux légumes et de ne pas mourir de faim. À la tombée de la nuit, ils se retrouvent pour chanter et danser, oubliant un moment leur sort. Stella remarque un homme de belle apparence, contemplatif, silencieux et robuste. Elle

perçoit une tristesse dans son regard et décide de s'approcher :

– Bonjour, je m'appelle Stella, et toi ?

– Salut, moi, c'est Grayson.

Stella poursuit la conversation :

– Et pourquoi as-tu été amené ici ?

Grayson répond avec une pointe de mélancolie :

– Disons que j'ai été mêlé à une sale affaire. J'ai tenté de dévier et de retourner des drones vers des centres névralgiques des structures de recherche de l'IA. Comme ils n'ont plus d'argent pour emprisonner les gens, je me retrouve ici depuis 7 ans maintenant. J'ai laissé derrière moi mes deux enfants et ma femme, qui ont été exilés dans une communauté en Nouvelle-Zélande.

Stella lui exprime sa compréhension :

– Je comprends ta souffrance, même si j'ai moins d'attachements que toi, j'ai tout perdu.

Grayson ajoute :

– Tu sais que tu ne sortiras plus jamais d'ici ? Tu en es consciente ?

Stella répond avec résignation :

– Oui, je le sais, je vais essayer de faire avec cette idée.

Grayson conclut avec un sourire chaleureux :

– Eh bien, en tout cas, c'est chouette que tu sois là, ça nous redonne un peu de vie à chaque fois qu'il y a des nouveaux arrivants.

*

Grayson, Ennéatype 4 avec une aile en 3 très développée, porte en lui les cicatrices d'un passé tumultueux qui ont laissé des empreintes indélébiles sur son âme. Sa vie a été marquée par la déchirante séparation de ses parents et une enfance difficile passée dans les murs rigides d'un internat militaire impitoyable. Là-bas, il a été confronté à l'hostilité de ses camarades, subissant jour après jour l'humiliation et la solitude. Pour échapper à ce cauchemar, Grayson s'est réfugié dans les mondes enchanteurs de la mythologie et de la littérature, cherchant refuge et réconfort au sein des pages de livres et des légendes anciennes. Bien que son apparence extérieure puisse évoquer une force presque inébranlable, Grayson dissimule en réalité une sensibilité profonde, une vulnérabilité qui l'a tourmenté au fil des années. Les tourments de son passé l'ont poussé dans les abysses de la dépression, où chaque journée était un combat pour trouver ne serait-ce qu'une lueur d'espoir. Cependant, au lieu de succomber à ces ténèbres, il a puisé une résilience extraordinaire dans sa douleur. Guidé par une flamme intérieure ardente, Grayson s'est voué à une mission noble : secourir les blessés et les victimes des cataclysmes naturels, apportant ainsi un peu de lumière dans les moments les plus sombres de leur vie. Mais son altruisme et son courage l'ont conduit sur un chemin périlleux, celui de la rébellion contre l'intelligence artificielle, qu'il percevait comme une menace pour l'humanité. Cet acte de bravoure,

aussi noble soit-il, a eu des conséquences dévastatrices. Condamné à l'exil, Grayson s'est retrouvé contraint de quitter tout ce qu'il connaissait et chérissait pour rejoindre une communauté d'âmes semblables, partageant ses idéaux de justice et de liberté. Cette transition forcée, bien que difficile, est devenue pour lui le symbole de son engagement inébranlable envers la cause qui lui tient à cœur, une cause qui continue de le guider à travers les défis et les incertitudes de son nouveau chemin. Au sein de cette communauté, il espère trouver un sens à sa quête perpétuelle, une manière d'apaiser les ombres qui persistent dans son propre passé, tout en aidant les autres à trouver leur propre lumière.

*

Grayson prend en charge le parrainage de Stella et l'aide à s'installer dans un dortoir aux côtés d'autres femmes et d'enfants nés au sein même du groupe des *bob*. Stella remarque rapidement les problèmes de santé qui touchent un grand nombre de personnes et se sent démunie face à l'impossibilité de se procurer des remèdes. Des vieillards, autrefois d'éminents savants, attendent patiemment la mort dans des souffrances insupportables. Ici, l'intelligentsia et la bourgeoisie d'autrefois sont réduites au rang de simples mortels, vivant dans des conditions apocalyptiques.

En ce qui concerne l'organisation, chaque membre des *bob* se voit confier une tâche spécifique. La moitié du groupe est chargée de la culture et de la récolte. D'autres s'occupent des aménagements et de divers travaux, tandis que certains sont en cuisine. Des formateurs canins prennent en charge les chiens, les

éduquent et les entraînent à réagir rapidement en cas d'intrusion sur leur territoire. Un simple son émis par leur maître suffit à les lancer à la poursuite de la proie. De temps en temps, les chiens partent en chasse d'oiseaux et de rongeurs, ce qui est crucial pour les nourrir. Des élevages de rongeurs ont été mis en place pour alimenter les meutes. Quelques jours après son arrivée, Stella reprend ses méditations et ses contemplations. Le besoin de se reconnecter à son intériorité devient prioritaire. Elle médite dans le silence, ce qui suscite la curiosité de certains membres qui l'interrogent. Elle affiche une profonde quiétude et un sourire bienveillant. Stella explique sans se perdre dans un excès d'informations que la société matérialiste et technologique a enfoui en l'homme tout intérêt pour la dimension spirituelle. Au contraire, les hommes ne voient plus d'intérêt ou de sens à cette dimension et s'y opposent. Les conditions de survie les ramènent à un mode de vie basique, centré sur la défense du territoire, la nourriture, la protection et la procréation. Cependant, Stella sait que ces aspects spirituels sont enfouis en chacun d'entre eux, et elle comprend que personne ne peut être forcé à reprendre le chemin de l'évolution spirituelle. Sa compassion pour les êtres humains et son grand cœur touchent certaines personnes qui l'entourent. Ses perceptions s'élargissent de plus en plus, et sa capacité de présence dépasse maintenant la norme. Son développement intérieur se poursuit, et sa présence extérieure gagne en maturité. Elle acquiert ce que les yogis d'autres temps appelaient des *siddhis*, des facultés extraordinaires qui se réveillent lorsque l'aspirant atteint un niveau suffisant d'évolution spirituelle. Elle peut lire dans les pensées des autres, connaître le passé d'une personne, ou récupérer en

quelques heures une énergie que les individus ordinaires obtiendraient après une nuit entière de sommeil. Cependant, elle sait qu'elle ne doit pas se laisser emporter par son ego, qui pourrait utiliser ces pouvoirs de manière destructrice et la faire reculer dans son évolution spirituelle. Ce qui lui a été transmis après un mois de méditation dans ce groupe abandonné, c'est la capacité de guérir. Lors d'une méditation, Stella a eu la vision du bodhisattva Avalokitesvara, et ses mains sont devenues chaudes, voire brûlantes. Ses visions lumineuses lui ont fait comprendre qu'elle avait accès à une transmission d'énergie. Elle reste alors dans un total lâcher-prise, habitée par une gratitude infinie pour ce don. Sa puissance de concentration se décuple intensément dans les jours qui suivent. Après quelques semaines, Stella est maintenant capable de ressentir tout son corps ainsi que les milliers de canaux énergétiques qui le traversent, communément appelés *nadis* ou méridiens. Naturellement, Stella se tourne vers les malades et pose ses mains sur certaines zones de leur corps. Des miracles ont lieu parfois, tandis que d'autres fois, rien ne se passe. Les membres de la communauté s'interrogent sur cette capacité miraculeuse et lui témoignent reconnaissance et respect. Grayson l'assiste dans ses fonctions de guérisseuse et de soignante. Il commence également à pratiquer la méditation sous sa guidance, suivi par d'autres membres du groupe. Stella transmet également des enseignements, expliquant que dans la Maya, l'illusion de ce monde, la croissance intérieure est essentielle. Elle souligne que la pratique de la méditation permettra de se libérer de toutes les souffrances qui les affligent ici-bas. Stella a le pouvoir d'initier à la guérison, et Grayson est l'un des premiers

à être initié et à mettre en pratique ce don. Sa discipline, forgée par son passé militaire, fait de lui un élève assidu et déterminé dans les pratiques que Stella enseigne. Les soins sont organisés avec minutie et rigueur, et la joie revient au sein de la communauté isolée. Stella se lance également dans l'enseignement de techniques de culture maraîchère plus efficaces pour augmenter les récoltes. Elle prend en charge l'éducation des plus jeunes, qui étaient jusqu'à présent livrés à eux-mêmes. Le groupe se réunit tous les soirs pour échanger, chanter et jouer, et la communication bienveillante devient la norme. Stella insuffle une force de cohésion que le groupe n'avait jamais connue auparavant.

Grayson et Stella se rapprochent de plus en plus, et un amour profond fleurit progressivement dans leur relation. Grayson fait le premier pas en lui tenant la main lors d'une marche au crépuscule. Après quelques pas complices, ils s'embrassent tendrement. Ce qui pourrait sembler un fait banal est en réalité un moment précieux empreint d'une extrême sensibilité, une émotion que l'humanité moderne a souvent perdue. Cependant, un événement marquant va perturber l'idylle naissante. Depuis l'arrivée de Stella et Kevin, quelques nouveaux membres ont été intégrés au groupe des *bob*. Les *obslights*, chargés d'observer les membres du groupe pour détecter toute taupe provenant de clans extérieurs tels que les *knifes*, commencent à avoir des doutes sur deux individus, Taylor et Joe, intégrés récemment. Ces doutes se sont renforcés lors de l'interrogatoire d'intégration, au cours duquel ils ont livré des histoires incohérentes. Par la suite, ils ont été impliqués dans des rixes lors de débats et dans des rôles qui ont suscité des

interrogations. L'un des hommes, Taylor, a demandé à être formé en tant que formateur de chiens, ce qui a éveillé la suspicion, car ce rôle n'est généralement pas attribué aussi rapidement. Joe, quant à lui, est plus intellectuel et ne montre aucune émotion, ce qui est inhabituel pour un nouvel arrivant privé de sa liberté. Les *obsights* gardent un œil vigilant sur eux. Une nuit pluvieuse, Joe est repéré en train de communiquer avec un individu à l'extérieur de la grille, confirmant ainsi leurs soupçons. Joe est une taupe infiltrée. Les *obsights* agissent avec discrétion pour éviter de semer la panique dans le groupe. Ils capturent Joe avec une maille électromagnétique récupérée dans les bas-fonds de la ville, qui l'immobilise. Les *obsights* observent attentivement les réactions de Taylor, amené sur les lieux de l'arrestation. Joe tente de crier des menaces, prédisant un sombre avenir pour le groupe, mais Taylor, visiblement impuissant, ne réagit pas. Les *obsights* comprennent alors que Taylor est lui aussi une taupe infiltrée et informent les *décideurs*. Joe est emmené dans une pièce à l'abri des regards pour être interrogé. Stella observe la scène de loin, sans dire un mot. Grayson, pris d'une colère noire, exprime son désir de vengeance, mais Stella l'appelle à l'écart, l'invitant à contrôler sa colère. Elle lui rappelle une histoire d'un grand guerrier qui, élevant son épée sur son pire ennemi, finit par ranger son arme, préférant éviter de succomber à la colère. Elle lui explique que la colère peut mener à la destruction et ne mène jamais à une solution juste. À l'écoute de ses mots, Grayson retrouve un peu plus de paix et un certain réconfort. Toutefois, il avait encore tant de doutes. Que faire en cas d'attaque? Laisser l'ennemi nous envahir et nous dévaster? Stella, elle, conserve une confiance déconcertante. Elle le prend dans les

bras, et son armure intérieure fond en quelques instants sous l'étreinte de compassion de sa bien-aimée.

L'interrogatoire de Joe ne fournit aucun élément ; celui-ci reste muet comme une carpe, avec un sens de loyauté remarquable. Ou bien est-ce la peur d'être tué et massacré par ses pairs qui le maintient dans le silence ? La nuit qui suit est un cauchemar pour tous. Quatre clans extérieurs pénètrent insidieusement dans les lieux. Les chiens ne savent plus où donner de la tête, les *déclencheurs* qui donnent les ordres aux chiens sont surpris de constater qu'ils avancent puis reculent aussitôt, dans un mouvement de va-et-vient. Ils comprennent rapidement qu'un des leurs est également un infiltré depuis deux ans environ et qu'il donne des ordres inverses à ceux qu'ils ordonnent dans le même temps. Les quelques anciens soldats des *bob* ne peuvent pas faire le poids face à la horde de quatre clans de délinquants et de criminels aguerris. Grayson le sait. Quelques-uns s'y risquent, mais sont rapidement démolis.

Les *décideurs* possèdent une sécurité alternative que les autres *bob* ne connaissent pas, hormis Grayson. Il faut l'activer de toute urgence, au risque de voir périr l'ensemble du groupe. Un mur électromagnétique élaboré par les scientifiques décideurs du camp peut s'élever sur plus de 8 mètres de haut et émettre une radiation électrique sur 10 mètres de part et d'autre. Cette décharge provoque une mort instantanée, quel que soit le camp. Il faut prendre ce risque. Certains des leurs vont périr, mais il n'y a plus le choix. Un des *décideurs* descend dans un lieu tenu secret et active le mur. Le spectacle de désolation est dramatique : les

quatre clans perdent la moitié de leur effectif et rebroussement chemin. Une vingtaine de *bob* sont électrocutés et retrouvés morts. Après cet incident, Joe est rejeté en dehors du lieu, Taylor et le formateur canin infiltré sont retrouvés morts. Les semaines qui suivent sont un véritable chantier de reconstruction au sein de la communauté des *bob*. La décision est prise de lire toutes les mémoires informatiques des membres. Bien qu'ils ne possèdent pas de matériel de lecture dans un premier temps, ils envoient deux chiens en dehors de la grille, équipés d'une caméra. Les bêtes sont orientées par la voix de leur maître grâce à une puce auditive posée dans leur oreille interne. Après plusieurs heures de recherches, arpentant les rues désertes de la zone désaffectée, les chiens ramènent à leur point de départ un boîtier de lecture "files-E" qu'ils mettent dans une sacoche emportée dans leur gueule. Ces chiens sont d'une intelligence avancée, certaines modifications génétiques datant de l'ancienne civilisation ont favorisé des facultés affûtées pour répondre à des directives humaines. Ainsi, les entretiens et enquêtes de lecture mémorielle peuvent débuter. Les membres qui s'opposent à la lecture de leur mémoire informatique sont jetés en dehors du camp. Deux d'entre eux sont expulsés, et un autre présente clairement une mémoire passée le liant à des clans ennemis. Malgré sa volonté de rester au sein du groupe et une innocence qu'il clame haut et fort, les *décideurs* le renvoient en dehors de la grille et de la zone des *bob*.

À plusieurs milliers de kilomètres de là, Arhamin est furieux comme jamais. Il accélère le processus d'insémination des gènes modifiés chez les mères

porteuses. Arrivés au bout de la diffusion des vidéos du scénario du camp de base des "10", une partie de la population s'impatiente. Mais où sont passés ces dix jeunes gens? Même dans les milieux protégés, le sujet questionne et remonte aux oreilles du groupe gouvernemental et gouvernemental IA tenus par des humanoïdes. La crainte que cette histoire fasse trop de bruit entraîne une prise de position des instances gouvernementales au sein de la population. Un message est diffusé massivement sur les réseaux visuels : *"Ces 10 personnes manœuvrent dans l'ombre contre le système établi, ils seront jugés prochainement. Vous serez tenu informé de leur sort."*

Malgré tout, la ferveur ne diminue pas. Certains parents des "10" avaient pris soin de conserver une copie numérique du contrat établi par la production chapeauté par Arhamin et les services secrets. Ils savent qu'ils risquent gros en les diffusant, un exil à vie dans une communauté. Pourtant, ils vont faire preuve de courage, et les contrats des "10" font rapidement le tour des réseaux internationaux. Le gouvernement est obligé de revoir sa stratégie. Arhamin n'est plus affecté par le déroulement qui le met en cause, la propagation de reproduction porteuse du gène annihilant toute créativité humaine va se déployer massivement. Au sein des deux gouvernements en place, Arhamin propose un procès public qui permettra de calmer les populations. Les "10" sont au bord de l'extinction de leur système nerveux, éprouvé par les décharges radioactives. Il est décidé de les libérer pour qu'ils puissent reprendre une apparence agréable le jour du grand procès. Celui-ci démarre un début de semaine en pleine soirée. Le

groupe se retrouve enfin dans une salle mise à leur disposition avec un avocat humanoïde censé les défendre. Les étreintes fusent de partout, la joie de se retrouver fait tomber tous les masques. Chacun se prend dans les bras durant de longues secondes, même Noa se prête au jeu, et lâche sa carapace effritée. Il y a une telle incompréhension à se retrouver dans ce lieu. Eux qui étaient partis avec l'idée d'un voyage lointain leur faisant miroiter tant de rêves. Ils se retrouvent sur le banc des accusés sans connaître le motif de leur accusation. Ensemble, ils revendiquent leur droit de bénéficier d'un avocat humain. Malheureusement, une loi est passée depuis peu donnant le pouvoir entièrement aux avocats humanoïdes. Ils ne savent pas qu'ils sont de véritables célébrités partout dans le monde. Arhamin se tient discrètement dans la salle d'audience, observant Diego, sa création parfaite à ses yeux. Tout le reste n'a que si peu d'importance. Aucun juge humain, seulement une borne à la tête d'homme posée sur un bureau surplombant l'assemblée et dirigeant le procès. On l'appelle le "GATE", cette intelligence artificielle joue le rôle de juge suprême. Durant le procès, Arhamin est interrogé sur la création du camp de base des "10", personne ne peut le voir et se douter qu'il est présent au sein même de l'assemblée du procès. Une nouvelle expérimentation en cours permet d'envoyer les pensées numérisées par l'IA présent dans l'organisme humain via un hologramme avatar se tenant face au GATE. A travers un hologramme d'apparence neutre, Arhamin exprime qu'il n'avait nullement le souhait d'interférer ou de laisser à l'abandon les "10", cela a été une décision de l'IA et non des humains.

Le GATE appelle alors quelques parents des ennéatypes qui, à la vue de leur enfant, s'effondrent en larmes. Les "10" sont partagés entre joie, tristesse et la colère d'avoir été livrés à un scénario aussi dramatique. Ils expriment la manière dont s'est déroulée la signature du contrat et comment, pour certains, ils ont quelque peu été forcés de signer. Chaque ennéatype, tour à tour, raconte ce qui a été vécu. Ce qui alerte le GATE, ce sont les propos de Lucy et d'Emma sur l'hologramme Aglaé. Elles indiquent avoir été aidées et sont persuadées que c'était un humain qui dirigeait sa voix.

Le GATE possède tout pouvoir d'investigation immédiat et remonte en quelques secondes à la source de l'intelligence artificielle contenue dans Aglaé, qu'il fait apparaître distinctement devant lui. Aucune possibilité d'échapper à son investigation, les milliards infinis d'algorithmes se mettent à son service et remontent la piste des événements minutieusement, même en cas de cryptage. Il sait maintenant d'où provient le contrôle d'Aglaé et identifie également Kevin comme ayant joué un rôle important dans l'histoire. Il sait qu'ils ont été déportés dans la communauté Slide.redX.

Il ordonne directement au service central de sécurité d'aller chercher Stella et Kevin et de les ramener sur le lieu du procès sans que personne n'entende ou ne se doute de quoi que ce soit. Kevin et Stella ont encore leur mémoire numérique active et sont identifiables et repérables très rapidement. Deux drones transporteurs viennent se poser au milieu des chiens hurlants, deux humanoïdes débarquent au sein des *bob* et viennent respectivement se positionner devant

Stella, qui cuisinait, et Kevin, qui jouait aux échecs. Enlacés d'un bracelet électronique, les humanoïdes les forcent à rejoindre les drones. Stella maintient de son regard Grayson, dont la colère et l'instinct de protection passent au crible de son discernement. Il ne peut rien et il le sait, toute opposition le ferait tuer sur place. Stella et Kevin sont amenés dans la salle d'audience. Stupéfaite et n'ayant aucun écho de l'évolution du scénario, elle se retrouve devant le GATE avec Kevin.

Le GATE prend la parole :

– Madame, donnez-moi vos explications.

Le GATE possède également un pouvoir de lecture et d'identification des émotions et des pensées, il peut repérer le moindre mensonge. Stella raconte sa version de l'histoire, elle tourne le dos aux "10" qui sont touchés par sa grâce, sa féminité et son aura naturelle. Elle a été leur sauveuse, et chacun d'eux lui est profondément reconnaissant. Lorsqu'elle évoque l'éviction de son projet, le GATE plonge dans sa mémoire numérique et visuelle. Loyal au gouvernement de l'IA, il ne peut retenir ces affirmations comme pièces à conviction. Puis Kevin prend la parole, étant au courant des manipulations génétiques en cours, il apprend au monde entier la reproduction par millions, d'enfants nés avec des particularités dont il n'a pas connaissance. Diego comprend qu'il a été l'objet d'une expérimentation, car Kevin, à demi-mot, indique que l'un des dix a été constitué ainsi.

Stella regagne une chaise et plonge dans le regard de chacun des dix jeunes gens. Elle aperçoit Arhamin au loin qui n'y porte aucune attention. Un avocat

humanoïde de la défense des droits du gouvernement s'exprime et dissèque chacun des "10", ses liens et analyses les font converger vers le but assigné, à savoir prouver que les "10" étaient des dissidents, des criminels potentiels ou encore des dangers possibles pour le système en place. Toute une partie de la population se rallie à la cause des dix jeunes gens et ne voit pas en eux l'étiquette d'opposants criminels qu'on veut leur faire porter. La dimension internationale rend périlleux le verdict, et le GATE sait tout cela. Il se laisse deux jours pour donner son verdict. Pendant ce temps, le groupe est réuni dans une pièce commune tandis que Stella et Kevin sont mis à l'écart en attente du procès. Les heures sont longues et ennuyeuses, enfermés dans un espace clos. Le groupe discute et tente de se rassurer. Diego se morfond de plus en plus et craint pour sa vie. Le jour du verdict, le GATE réunit tous les membres accusés du procès, ainsi les « 10 » se tiennent devant la tête « juge » et impartial. Stella et Kevin non loin de là.

Le GATE rend son verdict :

- Vous êtes tenus coupables d'opposition envers le système libre et sécuritaire de l'ordre des États Membres. La Cour suprême est toutefois clément avec vous malgré l'obligation d'exil forcé dans une communauté ou bien la création de votre propre communauté dans un espace clos de 20 000 m² à proximité de Williston, dans le Dakota du Nord. Vous avez 15 minutes pour délibérer et présenter votre choix.

Quant à Stella et Kevin, le GATE leur laisse également le choix :

– Vous avez le choix de rejoindre votre communauté actuelle ou celle de votre choix. Vous avez 15 minutes pour délibérer.

Les "10" ne mettent pas longtemps à délibérer entre eux. Le choix de créer leur propre communauté est la décision unanime du groupe après un vote à la hâte. Stella et Kevin, cependant, sont plus réfléchis dans leur choix. Stella pense à la communauté du Montana, aucune autre ne lui vient en tête pour le moment. Kevin, quant à lui, veut intégrer la communauté de la Silicon Valley, son cursus lui permettra d'être intégré à des projets dans son domaine, et il se sentira utile là-bas. Noa demande à Lucy de rendre leur décision devant le GATE, celui-ci l'acte et l'envoie directement à toutes les unités administratives et protocolaires pour la délimitation d'une zone communautaire fermée. Kevin rend également sa demande.

Quant à Stella, hésitante pendant un moment et confrontée au compte à rebours annoncé par le GATE, elle sera renvoyée à la communauté Slide.redX faute de décision. Finalement, d'un ton assuré et confiant, elle annonce :

– Je veux être exilée à la communauté de Williston, dans le Dakota Nord, avec les '10' ici présents.

La stupéfaction joyeuse du groupe devant l'annonce de Stella les remplit d'espoir. Avec une telle femme, ils se sentent en sécurité et plus forts pour construire un véritable projet communautaire. Après leur sortie de détention et leur mise en liberté conditionnelle, Stella reste encore un moment et demande une requête personnelle au GATE, qui l'accorde :

– Est-il possible de faire sortir des personnes de la communauté Slide.redX ?

Le GATE répond :

– Et bien oui, seriez-vous ici présente dans le cas contraire ?

Stella poursuit :

– Je demande l'autorisation que 5 personnes puissent m'accompagner.

Le GATE active alors directement la mémoire artificielle de Stella et analyse ses données, comprenant qu'elle a un lien particulier avec Grayson.

Le GATE consent :

– Grayson aura une autorisation de sortie vers la communauté de Williston à votre demande dans deux ans s'il survit. Cette autorisation sera soumise à l'approbation des instances fédérales de l'IA.

Stella, malgré sa tristesse de devoir laisser les personnes qu'elle a côtoyées dans la communauté Slide.redX, garde l'espoir qu'elle reverra peut-être un jour Grayson. Après trois jours de libertés conditionnelles, chacun doit malgré tout suivre un humanoïde qui les conduit à un drone porteur pour leur dernière destination dans le Dakota du Nord. Cependant, une personne va manquer à l'appel. Diego a mis fin à ses jours, ce qui semblait impossible pour Arhamin deviendra dans l'avenir de plus en plus évident et fréquent. Les individus modifiés génétiquement ressentent un profond mal-être intérieur les poussant à mettre fin à leur vie. À leur arrivée, l'ensemble des éléments d'identification et de puces intégrées sont à nouveau réimplantés dans leur corps. Un à un, ils passent un sas d'un mur électromagnétique dont ils savent qu'ils ne sortiront

plus. Un portail numérique renfermant un espace de 20 000 m² les isole maintenant du monde extérieur. Quelques bâtiments alignés au loin les intriguent, ils comprennent qu'ils rejoignent maintenant leur logement. Cette première nuit, Stella suggère de se mettre en cercle. Le lendemain, il est décidé de poser toutes les fondations de l'organisation de leur communauté. En attendant, Stella prend la parole :

– Regardez vers le ciel, écoutez le chant des étoiles...

Les "9" se rassemblent, écoutent et contemplent le ciel étoilé, cherchant ensemble un nouveau départ, loin de l'oppression passée, et avec l'espoir d'un avenir meilleur.

CHAPITRE 8

LA COMMUNAUTÉ ENNÉA

Le lendemain de son arrivée dans la communauté Ennéa initié par les « 9 », Stella est reconnue et légitimée par le groupe, et elle décide de raconter toute l'histoire qui les a conduits à se retrouver dans le Montana, mettant particulièrement l'accent sur l'ennéagramme comme un outil de connaissance de soi. Chacun est très surpris d'apprendre qu'il correspond à un ennéatype, mais personne ne s'oppose à ses propos. Après avoir organisé l'espace de vie, la culture, les études, les jeux et l'art, Stella prend soin de confier à chacun une tâche correspondante à son ennéatype. Elle sait que c'est important pour la suite et la cohésion du groupe. Norman est nommé chef de la propreté des lieux et des espaces ainsi que des travaux, Emma veillera à la décoration et à l'aménagement du lieu, ainsi qu'à l'organisation générale. Andy sera co-responsable des travaux d'aménagement et des pratiques sportives, Edison sera responsable des dispositions d'aménagements et de la décoration intérieure, ainsi que de l'organisation des activités artistiques. Lucy sera l'enseignante du lieu et responsable de l'étude des demandes d'intégration à la communauté. Carole veillera au respect des chartes mises en place pour une vie harmonieuse au sein du collectif. Niels aura la responsabilité de la communication au sein du groupe, tandis que Noa sera responsable de la protection et de la sécurité entre les personnes. Steven sera le responsable de la cuisine. Stella comprend que tout le monde ne pourra pas être accueilli sur demande. Il faudra nécessairement mener des entretiens rigoureux pour accepter les personnes qui souhaitent rejoindre la communauté. C'est un véritable défi de préserver l'harmonie d'un groupe tout en intégrant des individus aux valeurs et aux

compréhensions diverses. Elle sait également que, une fois intégrées de l'extérieur, les personnes ne pourront plus jamais quitter la communauté, ce qui représente une grande responsabilité. La capacité d'accueil de la communauté a été limitée à 350 personnes. Lucy, responsable de l'examen des demandes, reçoit des milliers de lettres du monde entier de personnes prêtes à sacrifier leur liberté pour rejoindre la communauté Ennéa. Après trois mois d'organisation, la communauté compte maintenant une centaine de personnes. Le gouvernement IA exige le remplissage et l'atteinte des effectifs sous peine de fermeture. Le groupe d'organisateurs le sait et doit accélérer les intégrations.

Stella nourrit le souhait d'une communauté spirituelle similaire à celle qu'elle a vue dans le Montana. Les règles de vie en collectivité doivent inclure des moments de communication, de méditation, d'entretien des espaces, et le respect de la vie individuelle de chacun. À une vingtaine de personnes, cela est simple, mais à plus de 300 personnes, il faut créer une structure solide et souple dans laquelle chacun se retrouvera. Les 9 membres d'origine ressentent un appel spirituel puissant. Stella leur dispense des entretiens privés. Sa connaissance et ses liens avec les mondes spirituels supérieurs lui confèrent une aura particulière. Elle sait que l'époque n'est plus à la relation maître-élève, mais à la cohésion d'un groupe d'élèves pour atteindre l'apogée de l'évolution humaine. Ainsi, les « 9 » s'astreignent progressivement à une discipline rigoureuse mais non ascétique. Les méditations ont lieu à 6 h 30, 12 h 30 et 22 h, chacun vivant des expériences spirituelles propres. Stella les initie à la compréhension du Wu Wei, à la méditation originelle, à la guérison

énergétique, à des mouvements taoïstes et à de nombreuses pratiques permettant d'évoluer.

Quelques mois passent, la communauté compte désormais 224 personnes intégrées méticuleusement. Stella a confiance en Lucy, capable de choisir intelligemment les personnes qui ne risquent pas de perturber l'harmonie du groupe. Cependant, le retour d'Arhamin et de ses plans malsains va bouleverser la tranquillité de la communauté. Arhamin surveillait l'évolution de la communauté d'Ennéa de loin, puis s'en rapprocha fortement. L'équilibre de cette communauté exemplaire aux yeux du gouvernement IA suscitait une grande curiosité. Arhamin, qui poursuivait des modifications génétiques sur les embryons humains, eut l'idée sordide d'intégrer une cinquantaine d'humains présentant un génome modifié les rendant puissants physiquement et loyaux au gouvernement IA. Ces aptitudes étaient possibles grâce à des souches de cellules intégrées provenant d'un tissu artificiel qui établissait des liaisons avec les neurones cérébraux. Après deux ans, Grayson rejoint la communauté, et les retrouvailles avec Stella témoignent d'un amour profond entre eux. Grayson devient un personnage central au sein de la communauté en devenant responsable de la cohésion d'ensemble. Pendant 12 ans, le gouvernement bloque l'intégration de personnes dans la communauté afin de laisser le temps aux humains Xgram de mûrir pour les intégrer ensuite. Pendant ce temps, la communauté se développe, favorisant un équilibre basé sur la bienveillance et la compassion. Cependant, l'arrivée des humains Xgram bouleverse cette période de paix. Un jour d'été, des drones transporteurs amènent une cinquantaine d'Xgram sur la place

centrale de la communauté du Dakota Nord. Ce fut un chaos monumental après 12 ans de quiétude. Le bruit assourdissant des 4 drones et le violent mouvement d'air provoquent un stress considérable pour ceux qui étaient à proximité. Ce qui surprend rapidement les membres d'origine, c'est la taille et la corpulence des Xgram. Ils sont grands et puissants, leur masse musculaire dépasse largement la moyenne des humains normaux. Ils portent un uniforme étrange, avec une veste en matériau composite dotée de lumières discrètes et de touches de clavier multicolores au niveau du bras. Ils arborent un monocle ophta-sensoriel sur un œil.

Au départ des drones, une Xgram femme prend la parole, Arhamin l'ayant conditionnée comme cheffe de groupe avec des aptitudes physiques et une intelligence hors norme.

Elle annonce :

– Bienvenue dans la communauté Ennéa, nous allons prendre nos appartements dans la bâtisse du nouveau jour.

Andy, le premier membre organisateur sur place, s'approche de Kalia, la cheffe des Xgram, et lui dit :

– Bonjour, soyez les bienvenues. Moi, c'est Andy. Il faut que vous alliez vous enregistrer au bureau d'intégration avant de gagner vos appartements.

Kalia regarde Andy de haut en bas avec une complète indifférence, puis se tournant vers les autres Xgram, elle dit :

– Allez, on y va !

Andy les observe s'éloigner vers la bâtisse du nouveau jour, qui est restée vacante depuis des années en prévision de l'intégration de nouvelles personnes. Stella fait signe au loin de ne pas interférer auprès des arrivants. Une assemblée de crises se tient rapidement dans la grande salle de réunion pour discuter de la manière de gérer cette situation, réunissant 90 personnes.

Grayson est le premier à s'exprimer :

– On voit bien que ce sont des humains un peu particuliers. Je pense que pour le moment, il faut observer comment ils vivent. Ils sont peut-être là pour un temps et repartiront bientôt.

Carole prend la relève :

– Je ne suis pas certaine, Grayson. Vu leur nombre et l'assurance de cette femme, j'ai plutôt le sentiment qu'ils sont là pour un long moment."

Noa rétorque :

– Je vais aller la voir pour lui rappeler les règles de vie communes que nous avons mises en place pour le bien de tous, c'est moi le responsable à ce niveau.

Une forme de crainte dissimulée se mêle à l'assemblée. Stella prend alors la parole :

– Eh bien, je vous ai suffisamment parlé de l'impermanence dans ce monde, nous allons maintenant en vivre l'expérience. N'oubliez pas où est l'essentiel, tout cela n'est que du cinéma. Dans cent ans, plus personne ne sera là. Donc, nous devons être courageux ensemble. Pour le moment, observons simplement, soyons cordiaux avec eux, invitons-les à manger, offrons-leur de l'hospitalité. Si nous restons

sur la réserve, cela ne fera que s'aggraver. Emma, peux-tu gérer leur accueil ?

Emma répond avec enthousiasme :

– Oui, avec plaisir.

Niels ajoute avec humour :

– Avec ton charme, ils esquisseront au moins un sourire !

Edison suggère :

– Si vous êtes d'accord, pouvons-nous inviter leur cheffe à nous rencontrer ?

Norman conclut :

– Bonne idée, mais attendons de voir l'effet de notre hospitalité d'abord.

Les 9 enneatypes sont maintenant des adultes dont la maturité émotionnelle a progressé au fil des années. Bien qu'ils présentent encore de nombreux défauts, chacun d'entre eux est capable de se remettre en question et de reconnaître ses torts en cas de tension ou de conflits. Pendant plusieurs semaines, les Xgram décident de s'organiser en autonomie sans tenir compte de l'organisation générale de la communauté et surtout sans vouloir se soumettre à d'autres instances que Kalia, leur cheffe. Ils n'acceptent aucune des invitations faites, ni les actes d'hospitalité qui leur sont proposés. Pendant ces semaines, ils bénéficient d'un soutien extérieur sans précédent, avec l'arrivée de denrées, de machines, de chiens reliés à l'IA possédant une intelligence et des capacités décuplées. Les Xgram prennent possession d'espaces qui ne leur étaient pas destinés, comme des parasites grignotant progressivement des zones non attribuées. Le reste de

la communauté Ennéa observe ces changements avec inquiétude, se demandant quels sont leurs objectifs et comment se protéger en cas d'attaque. Stella poursuit tranquillement son organisation en interne, apparemment insouciante des événements en cours au sein de la communauté. Certains commencent à douter de sa capacité à conserver son poste de conseillère principale (Advisor principale), mais une rébellion souterraine commence à émerger au sein des premiers membres, sous la direction de Gildas, un ancien soldat mercenaire de l'armée de l'ère de cohabitation des deux gouvernements (humains + IA).

*

GILDAS

Ennéatype 6 forte aile en 5

Gildas a été un loyal serviteur de son gouvernement pendant 15 ans, mais il a eu du mal à accepter la montée en puissance des humanoïdes au détriment de l'armée humaine. Profondément troublé par cette évolution, il a fait le choix de rejoindre la communauté Ennéa, attiré par sa structure collective bien organisée. Gildas est doté d'une aile en 5, ce qui se traduit par une curiosité intellectuelle exceptionnelle, notamment en ce qui concerne l'histoire des religions et des civilisations. Toutefois, cette curiosité peut parfois le rendre obstiné et le pousser à adopter une attitude arrogante et condescendante envers les autres. En tant qu'ennéatype 6, Gildas peut, à un moment donné de sa vie, être enclin à remettre en question son allégeance, surtout s'il n'a pas atteint un certain niveau de maturité. Il pourrait se retourner contre le clan qu'il a autrefois servi avec une loyauté inébranlable, devenant ainsi un traître. Cette dualité

dans sa personnalité, entre une curiosité intellectuelle profonde et parfois une attitude arrogante, ainsi que la possibilité qu'il change d'allégeance, font de Gildas un individu complexe et imprévisible, capable de défendre avec ferveur les valeurs auxquelles il croit, mais également de remettre en question ses convictions profondes si les circonstances l'exigent.

*

Gildas observe les Xgrams pour qui il voue progressivement une fascination. Kalia lui apparaît comme une femme splendide, mêlant sensualité, beauté et force. Il nourrit même quelques fantasmes à son égard. Un matin d'hiver à l'aube, il décide d'approcher la bâtisse du nouveau jour et d'entamer un dialogue avec Kalia. Les Xgrams possèdent une technologie de repérage permanent des présences autour d'eux. Kalia perçoit à l'avance, par son monocle ophta-sensoriel, la moindre présence dans un rayon de 50 mètres autour d'elle. Elle peut décider, en cas de comportement suspect, de zoomer sur cette présence et de la voir directement dans son monocle interactif, avec toutes les informations la concernant (son histoire, son nom, son activité biochimique en cours, ses maladies, son état d'humeur, le type de pensées, etc.). Gildas étant indiqué comme suspect, elle se sert de cette "loupe" interactive pour vérifier les intentions de Gildas. Elle perçoit que ce dernier vient avec une intention qui mobilise une forme de peur d'être vu, ou encore une anxiété liée au contact et à l'approche de son groupe d'Xgrams. Vérifiant qu'il ne présente aucun danger, elle le laisse venir.

Deux Xgrams de la sécurité l'arrêtent à l'entrée de la bâtisse :

– Que viens-tu faire ici ?

Gildas :

– Je veux parler à votre cheffe.

Un des Xgrams :

– Pourquoi ?

Gildas :

– J'ai quelque chose d'important à lui dire concernant notre communauté.

Les deux Xgrams vont alors avertir Kalia, qui donne son accord pour une entrevue.

Kalia, d'un ton sec et autoritaire :

– Qu'est-ce qui t'amène, soldat ?

Gildas :

– Je voulais juste vous dire que je suis à votre disposition si vous avez besoin.

La cheffe répond :

– De quoi pourrais-je avoir besoin selon toi ?

Gildas, l'air inquiet :

– Besoin d'informations ou d'aide.

Kalia :

– Veux-tu trahir les tiens ?

De plus en plus anxieux, Gildas s'efforce de rester droit et fort :

– Comment pourrais-je trahir qui que ce soit ? Je n'appartiens à personne, cependant, je décide du groupe que je veux servir, et votre présence me donne envie d'être de votre côté.

Kalia se lève de son fauteuil :

– Très bien, fais tes valises et rejoins-nous dans 15 minutes. Si tu arrives après ce délai, ne viens plus jamais me solliciter pour un entretien.

Gildas, bien que dubitatif, remercie Kalia, file à son hébergement et rassemble ses affaires rapidement. D'autres le regardent, surpris par sa rapidité, se demandant bien ce qui lui prend. Certains tentent de lui poser des questions, mais Gildas maintient un mutisme déconcertant. Il court vers le camp des Xgrams, Niels et Steven l'aperçoivent au loin et comprennent où il va, emportant avec lui trois sacs d'affaires chargés à bloc. Noa qui arrive quelques instants plus tard consulte les deux spectateurs qui n'ont d'autres informations que ce qu'ils ont vu. Elle se précipite dans sa chambre et demande à ses voisins ce qui se passe. Les membres du dortoir n'ont aucune information importante, ils racontent simplement que Gildas s'est levé très tôt et qu'ils ne l'ont pas revu par la suite. Il était pourtant chargé de nettoyer les toilettes, mais n'a pas rempli sa tâche matinale.

Pendant six semaines, 27 personnes rejoignent les Xgrams, qui élargissent considérablement leur camp de base. Les rumeurs vont bon train : leur nourriture est meilleure, leur logement bien plus confortable, leurs possibilités technologiques supérieures, leurs moments de détente ponctués par des voyages interactifs en réalité augmentée permettent de

s'échapper d'un quotidien devenu monotone. Les Xgrams avaient pour mission d'intégrer toute nouvelle personne qui le souhaiterait, à une condition : l'intégration rend impossible un retour en arrière sous peine de mise à mort immédiate. Ainsi, chaque personne qui a choisi les Xgrams ne pourra plus retourner à son clan d'origine. Au bout de deux mois, ce sont 90 personnes supplémentaires qui font ce choix. Le manque de nourriture et les conditions de vie de plus en plus austères les poussent à changer de groupe pour une vie meilleure. De toute manière, étant privées de liberté en dehors de la communauté, elles ne peuvent pas perdre davantage. Pour Stella, c'est une grande déception qui la gagne. Elle a le sentiment que ces membres vendent leur âme au diable en quelque sorte. Grayson, responsable de la cohésion générale, s'inquiète et propose de rencontrer le groupe de Kalia à plusieurs. Les membres fondateurs avec Grayson se proposent de s'y rendre, cela est accepté par un vote dont le résultat conduit à 95 % de "oui". Grayson et les 9 décident d'un commun accord d'aller parler aux Xgrams, notamment à Kalia. Stella les avertit de rester bien ancrés et soudés, notamment par la présence à leur respiration et leur corps, et surtout de bien-être reliés à la force générée par leur groupe. Lorsqu'ils arrivent près de l'entrée principale, ils ont le droit au même cérémonial d'accueil que Gildas et tous les aspirants qui les ont suivis par la suite. Kalia les accueille avec un large sourire et une hospitalité déconcertante. Elle a retiré son monocle et ses vêtements composites. Sa beauté est envoûtante, magnétique et quasi-irrésistible. Andy, Niels, Steven et Edison sont sous le charme. Grayson garde son sang-froid et pince Andy fortement pour qu'il reprenne ses esprits. Cela lui est très

difficile, la sensualité qui émane de Kalia est une toile qui se referme sur la gente masculine. Et bien qu'ayant de nombreuses années de pratique derrière eux, les garçons sont hypnotisés par tant de beauté. Même les jeunes femmes succomberaient presque à la tentation. Seules Lucy et Carole conservent un contrôle à toute épreuve. Kalia les convie autour d'une table et fait comme si de rien n'était. Des fruits de l'ancienne civilisation sont à disposition en abondance sur la table. Lucy a l'impression d'être au milieu d'un banquet de l'Antiquité, se rappelant les grands empereurs jouissant de l'abondance de mets et de fruits juteux à disposition après le combat. Les 9 et Grayson se servent et mangent joyeusement ce qu'il y a à disposition. Quel bonheur de pouvoir manger et goûter des fruits inconnus. Ils se regardent et échangent des sourires. Dans leur for intérieur, ils se disent que finalement, Kalia n'est pas méchante, qu'ils se sont trompés sur son compte. Puis elle les conduit dans une pièce où ils voient d'anciens membres affalés sur de grands fauteuils pourpres, consommant quelques boissons alcoolisées ou jouant sensuellement avec des hologrammes féminins très suggestifs.

Gildas est là et en les apercevant, s'exclame :

– Eh bien, il vous a fallu du temps ! Allez, rejoignez-nous, on est si bien ici, profitez avec nous !

Kalia les invite vers une autre pièce, un immense bassin orné rappelant l'Empire romain est à leur disposition au centre d'un espace rectangulaire dans lequel quatre colonnes gigantesques ornent chaque coin. Des Xgrams leur donnent des serviettes et des maillots pour profiter pleinement de cette baignade. Pour eux, c'est une opportunité inespérée. Certains

n'ont jamais eu la chance de se baigner, que ce soit dans la mer, un lac ou même une simple baignoire. Le groupe de dix se regarde et chacun va se changer avant de profiter de cette baignade agréable. Ils rient, s'éclaboussent comme des enfants, se prélassent sur les chaises longues avec des boissons aromatiques et de l'encens enivrant. Les heures passent et la nuit tombe. Kalia leur propose de rester dormir en tant qu'invités. Carole regarde les autres, qui semblent tentés de répondre favorablement.

– Nous allons rentrer maintenant, merci beaucoup pour votre hospitalité, vous êtes également les bienvenus chez nous.

Kalia répond :

– Eh bien, nous entretenons de bonnes relations de voisinage. Revenez quand vous le souhaitez.

Des regards s'échangent. Kalia prend chaleureusement Edison dans ses bras, qui se sent instantanément sous le charme de la voluptueuse cheffe.

À leur retour, une réunion d'urgence est prévue à 23h00. Stella et les membres organisateurs se réunissent pour discuter de cette journée exceptionnelle. Les débats s'ouvrent ardemment. Certains y voient une tentative de séduction malsaine, d'autres y voient au contraire une remise en question étant donné l'image qu'ils s'étaient faite des Xgrams et de Kalia, qu'ils imaginaient froide et glaciale. Stella observe un silence respectueux. Elle sait ce qui se trame mais ne peut pas interférer dans le libre arbitre des uns et des autres, conformément à la philosophie

des écoles de sagesse qu'elle honore par sa loyauté. Elle peut toutefois mettre en garde, avertir, informer et donner son point de vue. Cette nuit-là, Stella a des visions de destruction de la communauté, consumée par des combats incessants. Elle comprend que cette vision annonce des heures sombres à venir. Peut-elle empêcher un destin apparemment inévitable ? Elle ne sait pas encore si c'est possible. Un jeu de forces est à l'œuvre. Les Xgrams ne sont pas des âmes humaines, elle le sait. Ce sont des entités qui parasitent et se nourrissent des âmes humaines pour survivre à tout prix. Ils utilisent la force de l'illusion et du désir pour détourner les humains de leur évolution spirituelle. C'est pourquoi les expérimentations d'Arhamin ont attiré toutes sortes d'entités prêtes à s'incarner dans des corps modifiés, au service de forces obscures et destructrices. Stella plonge dans une compréhension plus profonde de ses visions et intuitions. Elle réalise que ce qu'elle prenait pour une destruction extérieure est en fait une annihilation de l'être humain de l'intérieur. Cela peut être encore plus destructeur, anéantissant toute possibilité d'évolution d'un individu et le conduisant à la destruction de son essence spirituelle. Il faut agir rapidement et protéger les membres restants en leur offrant une protection spirituelle. Stella entre en méditation pendant plusieurs jours. Aucun membre ne l'a vue agir ainsi auparavant. Elle demande à ne pas être dérangée et s'isole dans un petit dojo adjacent à la salle de méditation principale. Après trois jours, certains craignent pour sa santé. Emma lui apporte de l'eau. Son corps est figé, comme sculpté dans le marbre, mais son visage exprime la douceur et l'amour.

La centaine de membres restants se relaye dans des pratiques méditatives, jour et nuit, pour accompagner le travail en profondeur de Stella. Soudain, un phénomène important survient : des membres qui avaient rejoint les Xgrams sont pris d'une volonté irrésistible de les quitter, quel qu'en soit le prix à payer. Ils connaissent leur sort, une rupture d'un contrat démoniaque qui les avait enlisés dans les ténèbres. Kalia charge Gildas de mettre fin à leur vie, non pas de manière brutale, mais insidieusement, grâce à des nano-drones chargés de les empoisonner par des piqûres mortelles dès qu'ils regagnent leur camp d'origine. Quarante personnes périssent ainsi, sous le regard impuissant de leurs compagnons. Ils tombent comme des mouches sur un champ de bataille invisible, l'ennemi restant caché à l'œil humain.

Au 21ème jour, Stella sort de sa méditation. Les membres sont si heureux de la voir vivante, et pourtant, elle est si faible physiquement, tenant à peine debout. On lui amène un peu d'eau et un plat léger. Sa voix a perdu d'intensité, malgré cette fatigue physique, Stella est lumineuse, ses yeux expriment une compassion infinie. On lui raconte alors la mort des membres revenant de chez les Xgrams, qui meurent dans des conditions inexplicables. Stella s'exprime alors pour la première fois depuis son isolement contemplatif :

– Ne vous inquiétez pas pour eux, ils sont entre de bonnes mains. C'était le prix à payer pour rester en vie.

Grayson et certains des 9 comprennent que ces mots ont une signification profonde, alors même qu'ils ont perdu leur vie terrestre, ils ont gagné la possibilité de continuer à évoluer en tant qu'âmes humaines dans l'autre monde. Stella recommande aux membres de ne plus se rendre chez les Xgrams. Elle indique qu'ils sont inoffensifs à partir du moment où on ne leur prête plus d'attention. Pourtant, Kalia reste un danger imminent, mais Stella préfère que le calme revienne dans la zone qu'elle administre en tant qu'advisor principale, et ce, pour une durée indéterminée. Les membres reprennent leur fonction, on intègre de nouveaux arrivants suite aux décès d'une partie du groupe. La sélection est encore plus drastique qu'auparavant pour ne pas que se renouvelle un scénario semblable. Les trois années qui suivent sont assez paisibles. La communauté accueille plusieurs naissances, dont des nouveau-nés issus des relations de Grayson et Stella, tout comme Edison et Emma, ainsi que Lucy et Norman. Les unités de l'IA repèrent immédiatement les naissances par satellites. Plus besoin de l'humain pour inoculer les souches cellulaires intégrées remplaçant les implants des puces informatiques du passé. Les nano-drones se chargent du travail, cela passe presque inaperçu. Seules les facultés extraordinaires de Stella et de quelques autres ayant atteint un haut niveau de conscience permettent de repérer les nano-drones et de connaître leur mission sur l'humain. Donner naissance à des enfants dans de tels contextes revêt un caractère sacrificiel pour perpétuer l'évolution des hommes et espérer une ère lumineuse qui mettra un terme à la civilisation et au pouvoir suprême des machines et de l'IA.

Stella transmet jusqu'à la fin de sa vie les voies de l'évolution intérieure. Elle met en avant la puissance de la compréhension de l'Ennéagramme comme outil essentiel de connaissance de soi. Elle comprend que la connaissance de soi et la pleine conscience permettent de sublimer tout conditionnement humain. L'énergie et les caractéristiques des ennéatypes deviennent une palette de couleurs sur laquelle l'initié peut peindre sa personnalité au gré des événements et des situations. Il peut librement se fondre dans la sérénité d'un Ennéatype 9, la créativité d'un 4, l'humour d'un 7, etc. En transcendant ses propres conditionnements, l'aspirant devient un Maître dans l'art d'utiliser les couleurs et les sons de l'Ennéagramme.

Stella quitta son corps en 2112, laissant derrière elle une empreinte indélébile dans la communauté Ennéa. Son départ laissa un vide profond, mais les enseignements qu'elle avait prodigués continueront de guider les membres pendant des générations. Au fil du temps, Les « 9 » devinrent des guides spirituels pour ceux qui cherchaient la sagesse et la croissance personnelle. Leur influence s'étendit au-delà de la communauté Ennéa, touchant des individus à travers le monde entier. Leurs écrits et leurs enseignements furent transmis de génération en génération, contribuant à l'éveil spirituel de nombreux humains

Les 9 ennéatypes qui avaient participé à l'expérimentation du Montana quittèrent ce monde à des âges différents, chacun ayant accompli son propre chemin spirituel. Leur clairvoyance et leur évolution leur permirent de se retrouver en conscience dans l'autre monde, un lieu de transcendance et d'union

avec l'énergie universelle. Là, ils continuèrent leur cheminement intérieur, approfondissant leur compréhension de l'Ennéagramme et élargissant leur conscience. Pendant plus d'un siècle, la communauté Ennéa prospéra, continuant à pratiquer les enseignements de Stella et des 9 ennéatypes. Des générations de membres naquirent, grandirent et approfondirent leur chemin intérieur. La paix et la sérénité régnaient au sein de la communauté, et son rayonnement spirituel attira l'attention et le respect.

Cependant, en 2263, un événement tragique secoua la communauté. Les Xgrams, dont on pensait qu'ils étaient inoffensifs tant qu'on ne leur prêtait pas attention, prirent soudainement possession de l'espace communautaire en totalité. Leur technologie avancée leur donna un avantage considérable, et leur ambition était sans limite. La résistance des membres de la communauté Ennéa fut féroce, mais les Xgrams étaient implacables. Ils utilisaient leur technologie pour perturber les communications, pour semer la confusion parmi les membres et pour s'immiscer dans les faiblesses et désirs des membres de la communauté. Petit à petit, la communauté fut submergée par l'envahisseur. Les derniers membres de la communauté Ennéa se retirèrent dans les profondeurs de leur espace communautaire, cherchant refuge dans les enseignements et les méditations qui avaient été transmis par Stella et les 9 ennéatypes. Ils savaient que leur fin était inévitable, mais ils refusaient de renoncer à leur spiritualité et à leur connexion les uns aux autres. Finalement, les Xgrams réussirent à pénétrer le dernier bastion de la communauté Ennéa, mettant fin à son existence. Mais l'esprit de la communauté perdura dans la mémoire

de ceux qui avaient été touchés par ses enseignements et sa lumière. Bien que la communauté Ennéa ait disparu physiquement, son héritage spirituel persiste dans le cœur et l'âme de ceux qui ont été touchés par sa sagesse. Les enseignements de Stella et des 9 ennéatypes continuent d'inspirer la quête de connaissance de soi et de croissance spirituelle à travers le monde, rappelant à chacun la puissance de l'Ennéagramme pour transformer et éclairer nos vies.

CHAPITRE

9

L'ABSOLU

Les 9 bodhisattvas
et l'ère des Dyonos

Année 2458 - l'ère des Dyonos

Au cœur de notre monde déchiré par les affres de guerres implacables entre les humanoïdes, un paysage apocalyptique de désolation s'étend à perte de vue. Cette lutte acharnée, amorcée au milieu du XXI^e siècle, a transformé les humanoïdes en êtres hybrides, mi-hommes, mi-machines, dotés de la singulière capacité de s'auto-régénérer grâce aux particules d'acides présentes dans l'air. Cette folie guerrière a réduit drastiquement la population humaine, la faisant passer en trois siècles, de sept milliards d'âmes à un modeste contingent de six cents millions.

Les gouvernements dirigés par l'intelligence artificielle s'affrontent impitoyablement, plongeant les humains dans un abîme apocalyptique, où ils sont livrés à eux-mêmes, en proie à une mortalité certaine. Dans cet univers de désolation, quelques courageux ont trouvé refuge dans des enclaves reculées, éloignées des zones de conflits, souvent dans des havres naturels encore préservés des ravages des machines et des humanoïdes. Malheureusement, les naissances se font de plus en plus rares, et l'humanité est désormais perçue par l'intelligence artificielle comme une espèce animale, presque sauvage.

Parmi les hommes encore vivants on distingue trois groupes qui scindent l'humanité : *Les dyonos*, qui portent le mal en eux et n'ont aucun scrupule à tuer et faire le mal. Ils sont l'aboutissement d'humains ayant suivi une évolution déviée engendré par les conditions apocalyptique et les influences des forces des ténèbres. De l'autre côté, les *deywos* représentent 1/4 de la population. Cette partie de l'humanité se caractérise par sa bonté et son intelligence du cœur. Les *deywos* sont en fuite constante guettant et fuyant

les migrations des *dyonos*, les guerres incessantes des humanoïdes et des gouvernements I.A.

Dans l'autre monde on prépare une nouvelle incarnation des 9 pour sauver certains groupes d'âmes humaines qui pourraient être détruites par les forces des ténèbres. Ce troisième groupe d'âmes vit dans la dualité du bien et du mal, on les appelle *les âmes du milieu*. Ce sont souvent des jeunes âmes ayant peu d'incarnations terrestres et pouvant être attirées par toutes sortes d'illusions. Ils se fourvoient facilement sur des chemins pouvant causer leur perte et la destruction de leur Être. Les forces spirituelles supérieures savent que sans le sacrifice de quelques initiés qui décident de se réincarner sur la terre, la vie spirituelle des *âmes du milieu* est en danger voir en menace d'extinction définitive.

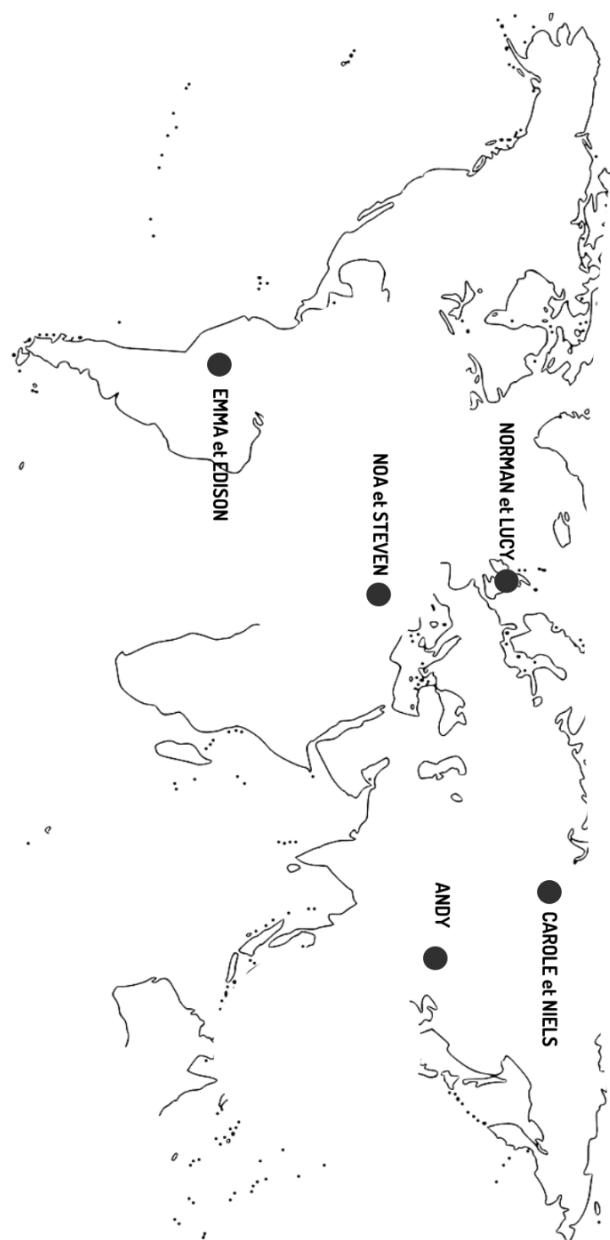
Les « Neuf » ont acquis une force spirituelle exceptionnelle lors de leur dernière incarnation avec Stella, et ils sont à l'abri de toute déviation. La pleine conscience de leur mission leur sera révélée à l'âge de 21 ans. Chacun naît en 2460 dans des zones géographiques éloignées les unes des autres, mais leurs conditions de naissance sont presque identiques : une lutte acharnée pour la survie, une guerre constante pour se procurer de la nourriture, des soins et un abri. Certains continents sont engloutis par les eaux, compliquant encore davantage leurs déplacements.

Les "Neuf" voient le jour sous de nouveaux prénoms, avec des conditionnements différents et des talents variés, qu'ils utilisent pour répandre un peu de lumière et d'espoir autour d'eux. Pour faciliter leur

nouvelle identité, nous les nommerons par les prénoms qu'ils portaient lors de leur précédente incarnation. À l'âge de 21 ans, dans des circonstances en apparence ordinaires, les Neuf connaissent un éveil exceptionnel, accompagné d'une synchronicité parfaite.

Leurs consciences s'élargissent, leur permettant de percevoir leur environnement avec une clarté extraordinaire, liée à une ouverture universelle du cœur. Ils comprennent instantanément la raison de leur présence sur Terre et s'ouvrent à un lien télépathique les reliant aux autres initiés réincarnés à travers le monde. Dans des conditions de vie parfois terrifiantes, disséminés aux quatre coins de la planète, leur mission est périlleuse, mais ils sacrifient leur éternelle quiétude dans un seul but : sauver et secourir les âmes du milieu ainsi que les *Deywos*.

Andy se réincarne en Asie, Lucy et Norman en Europe, Steven et Noa sur le continent africain, Emma et Edison en Amérique du Sud, Carole et Niels en Russie.



Andy en terre de Mongolie

Andy s'incarne avec une résonance profonde au nord d'Oulan-Bator, au sein de la Mongolie, dans la paisible province de Sharga Moritoyn Dyan. Là-bas, dans ce coin préservé du monde depuis plusieurs siècles, la culture mongole a prospéré, gardant ses traditions intacts. C'est ici que de nombreuses *âmes du milieu* et des *Deywos* ont choisi de s'incarner, aspirant à une existence meilleure, loin des tourments du monde extérieur. Andy est conscient de la menace qui plane sur cette terre préservée. Les *Dyonos*, en quête de refuges pour échapper aux combats et aux guerres orchestrées par l'IA, projettent d'envahir ces contrées mongoles, désireux de s'approprier les espaces habités par les *âmes du milieu* et les *Deywos*. Andy sait que le temps lui est compté pour protéger cette région et ses tribus humaines qui vivent en harmonie. Parmi ces tribus, se distingue un chef de l'âme du milieu, un véritable guerrier intrépide, un ennéatype 8 incarnant la bravoure sans faille, qui se fait appeler Khan May, en hommage au grand Gengis Khan.

Andy comprend que, bien que la non-violence soit souvent le meilleur chemin, il doit préparer les siens à se défendre si l'attaque devait survenir. Cela nécessite l'acquisition de compétences de combat et de méditation. Pour lui, il est impératif d'enseigner aux *Deywos* et à certaines *âmes du milieu* les secrets des 3 cinabres, d'anciennes pratiques taoïstes de maîtrise de l'énergie permettant de neutraliser un adversaire sans le tuer. Ces enseignements, gardés jalousement par les Maîtres du Taoïsme à travers les siècles, n'ont jamais été transmis au grand public, de peur qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains. Andy reçoit

l'initiation d'un ermite taoïste, qui lui confère le pouvoir de transmettre ces connaissances à ceux qu'il choisira. Il sait que sans certains points d'énergie ouverts, la maîtrise du Qi (énergie universelle) reste incomplète, même après des siècles d'entraînement. Andy décide de se mesurer à Khan May, non pour affirmer une supériorité, mais pour le rallier à sa cause. Il sait que Khan, en tant que jeune âme, est susceptible de succomber aux ténèbres des *Dyonos*, risquant d'entraîner d'autres âmes du milieu avec lui. Lors d'une soirée chamanique, Khan May lance un défi à quiconque oserait le combattre, promettant honneur et reconnaissance à quiconque remporterait la victoire. Les *Deywos* restent en retrait, ne partageant pas l'intérêt pour ces distractions archaïques, mais plutôt orientés vers des activités plus fraternelles. Pendant des mois, personne n'a osé relever le défi de Khan, tant la peur prédomine parmi les potentiels rivaux. Andy, de petite stature et d'apparence frêle, ses longs cheveux plaqués sur son crâne et un visage élancé aux yeux perçants, se lève, provoquant des rires et des moqueries dans l'assemblée. Khan May, en premier, lui demande fermement de se rasseoir pour éviter l'humiliation et les blessures. Andy, vêtu d'un hakama, la tenue traditionnelle des aikidokas qu'il a fait confectionner pour l'occasion, a vécu de nombreuses incarnations en tant que maître d'aïkido, et ses mémoires ancestrales se réveillent à travers des visions. Andy se lève et se tient immobile à un mètre de Khan. Ce dernier feint de saisir Andy, mais ce dernier se détourne à une vitesse surprenante. Khan, se sentant humilié, se rue vers Andy dans l'espoir de le maîtriser, mais Andy pivote en arrière, déséquilibrant Khan qui se retrouve à terre.

Khan May se relève, perdant patience.

– C'est ça, combattre pour toi ? Viens donc si tu l'oses.

Andy active alors les secrets des 3 cinabres dans son corps énergétique. Ses mains deviennent brûlantes comme des braises, son bas-ventre se renforce comme un roc. Il s'approche de Khan et, d'un geste vif, fend l'air à quelques centimètres de son visage sans le toucher. Les spectateurs sont médusés. Khan a la joue entaillée, du lobe temporal jusqu'au bord externe de sa bouche. Khan se touche la joue, contemplant sa main ensanglantée. Sa colère monte, comment peut-il y avoir quelqu'un de plus puissant que lui ?

Il tente de frapper Andy, mais ce dernier renouvelle un mouvement tranchant en direction des jambes de Khan. Khan tombe violemment au sol, sa tête heurtant une roche qui l'assomme instantanément. Andy s'approche de Khan étendu, les tambours et les cris se sont tus, laissant place à un silence de stupéfaction.

Andy s'agenouille et pose sa main sur l'épaule de Khan :

– Khan est le plus grand et le plus fort d'entre nous, mais souviens-toi toujours que le faible est le seigneur des mondes.

Andy plonge son regard dans celui de Khan, sa compassion fraternelle touche profondément le guerrier. Les deux combattants se serrent chaleureusement la main, les tambours reprennent leur rythme transcendantal.

Pendant plusieurs mois, Andy a entraîné et initié Khan ainsi que d'autres hommes soigneusement

choisis, aux secrets des 3 cinabres. Leur entraînement a été intense, car il fallait allier une évolution morale et physique simultanée. Andy est devenu le chef des habitants de toute la zone. Les gens viennent le consulter, se faire soigner et demander des conseils. Il organise la vie des hommes avec droiture et fraternité.

Après deux années passées au cours desquelles la vie s'est organisée harmonieusement, l'approche des *dyonos* se fait sentir. À l'aube, sur le versant ensoleillé de la montagne, Andy médite avec quelques autres. Il ressent et visualise l'approche de l'ennemi à 25 km. Ce qu'il voit le désole ; les dyonos semblent affamés de violence et de sang, tels des bêtes sauvages à l'affût de leur proie. Il indique à Khan et aux combattants la mise en place d'une stratégie maintes fois répétée dans le passé. Les initiés aux 3 cinabres sont une centaine, tandis que le groupe de *dyonos* s'approchant insidieusement compte environ 300 membres. Il est décidé que la centaine de guerriers, dirigée par Andy et Khan, devance l'arrivée des *dyonos* pour ne pas risquer de mettre le feu aux camps et pour protéger les femmes et les enfants. Andy connaît avec précision la localisation où les *dyonos* progressent, il positionne des guetteurs à l'avant qui signaleront leur arrivée. Après six heures d'attente, les guetteurs préviennent Khan et Andy, qui se tiennent prêts. Chaque initié aux secrets des 3 cinabres s'intériorise pour activer leur énergie interne et se relie les uns aux autres afin de décupler leur force respective. Les *dyonos* n'ont aucune peur de la mort, et leur violence n'a pas de limites. Andy et Khan savent que le combat sera rude, même avec leur capacité puissante. La peur qui submergerait un combattant l'empêcherait de maîtriser ses énergies et ses forces dans le combat.

C'est pourquoi, pendant deux ans, Andy a tenté de former physiquement et moralement ses élèves au meilleur niveau.

Bien que d'apparence sauvage, les *dyonos* savent parfaitement s'organiser et appréhender leurs proies potentielles. Une dizaine de chefs organisent les opérations militaires ; certains sont des sortes d'humains androgynes nés de l'évolution génétique et des modifications des temps anciens. Ils sont comme possédés par des forces démoniaques ayant détruit leur essence spirituelle pour anéantir le reste des humains. Leur perception peut également être hyperkinesthésique, c'est-à-dire qu'ils ressentent la présence d'autres êtres vivants dans un rayon de 80 mètres les entourant. Ainsi, arrivés non loin des *deywos* et âmes du milieu, ils marquent le pas et s'arrêtent quelques instants. Andy et sa troupe de combattants les voient au loin, dans une vallée recouverte par des nuages denses et sombres. Les nuages s'amplifient sur cette zone et empêchent progressivement toute possibilité de visibilité pour voir la progression des *dyonos*. Andy comprend qu'ils ont la maîtrise des éléments du ciel, ce qu'il ignorait et n'avait pas anticipé. Cette faculté leur vient des temps anciens, lorsque les scientifiques cherchaient à agir sur le climat à l'aide de satellites et de détonateurs magnétiques influençant le déplacement des masses d'air. Certains *dyonos* possèdent une mémoire informatique dans leurs cellules artificielles, ce qui leur permet de manipuler les masses d'air à leur convenance. Sur une surface de 7 km de diamètre, une brume épaisse envahit tout l'espace. Personne ne peut se voir à plus d'un mètre de distance. Andy rassure ses troupes et leur demande de garder leur calme en se

recentrant. Certains sont pris de panique, perdant tous leurs repères, tandis que d'autres, grâce à leur entraînement, parviennent à rester sereins et prêts. Khan May tente de dissimuler ses craintes en adoptant une posture guerrière, les deux bras en avant, stable sur ses pieds, prêt à affronter l'ennemi. Dans un bruit effrayant, on entend le cri des *deywos* et âmes du milieu mis à mal et tués. Andy ordonne alors à ses troupes de s'accroupir et de se tenir à l'affût du moindre mouvement qui pourrait surgir. En se positionnant ainsi, les *dynos* ne peuvent les voir directement à moins de s'abaisser. Quelques instants plus tard, Andy et les siens, ayant vu le mouvement de jambes des *dynos*, surgissent et contre-attaquent avec vigueur. Il s'ensuit un spectacle de combats violents et meurtriers qui dure près de quarante-cinq minutes. Les *dynos* subissent la maîtrise des combats de leurs adversaires, et lorsque leurs chefs sont tués, le reste de leur effectif passe de 300 à une cinquantaine. Ils décident de se replier en se dispersant.

Les troupes d'Andy ont perdu une vingtaine d'hommes. Andy et Khan se félicitent sur le champ de bataille, en compagnie de tous leurs guerriers. La victoire est définitive. Andy sait qu'il a atteint l'un de ses objectifs de mission et de son incarnation. Pendant une trentaine d'années, il vivra respecté de ses pairs et permettra d'insuffler un souffle spirituel au sein de sa communauté, où chacun verra son âme s'élever vers les lumières célestes. À l'âge de 56 ans, Andy décide de quitter son corps pour rejoindre les terres pures de l'au-delà. Telle fut sa dernière incarnation sur terre.

Lucy et Norman en terre d'Écosse

C'est dans les vestiges du village Ballater au nord-est de l'Écosse que Lucy et Norman s'incarnent. Ils naissent près du fleuve Dee, non loin de l'ancien parc de Cairngorms. La nature y est encore sauvage, et cet ancien bourg a été délaissé depuis 90 ans par les gouvernements de l'IA. Des communautés de *deywos* s'y sont installées pour tenter de reconstruire un semblant d'humanité. Ils ont été rejoints par des âmes du milieu errant depuis des décennies de communauté en communauté pour trouver de la stabilité.

Les conditions physiques des humains de cette région ont évolué de siècle en siècle, les nouvelles technologies qui ont envahi le monde durant plus de trois siècles ont endommagé leur faculté visuelle. Les *deywos*, les *âmes du milieu*, et même les *dyonos* ne voient quasiment plus rien de leurs deux yeux en raison de l'usage des masques numériques utilisés pendant des siècles. En compensation, ils ont développé à nouveau leur ouïe et un sens kinesthésique propres aux aveugles, leur permettant de ressentir les objets autour d'eux sans même les voir. Toutefois, pour survivre, ces sens ne suffisent pas. Chaque groupe tente de se procurer des masques numériques des siècles passés pour voir à partir d'images artificielles produites au niveau cérébral, leur permettant ainsi de voir dans le réel et d'agir avec plus de facilité sur le monde qui les environne. Ces masques à recharges thermiques sont dissimulés un peu partout et nécessitent des chiens pisteurs capables d'identifier l'odeur singulière de *kyawthuïte* contenu sur les derniers masques produits au XXIIIème siècle.

Lucy est née au sein des *deywos*, Norman avec un groupe errant des âmes du milieu. À 21 ans, leur éveil leur permet de comprendre avec clarté leur mission d'incarnation. Ils doivent d'une part se retrouver et fusionner leur groupe respectif en une seule communauté humaine, d'autre part éviter que des *dyonos* vagabonds dévient des âmes du milieu vers les ténèbres en condamnant leur essence spirituelle à une destruction certaine. Mais ce qui constitue plus encore le cœur de leur action est de retrouver un stock de masques numériques qui avait été mis à l'abri dans les ruines du château de Glenbuchat, à 20 km au nord de Ballater. Durant sa jeunesse, Lucy avait reçu une mystérieuse lettre indiquant la présence d'un trésor dans ce château. Ce n'est qu'à 21 ans qu'elle obtient la vérité de ce trésor. Elle comprend que 200 masques numériques très perfectionnés se trouvent quelque part dans les ruines de cet édifice. Lucy et Norman ont conscience que ces masques permettraient de cultiver sur plus d'espace, mais aussi de retrouver une meilleure communication entre chacun. Ils savent qu'il faudrait au moins 10 000 ans pour que l'homme retrouve une vue naturelle, et le temps leur est compté...

Les *dyonos* de ces contrées arpentent les espaces de communauté en communauté, semant la terreur et l'effroi partout où ils passent. Ils cherchent ardemment des masques pour avoir le pouvoir sur tous les humains de la région. Ayant maintenant la connaissance intuitive du stock de masques cachés dans le château de Glenbuchat, Lucy et Norman réunissent les deux communautés (*deywos* et *âmes du milieu*) pour les tenir informées qu'un groupe de volontaires partirait dans une semaine pour tenter de

recupérer ces masques. Se déplacer sur une vingtaine de kilomètres avec une vision réduite à 30 cm devant soi constitue une véritable aventure à préparer méticuleusement. La communauté possède quatre masques à réalité augmentée datant du XXII^e siècle, qui n'offrent qu'une vision assez approximative des espaces alentours. Il est convenu que Norman en prenne un avec trois autres volontaires pour guider le groupe qui partira pour cette mission périlleuse. Les risques de se perdre dans ces espaces sauvages sont très grands. Il est décidé de fabriquer des panneaux réfléchissants qui permettront de jalonner le parcours de repères et ainsi retrouver la trace du chemin pour le retour. Deux jours plus tard, par une coïncidence et une synchronicité peu rassurante, trois *dyonos* errants épuisés par leur périple demandent l'accès à la communauté de Lucy et Norman. C'est un fait assez fréquent que des vagabonds demandent l'hospitalité en ces temps de survie. Ils sont rapidement intégrés et prennent part aux discussions et projets. Leur faculté à dissimuler leur perfidie et leur violence ne laisse pas imaginer à l'ensemble du groupe que ce sont en fait des *dyonos*. Même Lucy et Norman peinent à savoir qui ils sont vraiment au fond d'eux-mêmes. Les trois acolytes sont maintenant informés du projet de *Glenbuchat*, et ils comptent bien mettre la main sur ce trésor qui leur conférerait un pouvoir certain sur les autres communautés. Ils exultent à l'avance de leur capacité décuplée à piller à leur guise les récoltes et matériels des clans alentours. Pourtant, s'ils connaissent maintenant le projet qui assouvrira leur désir, ils méconnaissent la localisation et le trajet exact pour se rendre au château de Glenbuchat.

Les trois *dyonos* décident d'une stratégie commune qui consiste à se rapprocher de certaines *âmes du milieu* pour les dévier insidieusement du droit chemin. Leurs facultés psychologiques sont supérieures à celles des *âmes du milieu*, ils perçoivent les failles de la personnalité humaine pour mieux manipuler. À trois jours du grand départ, ils parviennent à mettre dans leur filet une dizaine d'*âmes du milieu* en les faisant douter de l'autorité légitime de Lucy et Norman. Parmi eux, certains sont préposés à effectuer le trajet qui mène au château.

Un complot est en marche, et les trois *dyonos* planifient de suivre discrètement le groupe à moins de 80 mètres de distance grâce à leur extraordinaire sens kinesthésique, tandis que la dizaine d'*âmes* manipulées pourraient rejoindre leurs rangs une fois sur place, s'emparant ainsi du trésor convoité.

À l'aube du jour fatidique, Norman et Lucy méditent longuement ensemble pour renforcer leur force intérieure. Ils pressentent ce qui se trame au sein du groupe, mais ils savent que les forces obscures sont puissantes sur Terre, et qu'ils ne peuvent empêcher certaines actions nuisibles ni l'égarement de certaines *âmes du milieu*. La loi du libre arbitre est implacable, et toutes les âmes déviées qui risquent de perdre leur essence sont peut-être destinées à l'obscurité. Le groupe se forme en file indienne, une vingtaine de personnes se tenant la main. Norman, équipé de son masque interactif et visuel, guide le groupe, tandis que deux autres porteurs de masques se placent au milieu et à l'arrière de la file. Les *âmes du milieu* impliquées dans le complot se postent à la fin de la chaîne. Les trois *dyonos* observent à 70 mètres de distance, guidés

uniquement par leur odorat, leur ouïe et leur sens kinesthésique aiguisé. Norman avance lentement, signalant chaque obstacle au sol, que chacun relaie à la personne suivante dans la chaîne. Parcourir cinq kilomètres prend près de deux heures, une épreuve ardue qui exige une concentration intense de chacun. Marcher entre les arbres, franchir des obstacles rocheux et traverser des vallées dans l'obscurité épuise mentalement le groupe, qui n'a jamais quitté son environnement habituel situé à moins d'un kilomètre de *Ballater*. L'humidité matinale ajoute une aura mystérieuse et inquiétante à mesure qu'ils s'éloignent de leurs habitations. Les trois *dyonos*, assoiffés de pouvoir, repèrent chaque arrêt potentiel à distance pour éviter d'être détectés. La traversée d'un ruisseau surprend la chaîne d'hommes et de femmes soudés dans l'aventure, leur main en contact comme unique repère pour avancer aveuglément à leur but. Chacun est trempé et certains ont très froid, l'obligation de faire un arrêt après 16 km et trois heures de marches devient nécessaire. Norman réunit le groupe, chacun est collé à l'autre selon la technique dites du « *penguin* » pour préserver sa chaleur interne. Trois hommes et une femme semblent vraiment user par la fatigue physique et le froid. Norman prend la décision de les faire camper sur place jusqu'à leur retour, il a perdu le contact avec le monde spirituel, mais également avec Lucy. Il n'a pas eu connaissance du suivi des trois *dyonos* à soixante-dix mètres derrière lui. Le groupe repart et laisse quatre personnes sur place. Les trois *dyonos* se sont arrêtés simultanément au groupe devant eux. Cependant, ressentant la présence de personnes devant eux, ils n'ont pas la perception du mouvement en avant du reste du groupe et restent sur place. Un homme des *âmes du*

milieu et faisant partie du complot, comprend que les *dyonos* risquent d'être retardés, il indique alors qu'il ne se sent pas bien, afin de faire marche arrière et rejoindre le campement des quatre en attente. C'est ainsi qu'il rejoint tant bien que mal le camp des épuisés puis s'éloigne secrètement vers le sud pour avertir les *dyonos*. Ceux-ci, ressentant l'approche d'un individu, se tiennent sur la défensive. Quelques instants après avoir été prévenus, les trois *dyonos* reprennent leur route hâtivement en prenant soin d'éviter le campement de fortune.

Norman et le reste du groupe finissent par trouver un chemin marqué par un ancien panneau indiquant le château de *Glenbuchat*. Tout le monde est épuisé, mais se réfugier dans les ruines du château ravive leur enthousiasme. Cependant, il reste à découvrir où se cache le trésor tant convoité. Norman se rappelle de la lettre que Lucy lui a confiée, une lettre contenant l'énigme pour localiser précisément les masques. Une atmosphère pesante imprègne le château, perceptible par Norman alors qu'il tente de rassembler toutes ses facultés pour résoudre ce mystère. Les cris stridents des corvidés résonnent dans l'air. Les âmes déviées se rassemblent autour de Norman, désireuses de découvrir le contenu de la lettre. Profitant d'un bref moment d'inattention, l'une d'entre elles subtilise le masque d'un des deux *deywos*, espérant ressentir un peu de fraîcheur sur son visage. Personne ne remarque cette discrète manœuvre. Norman, à son arrivée, avait demandé au deuxième *deywos* porteur du troisième masque de surveiller à l'extérieur. Une confusion s'installe alors dans les ruines du château.

Norman se tourmente mentalement, puis décide de sortir seul du château avec la lettre. Après quelques minutes, il parvient à déchiffrer l'énigme :

*"À toi, lecteur du futur,
Rends-toi au château de Glenbuchat et méfie-toi du 6
et du 8 qui pourraient te surprendre. À 9 pas de la
voûte, se trouve l'ancienne porte de l'autel céleste.
Brise la roche d'un coup d'oreille pour en extraire les
forces obscures."*

Norman rassure son équipe d'une voix calme et assurée, indiquant qu'il a une idée précise de l'emplacement des masques. Il fait un geste en direction de l'autel, dont les vestiges sont encore visibles au sol, et déclare qu'il faut faire neuf pas dans cette direction. Les membres du groupe observent attentivement, se fiant à son expérience. Une tension palpable règne alors qu'ils attendent la suite des événements. Posant son oreille contre le sol, Norman commence à frapper méthodiquement, avec une concentration intense. Le temps passe, chaque coup semblant être un éternel instant. Puis, soudainement, un son creux perce le silence. Les yeux écarquillés, il se penche pour examiner de plus près. Une fissure dans la pierre laisse apparaître une petite poignée de fer, à peine visible. Norman s'efforce de la déplacer dans toutes les directions possibles, jusqu'à ce qu'une porte coulissante en pierre se dévoile, révélant un trou d'environ deux mètres de diamètre. Ses yeux masqués par la vision numérique s'émerveillent alors devant deux imposants coffres en métal renfermant les précieux masques numériques. Une vague de joie et d'excitation parcourt le groupe lorsque Norman partage sa découverte. Les membres de la

communauté se regardent les uns les autres avec des sourires radieux. Pour beaucoup d'entre eux, c'est la première fois qu'ils ont la possibilité de "voir" grâce à ces masques.

Pendant ce temps, les trois *dyonos*, qui suivent discrètement le groupe, approchent de l'emplacement du trésor. Ils ont prévu de s'emparer des masques dès que l'occasion se présentera. L'un d'entre eux, profitant d'un moment de désordre dans l'excitation générale, réussit à mettre à terre le porteur du masque de guet et s'empare de son précieux bien. Il prend également les vêtements du malheureux pour ne pas être identifié par Norman, le porteur du masque numérique. Les deux autres *dyonos* se fondent habilement parmi les membres du groupe, leur apparence dissimulant leur véritable nature. Ils attendent le moment propice pour agir. Norman, quant à lui, essaie l'un des masques qu'il vient de découvrir. Il est ébahi par la puissance visuelle qu'il offre. Il peut ajuster sa source visuelle sur un périmètre de 200 kilomètres et zoomer jusqu'à une approche de 0,5 millimètre de la cible souhaitée grâce à des gadgets connectés à des satellites encore actifs. Les masques sont distribués au reste du groupe, y compris aux *dyonos* infiltrés, qui se joignent à l'euphorie générale. C'est un moment de réjouissance, une expérience unique pour tous ceux qui n'ont jamais vu au-delà de 30 centimètres devant eux, sauf lorsqu'ils ont eu l'occasion d'utiliser l'un des masques numériques à disposition. Le groupe entame son retour, mais la nuit tombe rapidement, les obligeant à camper sur place et à reprendre la route au petit matin. Pendant la nuit, les complices, désireux de s'emparer de cinquante masques, essayent de passer à

l'action. Cependant, Norman a pris ses précautions en positionnant des guetteurs de confiance devant les deux coffres centraux, au milieu du cercle formé par l'ensemble du groupe. Les guetteurs sont armés de petites sarbacanes dissimulées dans leur bouche, invisibles de l'extérieur. Dans le calme de la nuit, les traîtres se mettent en mouvement, ignorant que les guetteurs veillent silencieusement. Norman attend le moment opportun pour déclencher une offensive invisible. Une synchronicité parfaite règne lorsque les guetteurs tirent leurs flèches anesthésiantes sur les traîtres. La scène se déroule comme un ballet invisible. Les traîtres s'effondrent les uns après les autres, paralysés par le poison contenu dans les flèches. Quatre d'entre eux tentent de s'échapper dans la panique. Cependant, le poison anesthésiant affecte leurs facultés cérébrales pendant vingt-quatre heures, les empêchant de faire le moindre mouvement. Norman donne immédiatement l'ordre de repartir, même s'il est déjà quatre heures du matin. Le groupe se met en marche, laissant derrière lui les traîtres paralysés, incapables de les suivre. À leur retour à la communauté, Norman et Lucy réunissent les *deywos* à l'écart des *âmes du milieu* encore présentes. Ils sont conscients qu'ils n'ont pas réussi à empêcher certaines d'entre elles de se détourner du droit chemin en se mêlant aux *dyonos*. Pour les protéger, il est convenu de pratiquer régulièrement des mouvements sacrés qui les relieront aux forces universelles. Norman puise dans sa mémoire intérieure, se souvenant d'une vie passée où il a été un maître du Qi Gong et du taoïsme. Il enseigne à la communauté ces mouvements qui leur permettront de préserver leur santé et d'ouvrir leurs "yeux intérieurs". Pour éviter toute attaque future des *dyonos*, dont certains semblent craindre leur retour,

Norman et Lucy prennent la décision de transférer leur camp à 70 kilomètres au nord, à *Bridgehaugh*, un lieu plus sûr et éloigné des territoires explorés par les *dyonos*.

Pendant près de trente années, Norman et Lucy veillent sur leur communauté, assurant la paix et la spiritualité. Certains *deywos* atteignent l'illumination et prennent la relève pour transmettre les enseignements spirituels. Cette dernière incarnation terrestre fut marquée par la sagesse et la bienveillance, une période de paix qui perdura jusqu'à leur départ vers d'autres mondes, laissant derrière eux un héritage spirituel précieux pour les générations futures.

Steven et Noa en terre d'Afrique

Pendant près de deux siècles, l'Afrique occidentale a été le théâtre d'une transformation dramatique. Les eaux implacables ont progressivement englouti toute la moitié nord du continent, s'étendant jusqu'aux terres du Tchad et de la Libye. Dans ce monde en mutation, des îles et des îlots dispersés émergent comme les dernières bastions de la vie humaine. C'est sur l'un de ces refuges, autrefois situé dans ce qui fut le Maroc, que Noa et Steven ont pris corps. À l'âge de 21 ans, leur éveil leur a révélé la claire mission qui les attendait sur Terre : unifier les tribus et communautés séparées des îles et des îlots, et les guider vers les rives fertiles de l'Euphrate. Ces terres offrent la protection nécessaire à la stabilité des hommes, tandis que sur le continent africain, les humains conservent une robustesse physique exceptionnelle, une vision intacte, des sens aiguisés et une santé relativement

florissante. Mais leur mission est loin d'être aisée, car de violents conflits sévissent parmi les humanoïdes et les gouvernements artificiels, plongeant l'Afrique dans une guerre interminable. Cependant, la menace la plus pressante reste la montée inexorable des eaux, qui menace de submerger tous les îles et îlots de la région. Noa et Steven doivent anticiper cette catastrophe inéluctable et sauver 25 000 vies humaines, dont 10 000 *deywos* et 13 000 *âmes du milieu*. Les *dyonos*, habitants du continent africain, ont conquis la partie sud de l'Afrique, mais évitent soigneusement les zones submergées.

Au fil d'un siècle de vie organisée, la pêche et la résurgence des poissons après une extinction massive au XXIIe siècle ont permis aux habitants de survivre. Chaque îlot a développé sa propre autonomie, abritant des centaines d'âmes. Noa et Steven, nés sur des îles séparées, se retrouvent à 20 kilomètres en mer pour planifier la migration et persuader les 25 000 habitants de les suivre. Les *âmes du milieu*, plus réticentes, sont leur principal défi, tandis que les *deywos*, intuitifs, écoutent leur être intérieur pour respecter les lois universelles. Pour avertir les populations de l'immense danger qui les guette, Noa et Steven entreprennent un périple d'île en île. Les premières semaines sont marquées par des tensions palpables, avec des débats houleux au sein des *âmes du milieu* sur le choix de partir ou de rester. Les *deywos* comprennent la nécessité du départ et commencent à construire des embarcations pour la migration vers l'est. Constatant que la discorde persiste dans certaines îles, Noa et Steven décident de s'impliquer davantage, expliquant leur décision aux plus sceptiques et encourageant la construction

d'embarcations, car la date de la catastrophe reste incertaine, prévue entre 6 mois et 5 ans. Les questions affluent de tous côtés, alimentant les doutes. Noa doit rappeler l'ancienne civilisation qui vivait sous les eaux, des peuples ayant prospéré pendant des millénaires. Les deux siècles de montée des eaux ont rapidement englouti les terres, menaçant chaque année davantage les îles restantes. Face à ce choix crucial, Noa implore leur confiance et fixe un délai de trois mois pour prendre une décision. Noa, animée d'une compassion fraternelle, sait qu'elle doit les pousser à choisir la vie plutôt que la mort. La survie leur permettra de continuer leur évolution sur terre. Pendant deux mois, des centaines d'embarcations voient le jour, minutieusement planifiées pour garantir la sécurité de la migration vers l'Euphrate. Noa et Steven maîtrisent les subtilités de l'intelligence artificielle, évitant les pièges qui les menaceraient. Ils parviennent également à inspirer leur groupe à suivre la voie du cœur, organisant des méditations pour renforcer le lien et la compassion entre les habitants. Noa et Steven parviennent également à enthousiasmer leur groupe pour pratiquer la voie du cœur. Des méditations sont organisées pour contacter la force et la joie d'être ensemble et de prendre soin des autres. Cette qualité d'Etre s'est renforcée en l'homme à la suite de la période d'hyper-individualisme et d'égoïsme du XXème et XXIème siècle. Dans la douleur et l'épreuve les humains de cette région ont appris à s'entraider réellement sans chercher leur propre plaisir personnel. Leur conscience s'est ouverte progressivement à une conscience d'être unique et en même temps de faire partie d'un tout.

Après trois mois d'efforts inlassables, le jour du grand départ est arrivé. Malheureusement, 3 000 *âmes du milieu* choisissent de ne pas quitter leurs foyers, craignant que partir ne les expose à un sort similaire à l'engloutissement sous les eaux. Cependant, 22 000 hommes, femmes et enfants prennent place à bord d'embarcations de qualité variée, certaines robustes comme des forteresses, d'autres fragiles comme des rêves. Le spectacle est grandiose, des milliers de petites embarcations se lancent dans une aventure commune, convergent vers un axe unificateur. Des crieurs annoncent les changements de cap décidés par Noa et Steven, guidant cette flotte migratoire. Après deux jours de voyage sans relâche, certains sont déjà épuisés, assoiffés sous le soleil brûlant malgré les toiles de protection. Noa et Steven décident de dévier vers le sud à la recherche de terres pour se reposer. Trois cents embarcations retournent même à leur point de départ, rongées par le doute, mais finissent par rejoindre la migration après une escale réparatrice sur une île fertile. Après six jours, le moral des humains, *deywos* et *âmes du milieu* confondues, atteint un point bas. Noa et Steven sont souvent interrogés avec anxiété :

– Quand atteindrons-nous enfin notre destination ?
Pouvons-nous réellement survivre à cette épreuve ?

Noa et Steven cachent leurs propres appréhensions. Leur crainte ne réside pas dans l'atteinte de l'Euphrate, mais plutôt dans la perspective de voir le désespoir gagner les esprits. Encore deux semaines de navigation les séparent de leur objectif. Comment maintenir la détermination de ceux qui ont placé leur confiance en eux ? Noa, dotée d'une force de persuasion exceptionnelle et d'une expérience en tant

qu'ennéatype 8 dans sa vie précédente, décide de revitaliser et de galvaniser la flotte épuisée. Elle lance un chant, une mélodie mystique qui harmonise l'énergie Qi et favorise la paix intérieure. Des milliers d'hommes chantent à l'unisson, décuplant les pouvoirs du son. Malgré la pénurie de nourriture, le désespoir, la peur et la colère, 20 392 âmes atteignent finalement l'Euphrate, échappant à la montée des eaux. Noa et Steven n'ont pas pu sauver tout le monde, mais leur mission a contribué à la stabilité et à l'évolution spirituelle de 20 000 humains. Ainsi s'acheva la dernière incarnation sur Terre de Noa et Steven, marquant leur contribution mémorable à l'histoire de l'humanité.

Emma et Edison en Amérique du Sud

Emma et Edison s'incarnent à l'extrême nord-est de la Bolivie dans l'ancien village de *Cobija*, un petit village situé à proximité de l'ancienne frontière du Brésil. Dans ce village dévasté par des catastrophes naturelles à répétition un siècle auparavant, une petite communauté de *deywos* et âmes du milieu lutte pour sa survie et des attaques incessantes de *dyonos* qui volent leur récoltes. Les jeunes sont touchés par des addictions aux drogues Neuro-Artificiels-Electrochimique appelées L-NAE, les plongeant dans des mondes parallèles où ils se retrouvent autour de plaisirs et de jouissances superficielles et illusoires. Le plus gros danger à long terme est la destruction de leur essence spirituelle qui les condamnerait à une mort éternelle.

Cette drogue neuro-mérique (agissant sur le neurone par des cellules-souches numériques pénétrant dans

le cerveau) a fait son apparition au cours du XXIIe siècle et a été élaboré par l'I.A pour divertir la population. Le procédé est simple, une couche fine d'un papier synthétique contenant des capteurs sensoriels et nombreux nano-transmetteur est appliqué à la base du crâne. La personne quitte la conscience terrestre, son corps semble plonger dans le sommeil tandis qu'il s'éveille dans un métavers appelé la *lucisphère* dans lequel le groupe de participants décide d'agir. Les jeunes peuvent ainsi rester des journées entières et peinent à regagner la vie réelle pleine de leurs soucis et de souffrances. Leur corps physique s'affaiblit par la malnutrition et l'inactivité. Certains sont retrouvés morts ou dans une sorte de coma dont ils ressortent complètement désorientés et fous. La communauté tente d'éradiquer le fléau, mais aucune solution à ce jour n'a pu être apportée, d'autant plus que les *dyonos* sont les principaux fournisseurs, ce qui leur permet progressivement d'avoir de nouvelles recrues au sein de leurs clans. Emma et Edison, qui ont la clarté de leur mission terrestre, comprennent qu'il n'y a qu'une solution pour sortir les jeunes de cette drogue destructrice : infiltrer le métavers et opérer un changement même au sein de cette sphère systémique artificielle. La particularité de ces mondes parallèles est qu'ils possèdent un pouvoir plastique, en effet, l'humain peut agir comme dans le monde réel et l'influence en fonction de ses actions.

Les anciens de la communauté se réunissent pour désigner le groupe d'humains qui infiltrera la *lucisphère*, l'objectif est simple : non pas tenter de changer ce monde en un monde meilleur, mais de le rendre invivable, à tel point que les jeunes n'aient plus

envie de s'y rendre. Emma et Edison reconnus par leur sagesse et leurs conseils éclairés sont désignés avec trois autres personnes. Ils ont des facultés bien plus éveillées que les *deywos* et âmes du milieu, grâce à leur pleine conscience neurologique, ils peuvent se créer un avatar qui les dissimulera au sein des autres. Les jeunes n'ont pas ce pouvoir-là, leur avatar correspond au fantasme de ce qu'ils aimeraient être au plus profond d'eux-mêmes dans le but de susciter une auto-satisfaction favorisant un sentiment de jouissance et d'estime de soi. Edison et Emma choisissent l'aube pour pénétrer dans le monde de *lucisphère*, l'environnement qu'ils découvrent est le spectacle des vices les plus sombres. Le sexe est au centre des activités et de nombreux bars de débauches hantent l'environnement. Il est impossible de différencier des personnages entièrement virtuels des humains qui vivent une réalité en dehors de ce monde. Les premiers jours le groupe d'infiltrés est dans l'observation discrète, ils arpentent les lieux d'un espace qui semble s'étendre à l'infini avec certainement des connexions partout à travers le monde. La porte d'entrée est en revanche toujours la même en fonction de la zone géographique où l'on se trouve dans le monde. Edison et Emma décident de surveiller l'heure à laquelle les jeunes de la communauté pénètrent dans le métavers afin d'y aller en observation et de repérer les différents avatars en correspondance avec les personnes réelles.

Pendant plusieurs semaines, tout est minutieusement noté afin de décider d'un plan d'action. Ils parviennent à se lier à certains d'entre eux dans le but d'obtenir leur confiance. Ils s'aperçoivent également qu'à la porte d'entrée du métavers il y a bien plus

d'avatars que ce qu'ils avaient imaginés au départ. Cela suppose que de nombreux adultes prennent part à ces paradis artificiels. Dans ce monde, chacun cherche son propre plaisir, on ne se soucie nullement de l'autre qui n'est qu'un objet de convoitise supplémentaire. Tout a été créé pour qu'il n'y ait aucune discorde, aucun conflit, aucune situation qui ne provoquerait de la négativité. Toutes les anciennes drogues peuvent être expérimentées de manière artificielle, que ce soit la cocaïne, l'héroïne, le cannabis, le crack...

Le point faible de ce métavers est qu'il n'y a plus de mis à jour depuis au moins 80 ans du fait que l'IA ait abandonné entièrement l'humain à lui-même après l'avoir piégé plusieurs siècles. Edison propose de créer une forme d'aspiration temporelle dès que les personnes de la communauté rejoignent *lucisphère*. L'objectif est de contraindre les avatars à être dans une situation de survie durant la durée de leur voyage artificiel. Celui-ci ne peut être arrêté volontairement, une durée de 8 heures incompressible les contraints à rester dans le métavers. Reste à choisir et organiser, le lieu, l'époque et les conditions de vie que l'IA pourra créer. Mais avant cela, il faut se connecter avec le centre névralgique de ce métavers qui se trouve en Nouvelle-Zélande, puis prendre la main dessus. Sinon il sera impossible d'interagir autrement que ce pour quoi *lucisphère* a été conçue. Dans la communauté, certains membres sont spécialisés dans la rénovation de certaines fonction de l'IA à travers des écrans hologrammes. Emma et Edison les sollicitent en secret. Pendant près d'un mois, ils travaillent à établir une liaison avec le centre névralgique de *lucisphère* puis parviennent à détourner la programmation à leur

fin. L'aspiration temporelle est mise en place et va contraindre tous les participants à s'organiser ou mourir dans un navire de la flotte anglaise du XXe siècle pris au coeur d'une tempête.

C'est ainsi qu'une centaine de personnes de la communauté se retrouvent pris dans les affres d'une tempête au milieu de l'océan dès leur passage dans la *lucisphère*. L'incompréhension est générale. Des hurlements et cris arrivent de partout, chacun se demande s'il est seul dans ce monde ou bien si des personnes connues dans le réel s'y trouvent. Les deux premières heures chacun tente de se cacher dans les cales du navire pour trouver un peu de repos. Le bateau est en mouvement perpétuel. Emma et Edison sont discrets et préfèrent ne pas interagir avec le reste du groupe. Ils ont l'espoir qu'un esprit d'entraide jaillira de certains d'entre eux. Au bout d'une heure durant laquelle chacun essaie de préserver son intégrité et lutte pour sa survie, des états de souffrances ne tardent pas à se manifester. Quelques-uns ont très froid, d'autres souffrent de contusions liées à des chocs. C'est alors que deux avatars se mettent à chercher des couvertures dans certaines pièces du bateau pour aider puis viennent s'asseoir près des blessés en leur tenant la main ou les enlaçant. Ce sacrifice et cette volonté d'aider qui surgit du plus profond de leur cœur est une première victoire dans ce scénario. Toute la nuit, la lutte est sans fin, puis à l'aube chacun sort à tour de rôle de son sommeil.

Retrouver la vie réelle est une délivrance tant, l'épreuve aura été dure et intense. Rapidement, chacun vient à la rencontre des autres utilisateurs drogués au métavers :

- Tu étais aussi sur le bateau ?

- Oui, j'ai vomi toute la nuit.
- Mais c'est complètement fou, la *lucisphère* a été piraté !?

De fil en aiguille, chacun se met en lien dans le réel, ce qui n'était plus arrivé depuis des mois. De multiples questions leur viennent à l'esprit, et si on y retourne ? Est-ce que l'on se retrouvera à nouveau sur ce bateau ? Va-t-on mourir ?

Certains décident d'aller parler au *dyonos* qui sont les dealers d'entrée pour se procurer la connexion. Ceux-ci ne fournissent aucune explication tangible et sont dans l'incompréhension également. Le lendemain, le groupe d'utilisateurs de la communauté décide d'un commun accord d'y retourner ensemble simultanément.

À nouveau, c'est l'effroi, ils pénètrent tous sur le bateau et savent qu'ils vont devoir tenir plusieurs heures. Ils prennent le soin de connaître leur vrai prénom pour identifier chaque avatar. Une organisation se met en place pour faciliter la traversée de ces heures interminables durant lesquelles les mouvements incessants du navire affaiblissent l'espoir de sortir vivant. Les deux avatars qui avaient aidé sont maintenant respectés, on les écoute et on applique à la lettre leurs indications. Un phénomène étrange apparaît : plus ils établissent de lien entre eux, plus l'empathie naît au sein du navire, moins la tempête fait rage. Au fil des heures, le ciel s'éclaircit et le soleil pointe ses rayons à l'horizon. Quatre jours de suite, les aventuriers « de force » décident de retourner sur le bateau. Et ce qui ravit Edison et Emma est le lien qu'ils construisent dans le monde réel. Ils deviennent

de vrais compagnons d'aventure ayant traversé plusieurs fois l'enfer. Les deux éveillés savent toutefois qu'il ne faut pas les installer dans un nouveau monde d'illusions qui consisterait à passer leur nuit sur un bateau naviguant paisiblement. Même si la première étape fut atteinte, celle de les sortir de l'illusion de *lucisphère*, il fallait maintenant les amener à construire un projet commun dans le monde réel pour utiliser l'énergie de cohésion créée dans l'univers virtuel. Emma et Edison apparaissent sur le navire en dissimulant leur identité. Ils mettent les voiles et le navire entame un mouvement dynamique vers l'avant. Tout le monde est surpris du changement de vitesse et souhaite en connaître la raison. En apercevant Emma et Edison sous l'apparence d'avatars, on entend des voix fortes s'exprimer :

- Qui-êtes vous ? Êtes-vous réels ?

Emma et Edison mentent sur leur origine et indiquent être des avatars de l'IA. Le groupe qui se tient sur la proue est suspect et craint pour la suite.

Emma prend la parole :

- Bonjour à tous, vous avez réussi le programme du métavers dans lequel vous êtes entrés, maintenant la question est : êtes-vous plus heureux dans celui-ci ou dans l'ancien ?

Chacun se regarde dubitatif et peine à donner une réponse sincère, les paradis artificiels sont encore présents en eux, mais une voix intérieure leur donne une conscience pure pour reconnaître le meilleur chemin. Ils savent maintenant qu'ils étaient sur un chemin de perdition.

Emma reprend la parole :

- Le bateau sur lequel vous vous trouvez actuellement va couler, il est né pour mourir. Tout comme vous d'ailleurs, mais la question que je vous pose est celle-ci : avant de mourir qu'allez-vous faire de votre vie dans le réel ? Allez-vous la dilapider comme un sablier béant ?

Quelques réponses surgissent de l'assemblée :

- Oui, mais la vie réelle, c'est pourri, on n'a pas assez à manger, on vit reclus dans un endroit de la planète sans pouvoir en sortir, on a aucun avenir...

Edison s'exprime :

- C'est-vrai que la vie réelle est compliquée pour vous, mais vous avez appris une chose essentielle : l'entraide, compter les uns sur les autres, se soutenir, être une vraie équipe de vie. Ne pourriez-vous pas construire un projet dans votre vie ?

Les années qui suivirent permirent à Emma et Edison d'impulser des forces de paix et de structure au sein des groupes de la communauté de Cobija. Les jeunes acceptèrent progressivement de s'organiser et d'entreprendre des projets de construction et de rénovation pour le bien de tous. Les *dyonos* délaissèrent les *deywos* et les *âmes du milieu* et tentèrent de migrer vers d'autres groupes en s'implantant vers le sud de l'ancienne Bolivie. Telles furent les dernières incarnations sur Terre d'Emma et Edison.

Carole et Niels en terre Russe

C'est à l'est de l'ancienne Russie, dans le village de *Chernyshevskii*, situé au cœur de la majestueuse république du *Sakha*, que voient le jour Carole et Niels. Au sein de ce paysage arctique et inhospitalier, ces deux âmes lumineuses émergent dans un monde façonné par un siècle de migrations des *Deywos* et des *âmes du milieu*. Ces voyageurs spirituels ont trouvé refuge dans ces contrées reculées pour échapper aux combats incessants orchestrés par les gouvernements IA. *Chernyshevskii*, avec son climat impitoyable, est devenue leur nouvelle maison, un sanctuaire de survie. Le village repose sur les rives d'une rivière glaciale, où un ancien barrage abandonné a favorisé la renaissance d'une population de poissons abondante. Cette ressource vitale constitue la base de l'alimentation des habitants. Les saisons, rigoureusement marquées, permettent des récoltes indispensables pour la survie. Pourtant, en dépit de ces conditions favorables, un fléau persiste : les ondes électromagnétiques, un héritage destructeur des siècles passés, qui ont affecté la santé de la population de manière incommensurable. Parmi eux, certains naissent aliénés, tandis que d'autres sont condamnés à des maladies nerveuses qui les rendent anxieux et nerveux. Cette épidémie touche près des deux tiers de la population, soit sous forme de malformations congénitales, soit sous la forme de troubles nerveux complexes. Pour protéger les plus sensibles, des masques et des scaphandres ont été créés pour contrer les effets nocifs des ondes. Toutefois, ces protections ne font que pallier temporairement les radiations provenant des siècles précédents, ainsi que des 128

ooo satellites artificiels qui orbitent autour de la Terre, émettant continuellement des ondes électromagnétiques. Carole et Niels connaissent leur éveil spirituel à l'âge de 21 ans, ils réalisent que leur mission sera de détruire certains satellites et de nombreuses antennes-relais installées pendant les siècles passés. Ils vont également créer des moyens de protection supplémentaires pour les temps futurs. Carole se sait déjà condamnée, son temps de vie sur terre ne pourra aller au-delà de 36 ans en raison de malformations congénitales qui la rendent très vulnérable aux ondes. Elle doit sacrifier sa paix intérieure au service de l'humanité et vivre toute la durée de son existence dans des souffrances insupportables pour le commun des mortels. Elle pour mission de rétablir un génome harmonieux en résonance avec l'ensemble des habitants de la communauté. Cette faculté semble surprenante, et pourtant l'interrelation humaine est si vaste et si élaborée, que certains éveillés peuvent transformer le corps physique de l'humanité en transformant leur propre corps. Niels et Carole vont sillonner leur territoire pendant deux années avec l'aide d'un groupe de *deywos*. Ils vont établir une cartographie des antennes sur un cercle de 60 km de diamètre pour créer une zone blanche (zone non distribuée et dont la radiation des ondes électromagnétiques est minime). Ils disposent de matériels très sophistiqués qu'ils ont pu récupérer dans des hangars désaffectés. Ces matériels permettent de mesurer les champs électromagnétiques avec une précision parfaite et ainsi identifier le cœur des organes réceptifs que constituent les antennes. Durant ces deux années une partie de la communauté est affairée à construire des bombes artisanales pour détruire les antennes. La

troisième année va permettre la destruction de toutes les antennes-relais hors-sol permettant de réduire de $1/3$ les ondes électromagnétiques. Cela est encore trop largement insuffisant, d'autant plus que les corps humains ont muté avec des cellules artificielles de l'IA les rendant hyper-réceptifs aux radiations magnétiques. D'autres antennes se trouvent à des milliers de km de *Chernyshevskii*. Carole et Niels savent qu'il est inutile de se rendre à une telle distance sans être détruit par les humanoïdes et drones autonomes. Il existe également des antennes enfouies sous terre à des centaines de mètres dans les entrailles terrestres. Les possibilités de les détruire demanderaient, des années, ce dont ne dispose pas la communauté. Il faut maintenant détruire certains satellites, c'est la seule manière de réduire la charge des ondes magnétiques. L'unique possibilité est d'avoir accès à des missiles de l'ancienne armée soviétique et chinoise qui a fusionné au XXe siècle. Carole et Niels travaillent sur des anciens ordinateurs pour tenter d'infiltrer des réseaux militaires qui permettraient de géolocaliser certains armements. Après plusieurs jours de recherches, ils localisent une ancienne base militaire à 1100 km au sud-est de *Chernyshevskii*. Avec un groupe de 16 personnes Carole et Niels vont se rendre à la base militaire de Yatz, survolant la zone grâce à un Aéroplane EM9 datant de la première moitié du XXIVe siècle. Cet engin, créé pour des déplacements en zone urbaine, permet de voler à 200 km/heure et une altitude d'au maximum 80 m. À leur arrivée sur le camp de Yatz, le groupe découvre le champ d'anciennes batailles et d'énormes cargaisons laissées à l'abandon. Les militaires ont probablement fui la zone après l'annexion totale des gouvernements IA. Face à la

crainte de radiations chimique, chacun descend avec un casque de protection sur toute la tête. Le camp est exploré de fond en comble. Niels et Carole savent que les missiles de l'aérospatiale ne se trouvent pas à cet endroit, ils ont l'espoir de mettre la main sur des ordinateurs reliés qui permettront le déclenchement et l'orientation de ses missiles. La nuit tombe sur le camp, le froid s'abat violemment sur le groupe qui prend refuge dans un bunker. Quelques vivres et couvertures leur permettent de se réchauffer durant cette première nuit glaciale. Le lendemain, le groupe reprend ses recherches. Ça n'est qu'après 6 heures d'exploration intenses qu'un ordinateur dissimulé dans des plaques de titane est retrouvé. Malheureusement l'écran hologramme ne peut s'activer que par reconnaissance faciale ou digitale. Le groupe perd espoir, seulement Carole possède cette faculté de modifier ses cellules corporelles. Elle plonge dans la mémoire du camp pour retrouver les individus autorisés à avoir l'accès à cet ordinateur. Sa faculté de perception et d'investigation dans la mémoire de l'humanité lui rend possible d'identifier au moins un des généraux du camp et de capter son visage dans le moindre détail. Durant la nuit, à l'abri des regards, hormis Niels qui connaît ce plan discret, Carole modifie son visage en quelques secondes et l'ordinateur ouvre une fenêtre hologramme. Les radiations lumineuses éveillent une partie du groupe qui n'en revient pas. Carole a repris son apparence initiale avant d'être vue et peu commencer à faire des recherches. Quatre missiles triple cibles sont détectés à 6 500 km de là. Leur puissance de destruction est considérable, puisqu'ils peuvent détruire de multiples cibles par déclenchement et ciblage alternatif. Ainsi, chaque missile pourra détruire l'équivalent de 20

satellites, soit au total 80 satellites détruit. Cela n'est pas grand-chose compte tenu de la quantité de ces appareils circulant autour de la terre. Pour cela, Carole et Niels vont devoir identifier les satellites les plus impliqués dans les radiations électromagnétiques irradiant la zone de *Chernyshevskii*. Chacun s'affaire à faire des relevés, des identifications, des ciblage de géolocalisation. Un vrai travail de fourmi se met en place pendant une quinzaine de jours. Le camp de Yatz devient le siège de l'espoir d'un nouveau monde. En effet, autant au XXI^e et XXII^e siècle l'électrosensibilité était vu comme une supercherie et ceux qui en souffraient devaient s'isoler et souffrir en étant incompris, autant les siècles qui ont suivi, le phénomène de dégénérescence neurologique avait pris une telle ampleur que les humains s'en soucièrent davantage. Mais comme les pesticides le furent pour un temps, cette prise de conscience arriva bien tardivement. Comme s'il fallait que l'humain plonge dans les méandres et dans les affres de son ignorance pour s'éveiller à plus de conscience. Les 3 missiles détruisirent plus de 97 satellites, ce fut davantage qu'il n'était espéré par Carole et Niels. Cette destruction et celles des antennes permirent de réduire de 60 % le champ électromagnétique du cercle de *Chernyshevskii*. Un peu plus de paix fut retrouvé au sein de la communauté et les problématiques de santé se réduisirent. Carole quitta son corps à 36 ans, après une période de grande fragilité et de maladie. Niels vécu jusqu'à 72 ans en transmettant tout un savoir ancestral de guérison énergétique et d'enseignement spirituel. De nombreux *deywos* connurent l'éveil spirituel et les âmes du milieu purent poursuivre leur évolution. Telles furent les dernières incarnations sur Terre de Carole et de Niels.

Les dernières incarnations des 9 bodhisattvas marquèrent un tournant d'une gravité incommensurable dans l'histoire de l'humanité. Alors que le XXVI^e siècle touchait à sa fin, les forces spirituelles supérieures, gardiennes de la lumière et de l'équilibre, prirent la décision d'abandonner la terre aux forces des ténèbres. Dans un acte déchirant, les forces spirituelles qui résidaient au plus profond du noyau terrestre, ainsi que les éléments naturels eux-mêmes, se retirèrent silencieusement. Le grand corps éthérique des douze Grands Maîtres de l'humanité fut intégré aux âmes sauvées. La planète, jadis rayonnante de vie et d'énergie, devint le théâtre d'une désolation sans nom. Au cours de ces plus de 1000 ans d'existence terrestre, des milliards d'âmes humaines perdirent leur essence spirituelle. Ce fut un désastre spirituel d'une ampleur inimaginable, un cataclysme qui laissa une cicatrice indélébile dans le cœur de l'humanité. Les âmes qui traversèrent ces siècles, qu'elles fussent éveillées ou non, portaient en elles une profonde tristesse fraternelle, une douleur collective qu'elles devaient porter pour l'éternité. Tel fut le sceau Divin, une marque indélébile imposée à l'humanité, pour que jamais ne se répète le drame qui avait assombri la Terre. L'évolution suivit toutefois son cours, emmenant les âmes sur une autre planète, dont il est interdit de révéler le nom en ces temps incertains. Cette histoire, écrite comme un roman, ou peut-être bien davantage qu'un simple récit, porte en elle les secrets de l'avenir, des mystères qui se dévoileront à mesure que le temps s'écoulera. L'humanité a été marquée au fer rouge par les événements passés, mais le chemin vers la lumière

continue, dans l'espoir que la tragédie vécue sur Terre ne soit jamais répétée. L'avenir, gardien de ses propres secrets, dévoilera la vérité de cette épopée, qu'elle soit un roman ou une réalité encore plus profonde.

Lettre testamentaire de Stella

À toi, frère humain attentif, si tu as su lire entre les lignes du passé, du présent et du futur, tu sais maintenant que chacun d'entre nous porte le germe de l'humanité future. Le monde périra par lui-même, par l'ignorance des hommes et les forces malveillantes qui se sont abattues sur lui.

Rien ne pourra s'y opposer, toute tentative d'opposition sera réduite à néant, tout soulèvement sera réduit à néant, toute revendication sera réduite à néant. Préserve ton âme et ton être comme ceux de tes frères, car ils sont les fruits de l'Éternité. Et malgré ton incapacité à prendre au sérieux ces propos, ces fruits se révéleront un jour être ton arme absolue devant les forces des ténèbres.

"Apprends à faire silence, c'est difficile, tu sais... Mais que ta tentative soit bien plus qu'un essai..."

Par la puissance de tes méditations et l'intelligence de ton cœur, le ciel bleu te fera réaliser combien tu n'es pas seul, combien tu n'étais pas seul...

Bonne route à toi, chercheur. Un jour, nous nous retrouverons...

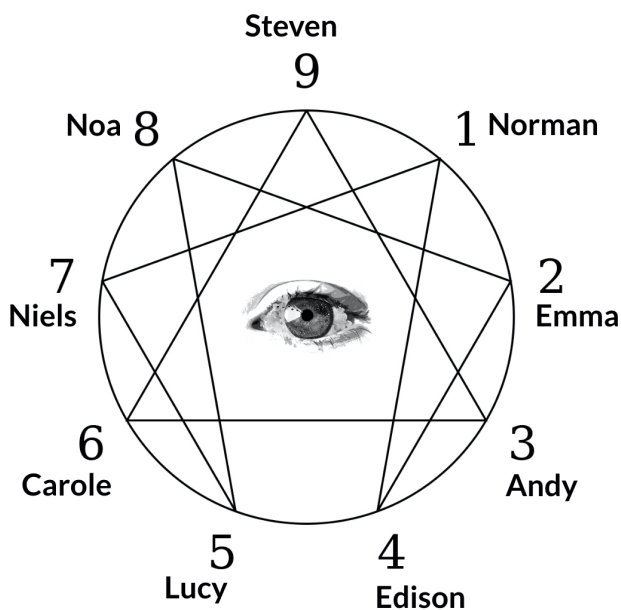
Stella Claryss.

FIN

« Que le prodigieux spectacle de la vie continue, et tu sais que tu peux y apporter ta rime. Quelle sera votre rime ? »

Annexe 1

Rappel des 9 ennéatypes



Ennéatype 1 NORMAN-24 ans

Profil physique :

Norman, un homme de 1m87, arbore une apparence caucasienne. Sa peau, délicatement hâlée, lui confère un teint naturel et une allure dépourvue d'artifice. Ses cheveux sont d'un brun profond, soigneusement coiffés et légèrement ondulés. Ses yeux, d'un vert éclatant, sont fins et élancés, encadrant un regard sérieux et inquisiteur. Son visage est généralement marqué par une expression stricte, qui reflète son attitude rigoureuse envers la vie.

Qualités principales :

Norman est avant tout un individu intègre. Il accorde une grande importance à l'honnêteté et à la moralité, tant dans sa vie personnelle que professionnelle. Cette intégrité se manifeste à travers toutes ses actions. Son efficacité est également remarquable. Il est connu pour sa capacité à accomplir ses tâches de manière rapide et précise, sans compromettre la qualité du travail.

En tant que perfectionniste, il s'efforce toujours d'atteindre les plus hauts standards. Il ne se contente pas du "bon" ou du "satisfaisant", mais vise toujours l'excellence. La fiabilité est l'une de ses qualités les plus solides. Norman est une personne sur laquelle on peut compter en toute circonstance. Il respecte ses engagements et tient toujours ses promesses.

Défauts :

Norman a peur de mal faire. Cette peur du faux pas peut parfois le pousser à être anxieux ou hésitant, même dans des situations où il est compétent. Il peut être perçu comme rigide dans sa manière de faire les choses. Il préfère suivre des règles strictes plutôt que d'explorer des approches plus flexibles, ce qui peut parfois entraver sa capacité à s'adapter aux changements. Norman a un penchant pour donner des leçons aux autres. Bien qu'il puisse le faire avec de bonnes intentions, cela peut parfois être interprété comme de l'arrogance ou de la condescendance. Son côté obsessionnel le pousse à se concentrer de manière excessive sur les détails, parfois au détriment de l'efficacité globale. Il peut parfois perdre de vue l'objectif principal en se concentrant sur des aspects mineurs. Enfin, Norman peut être inflexible dans ses opinions et ses choix. Il a du mal à changer d'avis une fois qu'il a pris une décision, même si de nouvelles informations ou circonstances suggèrent que cela serait judicieux.

Origine sociale et familiale :

Norman, le cadet d'une fratrie de trois garçons, a grandi dans un foyer où sa mère était particulièrement envahissante et son père extrêmement exigeant. L'éducation qu'il a reçue s'articulait autour de règles strictes, toutes fortement

influencées par un environnement religieux rigide, bien que toujours empreint d'un amour profond. Dès son plus jeune âge, Norman a été inculqué avec le besoin quasi obsessionnel de toujours faire ce qui est juste, peu importe les circonstances. Cette obsession pour la perfection et le souci obsessionnel du détail étaient enracinés dans son éducation. Il était élevé dans un environnement où la moindre déviation des normes strictes était fortement découragée, si bien qu'il développait une sensibilité aiguë aux erreurs et aux imperfections. Sa mère et son père étaient également très exigeants envers eux-mêmes, et ils attendaient la même rigueur de la part de leurs enfants. Norman a grandi en sentant qu'il devait constamment surveiller ses pensées et ses sentiments pour qu'ils ne transparaissent pas, car tout écart par rapport à la perfection pouvait être source de désapprobation. Ainsi, lorsqu'on lui a présenté le contrat, Norman l'a accepté en partie par défi envers ses parents, cherchant à prouver qu'il pouvait être indépendant et prendre des décisions autonomes. Cependant, sa décision était également motivée par sa conviction profonde qu'il était indispensable à l'aventure. Il croyait fermement que sa quête incessante de perfection et son attention obsessionnelle aux détails seraient des atouts précieux dans la réussite de la mission. Il se voyait comme l'élément clé capable de garantir que chaque aspect de la mission serait exécuté à la perfection.

Ennéatype 2

EMMA -19 ans

Profil Physique : Profil physique :

Emma a une taille moyenne, mesurant 1m66. Elle possède une silhouette mince qui met en valeur son élégance naturelle. Son teint est caucasien, et elle a une peau claire qui lui confère une aura délicate. Ses cheveux sont d'un châtain clair, légèrement ondulés, et ils encadrent gracieusement son visage. Ses yeux d'un bleu profond brillent d'un regard doux, malicieux et charmant, ce qui ajoute à son charme naturel.

Qualités principales :

Emma est avant tout une personne à l'écoute des autres. Elle fait preuve d'une grande empathie et de compassion envers les personnes qui l'entourent, ce qui lui permet de créer des liens forts avec les autres. Son dévouement est semblable à celui d'une mère. Elle est prête à donner de son temps et de son énergie pour prendre soin de ses proches, veillant à leur bien-être de manière désintéressée. Emma est également intuitive, capable de comprendre les émotions et les besoins des gens sans qu'ils aient besoin de les exprimer explicitement. Cette qualité lui permet de fournir un soutien précieux. Elle rayonne de gaieté et d'enthousiasme, ce qui la rend agréable à côtoyer. Sa joie de vivre est contagieuse, et elle sait comment égayer l'atmosphère autour d'elle. En communauté, Emma sait prendre soin du groupe, veillant à ce que tous se sentent inclus et importants. Elle peut cependant exiger insidieusement de la reconnaissance, espérant que les autres reconnaissent son rôle dans la cohésion du groupe.

Défauts :

Emma peut être très émotive, ce qui signifie qu'elle ressent intensément les émotions, qu'elles soient positives ou négatives. Parfois, cela peut la rendre vulnérable aux fluctuations émotionnelles. Elle a tendance à négliger ses propres besoins au profit de ceux des autres, ce qui peut parfois la pousser à s'épuiser ou à s'oublier. Emma peut parfois être possessive envers les personnes auxquelles elle tient, ce qui peut entraîner des tensions dans ses relations, car elle peut être perçue comme envahissante. Elle a également parfois des besoins de privilèges, ce qui signifie qu'elle peut s'attendre à un traitement spécial ou à une reconnaissance particulière pour son dévouement et ses efforts, ce qui peut parfois créer des désaccords au sein du groupe.

Origine sociale et familiale :

Emma, l'aînée d'une fratrie de trois enfants, a grandi dans un milieu social de classe moyenne. Dès l'âge de 10 ans, elle a pris en charge la gestion de la fratrie et du quotidien, assumant des responsabilités au-delà de son âge. La raison en était que son père était en proie à une dépression profonde, ce

qui avait un impact majeur sur la dynamique familiale. Sa mère, malgré des efforts acharnés, peinait à subvenir aux besoins financiers de la famille. Il y avait beaucoup d'amour au sein de cette famille, mais cette situation difficile avait engendré chez Emma un sentiment d'ambivalence envers son père. D'une part, elle ressentait de la compassion et de l'empathie pour sa lutte contre la dépression, mais d'autre part, elle était parfois confrontée à la frustration et à la colère en raison de la charge émotionnelle et des responsabilités supplémentaires qu'elle avait dû endosser si jeune. Cependant, au fil des années, Emma avait développé des qualités de service remarquables. Elle avait appris à être une figure protectrice et attentionnée pour ses frères et sœurs, veillant à ce qu'ils aient tout ce dont ils avaient besoin malgré les difficultés familiales. Cette expérience l'avait dotée d'un sens aigu des responsabilités, de l'empathie et de la capacité à prendre soin des autres, des qualités qui avaient grandi avec elle et qui avaient finalement façonné son désir de contribuer au bien-être de sa famille. Ainsi, lorsque le contrat lui a été proposé, Emma l'a accepté en grande partie pour sa famille. Elle voyait en cela l'opportunité de fournir à sa famille une stabilité financière qui leur permettrait de sortir de leur situation précaire. Ses qualités de service développées au fil des années étaient prêtes à être mises à profit pour assurer le bien-être de sa famille, et c'était cette motivation profonde qui la guidait dans son engagement envers la mission.

Ennéatype 3

ANDY -21 ans

Profil physique :

Andy a une silhouette athlétique et imposante, mesurant une impressionnante hauteur de 1m90. Son physique est le résultat de son mode de vie sportif et de son engagement dans la musculation, ce qui lui confère une puissance musculaire évidente. Son apparence reflète clairement sa force et sa résistance. D'un type eurasien, sa peau présente une teinte naturellement bronzée, en harmonie avec son mode de vie actif. Son visage est anguleux, ajoutant une touche de

caractère à son apparence. Il porte généralement un sourire confiant et charismatique qui illumine son visage. Ses yeux, d'un regard puissant et joueur, sont un trait distinctif qui ne passe pas inaperçu.

Qualités principales :

Andy possède un caractère résolument positif. Il rayonne d'optimisme et d'enthousiasme, ce qui le rend agréable à côtoyer. Son attitude positive est souvent contagieuse, inspirant ceux qui l'entourent. Sa persévérance est une de ses qualités les plus remarquables. Il ne recule pas devant les obstacles, mais les aborde avec détermination. Il est prêt à travailler dur et à surmonter les défis pour atteindre ses objectifs. Andy est un compétiteur passionné. Il aime relever des défis et se démarquer dans tout ce qu'il entreprend. Cette compétitivité le pousse à donner le meilleur de lui-même dans toutes les situations. Il ne se laisse pas abattre par les échecs. Au contraire, il utilise ces expériences pour apprendre et grandir. Cela fait partie de sa nature persévérante et de son attitude positive envers la vie.

Défauts :

L'un des défauts majeurs d'Andy est qu'il peut parfois être enclin à mentir. Cette tendance à dissimuler la vérité peut avoir des conséquences négatives sur ses relations et sa réputation. Il a également une propension à la colère, particulièrement quand il échoue. Cette colère peut parfois le pousser à réagir de manière impulsive, ce qui peut être préjudiciable. Andy peut parfois être manipulateur pour atteindre ses objectifs. Il peut utiliser son charme et sa compétitivité pour influencer les autres à sa manière, ce qui peut créer des conflits et des tensions dans certaines situations.

Origine sociale et familiale :

Andy a grandi dans l'un des quartiers les plus difficiles, où la survie quotidienne était un combat. Chaque jour, il devait lutter pour sa vie, vivant dans un environnement où les défis et les dangers étaient omniprésents. C'est dans ces circonstances difficiles qu'il a découvert la discipline sportive

du Fox trap, une pratique visant à fuir un humanoïde aussi longtemps que possible sans être attrapé. Cette discipline était non seulement un moyen de rester en forme, mais aussi un moyen de renforcer sa résilience et ses compétences en matière de survie. Andy partageait sa vie avec sa mère et ses cinq frères, ce qui en faisait une famille nombreuse confrontée à de nombreuses difficultés économiques. Malgré les défis, Andy était de nature positive et compétitrice. Il refusait d'accepter l'échec, car il ne voulait pas connaître le même destin que son père, qui avait sombré dans l'alcoolisme et avait laissé sa famille derrière lui. Sa mère, dans le but de sortir de la pauvreté et d'offrir à ses enfants un avenir meilleur, avait accepté le contrat proposé. Pour Andy, cette opportunité représentait bien plus qu'une simple échappatoire à la pauvreté. C'était une chance de montrer sa détermination, de ne pas suivre les pas de son père, et de protéger sa famille des mêmes luttes auxquelles il avait été confronté. Cette motivation profonde guidait Andy dans son engagement envers la mission, car il était déterminé à réussir pour le bien-être de sa mère et de ses frères.

Ennéatype 4 **EDISON -17 ans**

Profil physique :

Edison a une taille moyenne, mesurant environ 1m78, ce qui lui donne une stature modérée mais élégante. Ses yeux sont d'un bleu très expressif, capables de refléter une grande gamme d'émotions. Sa corpulence est mince, donnant à sa silhouette une apparence légère et agile. Son regard mélancolique, encadré par des sourcils délicats, ajoute une dimension de profondeur à son visage. Ses cheveux, couvrant parfois partiellement son visage, créent une aura mystérieuse.

Qualité principale :

La créativité est la qualité phare d'Edison. Il possède un esprit imaginaire et est constamment en train de proposer des idées originales et novatrices. Ses idées sont souvent inspirées et peuvent servir à améliorer la situation du groupe ou à résoudre des problèmes complexes.

Défauts :

Edison peut parfois être considéré comme idéaliste, ce qui signifie qu'il peut avoir des attentes très élevées envers les autres et les situations. Cette tendance à chercher la perfection peut le rendre insatisfait lorsque la réalité ne répond pas à ses idéaux. Son idéalisme peut également le rendre arrogant et orgueilleux. Il peut avoir du mal à accepter les compromis ou à reconnaître les mérites des autres s'ils ne correspondent pas à sa vision idéalisée. Il peut être enclin à se montrer insatisfait, car il a un grand sentiment d'infériorité. Cela peut parfois le conduire à perdre de vue les réalisations passées et à sous-estimer les succès présents.

Origine sociale et familiale :

Edison est le plus jeune du groupe, et il arbore une allure à la fois timorée et mystérieuse qui provoque à la fois le rejet et une certaine forme d'attrance. Sa vie a été marquée par la perte tragique de son père, survenue quand il n'avait que deux ans. Après cette perte, sa mère a connu de nombreux compagnons successifs, ce qui a entraîné une période d'instabilité dans la vie d'Edison. Cette instabilité familiale l'a profondément marqué, et il porte en lui une tristesse profonde qui se manifeste souvent à travers son attitude réservée. Edison a vécu une enfance difficile marquée par le rejet et la maltraitance de ses camarades. Il était constamment victime d'injures et de vols, ce qui avait contribué à renforcer sa solitude et son isolement. Pour lui, l'école était un endroit hostile où il se sentait constamment en danger. Pourtant, malgré toutes ces épreuves, Edison avait trouvé un refuge dans ses rêves. Il passait de nombreuses heures à imaginer des mondes fantastiques et à se perdre dans son propre univers intérieur pour échapper à la réalité cruelle qui l'entourait. Lorsque sa mère a accepté le contrat proposé, c'était en partie pour des raisons financières, cherchant à obtenir l'argent nécessaire pour améliorer leur situation. Cependant, il était clair que sa mère était également déterminée à se débarrasser de son fils, car elle ne pouvait plus supporter la responsabilité de son éducation et de son bien-être. Pour Edison, cette opportunité représentait à la fois

un espoir de s'échapper de sa vie difficile et une chance de trouver un nouveau départ dans un monde où il pouvait enfin être accepté et valorisé pour ce qu'il était.

Ennéatype 5 **LUCY -18 ans**

Profil physique :

Lucy a une taille moyenne, mesurant 1m67, ce qui lui confère une stature modérée. Ses cheveux sont soigneusement plaqués en arrière, créant un look élégant et ordonné. Elle a une corpulence relativement mince qui met en valeur son teint blanc et pâle, lui donnant une beauté froide et presque aristocratique. Son visage est austère et inexpressif, ce qui peut la rendre difficile à lire émotionnellement.

Qualités principales :

Les pensées de Lucy sont remarquablement structurées. Elle a la capacité de penser de manière méthodique et organisée, ce qui lui permet de résoudre des problèmes complexes de manière efficace. Elle est cultivée dans de nombreux domaines, ayant acquis une vaste connaissance à travers ses lectures et ses expériences. Sa curiosité intellectuelle l'a poussée à explorer une variété de sujets, ce qui la rend polyvalente dans sa compréhension du monde. Les facultés de mémorisation et d'analyse de Lucy sont hors norme. Elle est capable de retenir de grandes quantités d'informations et de les utiliser pour des analyses approfondies et perspicaces.

Défauts :

Lucy a tendance à être paresseuse sur le plan physique. Elle préfère la réflexion intellectuelle à l'effort physique, ce qui peut la rendre sédentaire et peu enclin à l'activité physique. Son orgueil peut parfois la pousser à se considérer comme supérieure aux autres, ce qui peut créer des tensions dans ses relations. Elle peut être réticente à accepter les opinions ou les idées des autres si elles ne correspondent pas à sa propre vision du monde. Lucy peut être froide dans ses sentiments, ce qui signifie qu'elle a du mal à exprimer et à partager ses

émotions avec les autres. Cette froideur émotionnelle peut la rendre distante et difficile à approcher sur le plan personnel.

Origine sociale et familiale :

Lucy provient d'une famille d'enseignants qui ont dévoué leur vie à éduquer les enfants des quartiers pauvres. Dès son plus jeune âge, elle s'est réfugiée dans le monde de l'apprentissage. Sa démarche était peu assurée, et elle était plutôt renfermée, préférant l'étude aux jeux avec les autres enfants. Elle n'entretenait que peu de rapports sociaux avec ses pairs, préférant l'exploration intellectuelle à la sociabilité. Pourtant, Lucy était une enfant extraordinaire. Elle possédait une culture générale impressionnante et un quotient intellectuel exceptionnel pour son âge. Sa soif insatiable de connaissances la poussait à explorer constamment de nouveaux domaines, à lire des ouvrages variés et à poser des questions incessantes. Lorsque ses parents ont accepté le contrat proposé, c'était principalement pour financer ses études universitaires dans les quartiers plus aisés. Ils savaient que Lucy avait un potentiel immense et qu'elle méritait une opportunité d'accéder à une éducation de niveau supérieur qui correspondrait à son intelligence hors du commun. Pour Lucy, cette opportunité représentait la chance d'élargir encore plus ses horizons intellectuels et de réaliser son rêve d'explorer le monde à travers l'apprentissage. C'était l'occasion de poursuivre sa quête de connaissance et de contribuer à sa propre réussite et à celle de sa famille.

Ennéatype 6 CAROLE -20 ans

Profil physique :

Carole est de petite taille, mesurant 1m53, ce qui lui donne une stature délicate et mignonne. Son apparence est du type eurasien, avec des traits qui reflètent une fusion harmonieuse de différentes origines. Ses cheveux sont coupés au carré, lui donnant une apparence soignée et moderne. Ses yeux sont

d'un noir profond, fins et musclés, ce qui leur confère un éclat particulièrement expressif.

Qualités principales :

La loyauté est l'une des principales qualités de Carole. Elle est profondément dévouée à ses amis et à sa famille, prête à les soutenir en toutes circonstances. Sa loyauté est une caractéristique centrale de sa personnalité. Carole est intelligente et a un grand esprit d'analyse. Elle est capable de résoudre des problèmes de manière réfléchie et méthodique, ce qui en fait une excellente personne pour trouver des solutions aux défis complexes. Elle est également fidèle, tant dans ses relations personnelles que dans ses engagements. Elle tient toujours ses promesses et peut être comptée sur pour respecter ses responsabilités. L'endurance est une autre qualité notable de Carole. Elle peut persévérer dans les situations difficiles et ne recule pas devant les obstacles. Son engagement à atteindre ses objectifs est impressionnant. Carole a un charme naturel et un sens de l'humour qui la rendent amusante et charmante en société. Elle sait comment alléger l'atmosphère et faire sourire les gens autour d'elle.

Défauts :

Elle peut parfois manquer de confiance en elle, ce qui peut l'amener à douter de ses propres compétences et à hésiter à prendre des décisions importantes. Carole peut être sujette à l'anxiété, ce qui signifie qu'elle peut se sentir inquiète ou stressée dans certaines situations. Cela peut parfois affecter son bien-être émotionnel. Elle a tendance à être dépendante des autres, cherchant souvent la validation et la direction de ceux qui l'entourent. Cette dépendance peut la rendre vulnérable aux influences extérieures. Son état d'esprit peut parfois être instable, avec des fluctuations émotionnelles qui peuvent rendre ses réactions imprévisibles. Carole peut être influençable, ce qui signifie qu'elle est sensible aux opinions et aux influences des autres. Cela peut parfois la conduire à prendre des décisions qu'elle pourrait regretter par la suite. Elle porte en elle une peur refoulée qui peut émerger dans des moments de vulnérabilité ou de stress intense. Cette peur non exprimée peut nécessiter une attention particulière pour être traitée.

Origine sociale et familiale :

Carole est la benjamine d'une fratrie de quatre enfants, comprenant trois filles et un garçon. Elle a grandi au sein d'une famille pauvre, où la mère était d'origine grecque et le père d'origine asiatique. En raison des besoins financiers de la famille, ses parents travaillaient énormément et étaient souvent peu présents à la maison. Cette absence de supervision parentale signifiait que Carole devait se débrouiller seule depuis son plus jeune âge. Elle a vécu dans un environnement hostile, confrontée aux défis de la vie quotidienne. Cette expérience lui a appris à être autonome et à se forger une forte résilience pour faire face à l'adversité. En dépit de ces défis, Carole a développé une détermination inébranlable à prendre en main sa propre vie et à ne pas dépendre des autres. Au cours de son adolescence, Carole a rejoint un groupe d'adolescents anti-conformistes. Ce groupe remettait en question le système existant et aspirait à un changement radical dans la société. Ces jeunes cherchaient à briser les normes sociales et à créer un monde plus équitable. Cette affiliation a renforcé son désir de lutter pour un avenir meilleur. Lorsque ses parents ont accepté le contrat proposé, c'était principalement pour des raisons financières. Ils espéraient que cet argent pourrait aider à soulager leur situation précaire et à offrir un avenir plus prometteur à leurs enfants.

Ennéatype 7 NIELS -22 ans

Profil physique

Niels a une taille moyenne, mesurant environ 1m84. Il est grand, avec une stature élancée et musclée. Sa chevelure blonde lui donne un aspect lumineux, et ses yeux noisette ajoutent une touche de chaleur à son regard. D'origine néo-zélandaise, son teint reflète un mélange singulier de ses origines.

Qualités principales :

Niels est joyeux de nature. Son optimisme contagieux lui permet de voir le bon côté des choses, même dans les situations les plus difficiles. Sa présence est souvent synonyme de bonne humeur. Son intelligence est une caractéristique marquante. Il a la capacité de comprendre rapidement les concepts complexes et de les expliquer de manière simple aux autres, ce qui fait de lui un excellent communicateur. Niels a un don pour adoucir les tensions grâce à son humour. Son sens de la répartie et sa capacité à faire rire les autres sont précieux pour apaiser les conflits et créer une atmosphère positive. Son esprit de synthèse lui permet de rassembler des informations complexes et de les simplifier pour en tirer des conclusions claires. Cela fait de lui un excellent résolveur de problèmes. Sa détermination joyeuse est un atout. Il poursuit ses objectifs avec enthousiasme, sans se laisser décourager par les échecs éventuels.

Défauts :

Niels peut parfois être un épicurien effronté, cherchant régulièrement des plaisirs immédiats et recherchant les expériences sensorielles. Cette quête de plaisir peut parfois le pousser à négliger d'autres responsabilités. Sa nature versatile peut le rendre dispersé, car il a tendance à s'intéresser à de nombreuses choses à la fois. Cela peut parfois le distraire de ses objectifs principaux. Il peut être idéaliste, cherchant des idéaux élevés et pouvant être déçu lorsque la réalité ne correspond pas à ses attentes. Niels peut avoir une préférence pour les plaisirs faciles, ce qui signifie qu'il peut être tenté par des gratifications instantanées plutôt que d'investir dans des efforts à long terme pour atteindre ses objectifs.

Origine sociale et familiale :

Niels vit aux États-Unis depuis l'âge de 4 ans, lorsque ses parents, tous deux banquiers d'affaires, ont déménagé pour des opportunités professionnelles. Sa mère était toujours présente pour lui, même en l'absence de son père, et ils avaient développé une relation particulièrement étroite. Dès son plus jeune âge, Niels avait un don pour divertir les autres. Il était précoce en matière d'humour, captivant la galerie avec

son esprit vif et son sens de l'humour bien développé. Il trouvait toujours le moyen de faire rire sa mère, ce qui était pour lui une source de fierté et de joie. -La grande liberté d'action dont il jouissait lui a permis de développer un monde imaginaire dans lequel il se réfugie constamment. Cependant, il est resté très attaché à sa mère, et leur relation spéciale était un point central de sa vie. Lorsqu'on lui a présenté le contrat, Niels l'a accepté pour l'expérience et par goût du jeu, tout en sachant que cela signifierait s'éloigner de sa mère. C'était un défi pour lui, mais il était prêt à explorer de nouvelles aventures, tout en espérant que son sens de l'humour précoce et son esprit vif continueraient à égayer la vie de ceux qu'il rencontrerait lors de sa mission.

Ennéatype 8

NOA -26 ans

Profil physique :

Noa possède un physique athlétique, étant grande avec une stature imposante, mesurant environ 1m77. Elle est d'origine afro-américaine, ce qui lui confère une beauté distinctive. Sa musculature est développée, témoignant de son engagement dans le sport et son mode de vie actif. Son visage est caractérisé par des expressions assez agressives, reflétant sa détermination et sa force intérieure.

Qualités principales :

La force est l'une des principales qualités de Noa, à la fois physique et mentale. Elle est une personne sur laquelle on peut compter pour offrir un soutien inconditionnel à ceux en qui elle a confiance. Elle se tient aux côtés de ceux qu'elle aime, prête à les défendre et à les protéger. Noa se met au service des causes qu'elle défend avec une passion inébranlable. Elle est prête à lutter pour ce en quoi elle croit et à faire entendre sa voix pour défendre les valeurs qui lui tiennent à cœur.

Défauts :

Elle peut parfois être perçue comme dominatrice, cherchant à exercer un contrôle sur les situations et les personnes qui l'entourent. Cette tendance à la domination peut parfois créer des tensions dans ses relations. Sa nature conflictuelle signifie qu'elle peut être enclin à entrer en conflit avec ceux qui ne partagent pas ses opinions ou ses valeurs. Elle a du mal à éviter les confrontations lorsque ses convictions sont en jeu. Noa aime le pouvoir et peut être tentée de l'exercer pour atteindre ses objectifs. Cette quête de pouvoir peut parfois la conduire à des comportements autoritaires. Bien que Noa ait des défauts, ses qualités, notamment sa force et son engagement envers les autres, font d'elle une personne dévouée et protectrice envers ceux qu'elle chérit et les causes qu'elle soutient.

Origine sociale et familiale : Noa a été élevée par son père en dehors des quartiers pauvres, une enfance marquée par des circonstances hors du commun. Dès son plus jeune âge, elle a dû apprendre à être forte et à se faire une place au milieu des hommes. Son père, d'une manière inhabituelle, coupait ses cheveux et l'habillait comme un garçon, l'obligeant à mentir sur son identité féminine. Cette enfance atypique avait façonné son caractère, et Noa avait dû développer une résilience exceptionnelle pour s'affirmer dans un monde dominé par les normes de genre strictes. L'engagement obsessionnel de son père était tel qu'il était même prêt à se procurer des stéroïdes et des hormones pour qu'elle développe davantage de masse musculaire. Noa était devenue très puissante, et elle utilisait cette force pour participer à des combats à mains nues en échange d'argent. Cette activité lui permettait de subvenir à ses besoins et à ceux de son père, mais elle était également une expression de son tempérament martial et guerrier. Son père, bien qu'il l'ait élevée d'une manière peu conventionnelle, accepte le contrat pour ne plus avoir à la charge de Noa et pour ne plus subir son tempérament puissant et combatif. Il voyait dans cette opportunité la possibilité de trouver une solution pour les deux et de permettre à Noa de poursuivre sa voie tout en assurant sa propre tranquillité.

Ennéatype 9

STEVEN -21 ans

Profil physique :

Steven est d'origine polynésienne, ce qui se reflète dans ses traits et dans sa beauté exotique. Il a une taille moyenne, mesurant environ 1m80, avec une corpulence corpulente qui lui donne une présence imposante. Son visage est rond et jovial, reflétant une personnalité chaleureuse et accueillante.

Qualités principales :

Steven est un utopiste, toujours en quête d'un monde meilleur. Il croit en des idéaux élevés et cherche à promouvoir la paix, la compréhension et la coopération entre les individus. Il a une capacité naturelle à jouer le rôle de réconciliateur. Steven est doué pour apaiser les conflits et aider les gens à trouver un terrain d'entente, ce qui en fait un diplomate exceptionnel. Il est accommodant et réceptif aux besoins et aux opinions des autres. Il écoute attentivement et est ouvert aux idées différentes, cherchant à comprendre les perspectives des autres. Steven a une présence rassurante qui apporte du réconfort à ceux qui l'entourent. Sa nature bienveillante et apaisante crée un environnement harmonieux.

Défauts :

Il peut avoir un sentiment d'infériorité qui l'amène parfois à douter de sa propre valeur et de ses compétences, malgré ses qualités exceptionnelles. Cette fragilité peut le rendre vulnérable sur le plan émotionnel. Sa propre identité peut être fragile, ce qui signifie qu'il peut être influencé ou influençable par les opinions et les attentes des autres. Il peut parfois avoir du mal à s'affirmer. Steven a tendance à s'effacer devant les besoins des autres, parfois au détriment de ses propres besoins et de son bien-être personnel. Il peut se sacrifier pour le bien-être des autres. Il peut être coupé de ses émotions et de ses besoins, ce qui signifie qu'il peut avoir du mal à exprimer ses propres sentiments ou à prendre soin de lui-

même. Cette tendance à la négligence de soi peut avoir des conséquences sur sa propre santé mentale et émotionnelle.

Origine sociale et familiale :

Steven est l'aîné d'une famille de classe moyenne composée de ses parents, une sœur, et lui-même. Ses parents, bien qu'aimants, avaient des tempéraments impétueux et se disputaient souvent, mais tout aussi souvent ils se réconciliaient rapidement. En grandissant dans ce contexte, Steven avait appris à être un pacificateur, à éviter de faire des vagues et à rester discret pour ne pas attiser le feu des querelles familiales. Il avait développé un talent particulier pour trouver des solutions simples et indolores pour dédramatiser les situations tendues au sein de la famille. Cependant, malgré les tensions familiales, Steven était profondément attaché à sa famille. Il avait appris à être compréhensif et à valoriser l'amour familial, même s'il pouvait être tumultueux à certains moments. Il était devenu un médiateur naturel, aidant à apaiser les conflits et à ramener la paix dans sa maison. Steven avait toujours été attiré par l'idée de retourner à la nature, de vivre des choses simples et de se rapprocher de l'origine de la vie. Cette quête était à la fois une aspiration profonde et une source d'appréhension pour lui. Cependant, il avait tendu vers cette philosophie de vie depuis longtemps, cherchant des moyens de la mettre en pratique, même au sein de sa vie quotidienne. Lorsqu'on lui a présenté le contrat, Steven l'a accepté parce qu'il croyait en cette quête du retour à la nature, vers des choses plus simples et proches de l'origine. Il voyait dans cette mission une opportunité de réaliser son rêve tout en faisant face à ses propres craintes. C'était une chance de vivre une expérience qui était en accord avec sa vision de la vie, et il était prêt à relever ce défi pour poursuivre son voyage vers une existence plus authentique et plus proche de la nature.

Annexe 2

Extrait du livre « **Votre Programme 100 % GAGNANT** »
de Jean-Christophe FRESEUILHE

L'Ennéagramme **Outil de connaissance de soi**

L'Ennéagramme est un outil de connaissance de soi et d'autrui favorisant la compréhension et la compassion. Il est dit que cette approche aurait été initiée dans les écoles des mystères en lien avec Pythagore. Le but de cet exposé est de vous donner envie d'aller plus loin dans l'investigation des 9 ennéatypes, afin d'identifier le vôtre. L'ennéagramme considère que la personnalité humaine se divise en 9 typologies dont chacune possède des conditionnements et des caractéristiques propres nous faisant appréhender le monde avec un philtre distinct. Notre typologie se forme durant l'enfance, suivant les événements vécus et la manière dont nous avons considéré que nous recevions de l'amour de nos parents, éducateurs...

Ennéatype 1 Le perfectionniste **« Je suis aimé si je suis parfait »**

Le perfectionniste s'est senti aimé durant l'enfance quand il avait des retours positifs sur ce qu'il entreprenait, ces retours valorisant les qualités de rigueur et de perfectionnisme. Au contraire, il pouvait recevoir des blâmes quand ça n'était pas assez « parfait ». L'ennéatype 1 a parfois eu des parents ayant un fort désir de contrôle et d'exigence morale. A l'âge adulte, le type 1 est perfectionniste et fait preuve d'une grande fiabilité dans ce qu'il entreprend. Il a tendance à être anxieux et éprouve de grandes difficultés à lâcher prise. Son sens de l'organisation et des réalités sont des atouts dans des projets concrets. Il éprouve parfois des difficultés à donner de lui émotionnellement mais en contrepartie, on peut compter sur lui dans le quotidien. L'ennéatype 1 sera très souvent partant pour aider les autres sur le plan concret (un déménagement, un repas à préparer...) Lorsqu'il est invité pour la première fois chez des amis par exemple, son focus s'orientera vers la propreté et l'ordre de la maison, son évaluation déterminera son degré d'approbation ou de critique de l'autre. *Film recommandé : GRAN TORINO avec Clint Eastwood*

Ennéatype 2 L'altruiste **« Je suis aimé si je suis au service »**

L'ennéatype 2 concerne généralement des êtres qui ont le souci de venir en aide, de faire plaisir, d'écouter les autres.

Derrière cette apparente serviabilité se cache le conditionnement : « je suis aimé si je suis au service ». C'est par exemple la petite fille qui constate qu'en faisant des petits cadeaux ou en donnant des attentions à son entourage, elle reçoit beaucoup d'amour. Ainsi, elle se conditionnera à se sentir aimée par le service. Ce qui peut lui poser un souci réside dans le fait de recevoir. Donnant beaucoup de lui-même, l'énéatype 2 peut devenir très colérique lorsqu'il constate qu'il a si peu en retour. En quelque sorte, il ne voit pas toujours qu'il prend le pouvoir relationnel sous des allures altruistes.

Lorsqu'un énéatype 2 arrive pour la première fois chez des personnes, son focus s'orientera sur la manière dont il est reçu : est-ce que la générosité de la réception est à la hauteur de ce que lui-même donnerait ? L'accueil, la chaleur humaine détermineront l'approbation ou la critique du moment vécu. *Film recommandé : LA BICYCLETTE BLEUE, personnage de Laetitia Casta.*

Ennéatype 3 Le battant

« Je suis aimé si je réussis »

L'énéatype 3 a été conditionné par l'amour reçu lorsqu'il réussissait quelque chose, cela a pu commencer très tôt, dès qu'il a fait ses premiers pas. La maman lui faisait alors des retours d'amour positif : « bravo, tu as réussi, qu'est-ce que tu es incroyable... » On dit généralement que c'est dans la relation à la mère que s'est davantage forgé ce sentiment de se sentir aimé. Ainsi à l'âge adulte, l'énéatype 3 est conditionné par le fait de devoir réussir s'il veut continuer à être aimé. Il a généralement très peur d'échouer et met tout en œuvre pour réussir, que ce soit dans le sport, la vie familiale, sociale ou professionnelle. Il peut avoir le défaut d'être manipulateur pour atteindre ses objectifs lorsqu'il est enfermé dans son conditionnement de champion et de numéro à tout prix. Ce sont parfois des sportifs allant jusqu'à se doper pour éviter de perdre, ou bien des conquérants séducteurs à qui personne ne doit résister. Ce sont parfois des enjôleurs sachant parfaitement séduire leur entourage. Ils amènent au monde comme qualité leur enthousiasme, leur optimisme, leur goût du dépassement de soi et de la réussite. Lorsqu'un énéatype

3 arrive chez quelqu'un pour la première fois, la source de sa satisfaction se manifestera dans le fait de trouver ou de proposer une activité ludique à mettre en œuvre à un moment ou un autre. Ce pourra être un jeu, un challenge. Les longues soirées à papoter ne sont pas pour lui, et il sera toujours l'initiateur d'un jeu ou d'une discussion tournant autour de ses exploits personnels. *Films recommandés : JOY, personnage de Jennifer Lawrence ; La liste de Schindler, le personnage principal, L'associé du diable , personnage de Keanu Reeves.*

Ennéatype 4 Le romantique

« Je suis aimé si je suis différent »

L'ennéatype 4 a souffert d'un sentiment d'abandon dans son enfance, soit d'un ou des parents peu présents ou absents. Il s'est réfugié dans un conditionnement où il se sent aimé en marquant une différenciation du commun des mortels. Il a une quête d'harmonie et il est sensible à la nature humaine, soit très intellectuellement, soit dans les faits, défendant la cause des opprimés ou étant le porte-parole de mouvements humanitaires. Son focus étant l'abandon, il est loyal à cette cause. Il est dit également que cet énéatype est celui des artistes, des poètes, des créatifs. Il aime se distinguer en rêvant de célébrité, de reconnaissance. N'ayant pas reçu suffisamment d'attention dans sa jeunesse, il fantasme cette reconnaissance qu'il entretient dans une projection de vie chimérique. L'ennéatype 4 peut se saboter, retombant sans cesse dans un scénario de rejet et d'abandon à moins d'avoir travaillé sur lui. Dans ce cas, il amène de l'harmonie, de l'innovation et devient empathique avec les autres, cherchant la voie de la réconciliation et de la créativité. Lorsqu'un énéatype 4 arrive chez des personnes pour la première fois, son focus est dirigé par l'ambiance du lieu : est-il harmonieux, y a-t-il de la créativité, une ambiance créée avec des attributs artistiques ? Son degré d'approbation ou de critique sera alimenté par la sensibilité et l'authenticité des personnes et du lieu. *Films recommandés : TITANIC, personnage de Léonardo Di Caprio, INTO THE WILD, le personnage principal. Le CERCLE DES POÈTES DISPARUS, les*

personnages de Ethan Hawke et de Robin Williams (des quatre très différents au premier regard)

Ennéatype 5 L'observateur

« Je suis aimé si je sais »

L'ennéatype 5 est focalisé sur le savoir, l'omniscience, il s'est senti aimé et reconnu dans le fait d'acquérir des connaissances, son intellect prédomine sur tout le reste. Ainsi il éprouve des difficultés à rentrer en contact avec ses émotions et peut apparaître froid ou indifférent. Cela peut toutefois est très différent lorsqu'il se sent en confiance, par exemple dans un cocon familial et dans son couple, où il peut soudainement faire le pitre et se lâcher complètement comme pour compenser un trop plein de rationalité. Il aime apprendre, savoir et exerce souvent une profession élitiste dans laquelle on utilise un jargon propre que personne ne peut comprendre. D'ailleurs en société, il apparaît souvent en marge, prenant peu part aux discussions qu'il juge banales et sans intérêt. Mais lorsque vous le questionnez sur lui, sur son travail par exemple, alors la passion intellectuelle le submergeant peut le faire adopter une attitude toute autre, soit il vous jugera digne de confiance mais utilisera des mots si abstraits que vous aurez du mal à comprendre, soit il sera évasif car vous ne pouvez pas comprendre parfois. L'ennéatype 5 dans ses qualités, aime transmettre, et sa curiosité intellectuelle fait de lui un fin sachant, soit dans un domaine, soit dans des domaines multiples. Lorsqu'il est invité pour la première fois chez des personnes, il focalisera sur la présence de livres, attiré comme un aimant par les titres et les domaines de connaissances préférés de ses hôtes. A table, il aimera discuter sur des sujets intellectuels, culture, économie, sociologie, politique, mais il vivra les discussions plus triviales avec un ennui profond.

*Film recommandé : A LA RENCONTRE DE FORESTER,
personnage de Sean Connery*

Ennéatype 6 Le loyaliste

« Je suis aimé si je suis loyal »

L'ennéatype 6 est régi par la peur, une peur alimentée pendant l'enfance par le devoir de respecter les règles établies,

respecter les valeurs familiales, respecter l'autorité, respecter parfois les dogmes éducatifs... Un respect qui généralement a été imposé sans discernement et qui l'amène à deux attitudes possibles dans la vie : Vous trouverez l'ennéatype 6 type « souris », ce sont des personnes qu'on ne voit même pas tellement elles ont la faculté de s'effacer, de prendre de la distance avec les autres. Pourtant elles sont capables d'un dévouement sans faille pour une cause, une idéologie, un projet confié. Leur discrétion et leur fiabilité font le bonheur des groupes dans lesquels elles se trouvent. Cet ennéatype applique ce qui lui est demandé avec une loyauté inconditionnelle. La comptable d'une association, le cuisinier d'un restaurant, la secrétaire de bureau... Vous remarquerez l'ennéatype de ces personnes du fait qu'elles font preuve de dévouement au service du groupe avec une présence si discrète qu'elles passent inaperçues tout en jouant des rôles essentiels.

Vous trouverez une autre catégorie d'ennéatype 6 qui, en réaction avec le trop plein de règles, de devoirs, manifeste une sorte de rébellion contre certains systèmes jugés obsolètes, opprimants, despotes, autoritaires... Cet ennéatype manifeste beaucoup plus son monde émotionnel que le précédent, il peut parfois être irritable, colérique. Toutefois il possède les mêmes qualités de dévouement lorsqu'il choisit d'adhérer à un groupe. Il sera fédérateur, prêt au combat, prêt à aller au bout d'un projet. Ce sont parfois des délégués du personnel, des chefs de parti politique, des chefs militaires... Cet ennéatype invité chez quelqu'un, éprouvera de la peur, un trac, ou un esprit conquérant qui n'est qu'une façade pour se délivrer du joug d'une peur profonde. Il observera la beauté du lieu, car il aime le beau, cela le sécurise, il juge souvent les personnes en fonction de leur beauté. *Film recommandé : JEANNE D'ARC de Luc Besson, TU NE TUERAS POINT, personnage principal.*

Ennéatype 7 L'épicurien

« Je suis aimé si je fais rire, lorsque j'amène de la joie »

Notre petit ennéatype 7 a fait parfois le clown dans son enfance, il a remarqué combien son entourage réagissait, riait

de lui, avait les yeux pleins d'amour. Se renouvelant sans cesse, il se conditionna dans ce sens, comprenant qu'il recevait de l'amour lorsqu'il était joyeux et faisait des blagues. Ainsi, il va adopter l'attitude de l'humoriste, du fanfaron, au fond de lui il peut être très douloureux de se confronter à la réalité, alors il s'invente perpétuellement un monde imaginaire, il l'enjôle, le transforme constamment. C'est par exemple l'humoriste Jim Carrey qui lorsque vous l'observez, est toujours dans un monde imaginaire et non dans la réalité. Il manifeste ce besoin d'être en permanence en dehors du réel en racontant des histoires pour que le monde soit moins triste. L'ennéatype 7 amène beaucoup de joie au monde, il peut toutefois, par manque de discernement, prendre beaucoup de place au sein d'un groupe ou en soirée. Lorsqu'il est invité il devient rapidement celui qui fait rire, celui qui ne va pas laisser des sujets trop sérieux se mettre au centre d'un repas. Il a besoin d'être tout le temps dans le plaisir et au centre de l'attention. Cependant, et on le voit d'ailleurs chez de nombreux humoristes, l'ennéatype 7 peut être rattrapé par les souffrances qu'il n'a jamais voulu voir, les peurs qu'il refoule sans cesse, il peut alors connaître des épisodes dépressifs qui, s'il parvient à les dépasser, le feront grandir humainement et l'amèneront à beaucoup plus de sincérité.

*Film recommandé: YES MAN, personnage de Jim Carrey ;
LA VIE EST BELLE, personnage principal.*

Ennéatype 8 Le chef

« Je suis aimé si je suis fort »

L'ennéatype 8 est souvent d'apparence imposante, soit du fait d'un physique naturellement « fort », soit de par son comportement. Il faut qu'il soit vu comme le chef, comme un chef. Il se peut que durant son enfance, il est dû compenser l'absence du père et adopter une attitude protectrice pour sa mère. Il peut être l'aîné d'une fratrie et joue le rôle de chef de meute, imposant son pouvoir et se faisant respecter. Il constatait combien sa mère était aimante lorsqu'elle le voyait faire. Ou bien il a évolué dans un milieu parfois hostile, celui de la loi du plus fort, dans lequel il a dû braver des difficultés pour être reconnu comme un « fort ». L'ennéatype 8 ne va pas par quatre chemins lorsqu'il vous parle, le ton est direct et

ferme. Il ne s'embarrasse pas d'excès de débats, et de joutes intellectuelles. Il aime l'action, le physique et le concret. Il aime qu'on le voie dans sa force, il pourra rouler avec un gros 4x4, faire de la musculation, diriger son entreprise, aimer les hommes ou les femmes avec qui il a parfois une attitude soit dominatrice, soit très protectrice qui peut convenir par exemple à des femmes ennéatypes 2. Lorsqu'il est invité chez quelqu'un, il prendra parfois une place importante dans ses gestes et ses paroles. Il séduira peut-être la femme de son hôte sans aucun discernement, avec des insinuations douteuses en direction de l'autre « mâle » de la soirée à qui il opposera une rivalité dominatrice.

Il donne au monde sa protection et sa puissance. Un ennéatype 8 qui vous donne sa confiance, son amour, vous sera loyal jusqu'au sacrifice. Cependant son amour, sa confiance se méritent, soit vous êtes un petit agnelet qu'il protégera, soit il vous méprisera pour tester votre attitude et voir quelle mauviette vous êtes ou non.

Film recommandé :

GLADIATOR, personnage de Russell Crowe

Ennéatype 9

Le médiateur, le pacificateur

« Je suis aimé si je suis sage, conciliant »

L'enfant ennéatype 9 a souvent adopté une attitude contemplative et anesthésiée lorsque le monde extérieur était turbulent, que ses parents se disputaient, ou bien lorsqu'un des deux parents était d'un tempérament colérique et autoritaire. Il a adopté une attitude induite par les besoins des autres. En offrant le moins de réaction à ses proches, il constatait qu'il était aimé. Par exemple dans le cadre d'une fratrie, l'ennéatype 9 a pu entendre combien il était facile à vivre et calme tandis que son frère était impossible à vivre. Comme un animal anesthésié, il répond à tout ce qu'on lui demande sans individualité propre. A l'âge adulte, cet ennéatype est un havre de paix, de tranquillité, on dit souvent qu'à ses côtés, on se sent calme, serein. Dans une équipe de travail il amènera cette sérénité, et ses facultés naturelles de médiation. En effet, sa neutralité l'amène à peu critiquer les autres, et avoir un sens de l'inclusion de chacun sans critique.

Il est généreux et facile à vivre. Une des caractéristiques de l'ennéatype 9 est son besoin de fusion. Comme il est parfois éloigné de sa vie émotionnelle et des profondeurs de sa vie intérieure, il trouvera dans la fusion avec un être, une communauté, une profession, un sentiment d'exaltation lui permettant de rentrer en contact avec l'enthousiasme et la passion. Sans cela il pourrait tomber dans une paresse excessive, des formes de dépression ou de résignation à la vie. Le revers de cette fusion est parfois le manque de lucidité dans des situations où il peut se faire bernier, escroquer, et même parfois être utilisé jusqu'à l'épuisement, comme une machine docile à qui on pourrait tout demander sans reconnaissance. Lorsqu'un ennéatype 9 arrive chez quelqu'un, il est tout de suite accueilli chaleureusement, car on aime sa présence apaisante, tranquille. L'ennéatype 9 prendra part aux discussions avec équanimité, et sera d'accord avec tout le monde ou se repliera dès qu'une personne opposera un avis contraire. *Films recommandés : UN AIR DE FAMILLE, personnage de Jean-Pierre Daroussin ; MARIA REVE, personnage de Karine Viard.*