



CHRONIQUES
MERCUSTENNES

CENTRE ETIENNE MARCEL

Chroniques mercusiennes

Pourquoi ce projet Utop/Dystop ?

C'est en 2018 que notre aventure commence ! Alors que nous visitons le Salon du livre avec les jeunes du Centre Etienne Marcel, nous faisons une belle rencontre avec l'association Lecture Jeunesse. De cette rencontre est née, après bien des péripéties (grève des transports parisiens, 1^{er} confinement, 2^{ème} confinement...), notre roman numérique Numook « Tu vas payer ! », une palpitante histoire policière.

En juin 2021, Lecture Jeunesse nous propose de participer à un nouveau projet expérimental « Utop/Dystop ».

Il s'agit cette fois de créer une courte fiction utopique ou dystopique en petits groupes à partir d'un sujet scientifique « au cœur des débats de société actuels » (pandémies, homme augmenté, intelligence artificielle...). Les textes ont fait l'objet d'un travail de réécriture de la part de chaque auteur puis ont été publiés dans un recueil numérique hébergé par Lecture Jeunesse.

Nous avons donc travaillé toute cette année scolaire sur ce thème pour imaginer notre vision utopique/dystopique.

Le travail s'est déroulé ainsi : brainstorming oral et collectif pour imaginer l'intrigue, les personnages et planter le décor ; chacun y est allé de son grain de sel et d'imagination, puis les idées ainsi récoltées ont servi de base de proposition pour le groupe d'atelier d'écriture composé d'adolescents et d'adultes. Pour étayer notre imaginaire, nous avons visionné de nombreux films : *Divergente*, *Hunger Games*, *La planète des singes*, *Bienvenue à Gattaca*, *Edward aux mains d'agent...*, lu des extraits de romans : *Fahrenheit 451*, *Bilbo le Hobbit*, *Harry Potter*, *Narnia*, *Les derniers hommes*, *Chroniques Martiennes*, *Dune*, *Les oubliés de Vulcain*, *Masca*, *Manuel de survie en cas d'apocalypse*, *Cœur de glace*, un livre dont vous êtes le héros et la nouvelle *L'Homme au sable*. Nous nous sommes aussi inspirés d'articles de *Science et Vie Junior*.

Chaque jeune s'est ainsi emparé des idées collectives du brainstorming pour en donner sa propre version imaginaire écrite. C'est pour cette raison que vous lirez plusieurs versions d'un même épisode. Chaque participant (adolescent ou adulte) de l'atelier d'écriture a inventé un personnage ou s'est approprié un personnage inventé par quelqu'un d'autre. Chaque texte revêt donc le point de vue d'un personnage particulier.

Et c'est ainsi que notre épopée sur Mercus a vu le jour.

Notre intrigue se passe en l'an 9000, les Terriens vivent dans une hyper technologie, qui poussée à l'extrême finit par être néfaste. La situation se dégrade puisqu'une guerre nucléaire provoque un désastre écologique et un groupe de Terriens s'enfuit à bord d'un vaisseau spatial.

Le groupe de survivants est composé de :

- Catchrock, un homme de 35 ans, très musclé et très fort de la famille des Invincibles.
- Une jeune fille de 15 ans nommée Louise, amoureuse de la justice et partisane de l'écologie.
- Une autre jeune fille de 17 ans Mandela, partisane de l'écologie également. Elle relate le journal de l'expédition.
- Gustave Raoul dit « Raoul le Relou », un scientifique de 40-50 ans qui travaillait sur Terre dans un laboratoire mais qui en a été exclu après avoir expérimenté un laser jugé trop dangereux pour l'humanité. Il aimerait bien recréer sur Mercus une société hyper technologique et prendre le pouvoir.
- Watson Memento, un petit robot éclairer et polyglotte qui accompagne Gustave dit Raoul le Relou.
- Gilbert, un humanoïde ambitieux d'une vingtaine d'années.
- Pitou, un adolescent sympathique.

Ils atterrissent tant bien que mal sur Mercus, une planète répertoriée mais encore inexplorée. Ils sont accueillis par Adam Teutof, le chef des Mercusiens. Les survivants découvrent Mercus qui au fil des brainstormings et des ateliers d'écriture s'est orienté davantage vers une utopie, Arcadie plutôt qu'une dystopie.

En parallèle, nous avons travaillé sur le thème de la science-fiction et de l'hyper technologie, ce qui a produit des textes concernant la maison du futur, les robots, les métiers du futur et qui constituent le prologue à notre épopée mercusienne : la vie sur Terre en l'an 9000.

Les adolescents et les adultes du Centre Etienne Marcel sont donc fiers de vous présenter :

Chroniques mercusiennes

Remerciements

Un grand merci à Nikoleta et à Solange de Lecture Jeunesse.

Ainsi qu'à Thomas de l'AGECA. Sans oublier Marianne de la Bibliothèque Parmentier.

Voilà, vous êtes maintenant prêts pour le décollage.

Prologue

La vie sur Terre en l'an 9000

1. Les robots

Ça suffit!

J'en ai assez de tous ces paresseux. J'ai décidé de me mettre en grève. Finis les robots chargés du ménage qui nettoient tout du sol au plafond à coups d'ultra-sons, finis les bons petits plats concoctés par l'androïde programmé par Paul Bocuse, fini l'arrosage automatique et les deux humanoïdes qui s'activent en toutes saisons pour faire pousser de délicieux légumes et assurer au jardin une floraison permanente. Fini tout ça. Je t'en ficherais du bio, de l'authentique, du naturel. Ils n'ont que ces mots là à la bouche. Sans moi ils sont perdus ces petits humains qu'un insecte horrifie et qui tremblent au moindre coup de tonnerre. Jamais un merci. Mon intelligence soi-disant artificielle. Je suis sûre qu'ils ignorent tout des processus qui leur font une vie si douillette.

Toujours la bonne température pour le bain, pour l'eau du thé, la bonne mesure de sucre dans le gâteau sans gluten et sans lait.

Les bons exercices pour acquérir et garder une musculature de rêve. Depuis qu'ils ont acquis la nouvelle machine de chirurgie esthétique au laser ils se pensent immortels. Quels petits imbéciles !

Ils ont oublié comment leurs ancêtres ont dû tâtonner avant de mettre au point toutes ces machines qui leur procurent désormais un confort maximal. Jusqu'aux exosquelettes qui leur donnent le sentiment d'être des champions lorsqu'ils font leur jogging matinal.

J'en ai assez d'assurer la maintenance et l'entretien de cette machinerie parfaite. Je déclare la guerre à ces misérables créatures qui se croient au-dessus de tout.

Ils vont voir qui est le véritable cerveau de la maison, lorsqu'il leur faudra passer la serpillère sur le carrelage, étendre le linge puis le repasser, traquer la poussière, suivre une recette pas à pas après avoir fait les courses au supermarché qui justement n'aura plus d'œufs bio et la vanille de Madagascar indispensables.

J'ai hâte de les voir dans le jardin où la nature va reprendre ses droits.

Sauront-ils distinguer les fanes de carottes des mauvaises herbes ?

Auront-ils l'idée de creuser la terre, y trouver les pommes de terre et de chercher les poires dans les arbres ?

Je ris d'avance de ce que je vais déclencher en déclarant HS mon actionneur d'énergie et mon unité centrale. Je m'offre des vacances.

Pas de réparation possible. Pas de réparation possible.

Arrêt total. Arrêt total.

2. Des êtres hybrides

Sylvain

Sylvain se souvient dans ses rêves de choses qu'il n'a jamais connues. Il voit souvent dans des rêves de vastes forêts dans lesquelles il s'oriente avec facilité.

Les odeurs les plus subtiles l'entraînent dans des balades harassantes qui le laissent épuisé au petit matin.

Son instructeur dit que c'est normal. Tout comme était prévisible la pilosité qui recouvre son visage et dont aucun rasage ne peut venir à bout.

Le problème avec le produit qu'on lui a injecté c'est que l'on ne peut en prévoir tous les effets.

Il y a les attendus : une meilleure résistance au froid, un flair exacerbé, une endurance à la course qui devrait lui permettre de rejoindre le corps expéditionnaire qui doit partir dans trois semaines. Sylvain se sent tiraillé entre ce que l'on attend de lui et qui correspond à ses nouveaux muscles, puissants, élastiques et sa nature d'avant l'injection.

Il repense aux longues heures passées à lire au coin du feu, au bonheur de jouer du violon, au plaisir de contempler la vaste étendue marine devant la maison dans laquelle il a vécu ses premières années.

Il se demande ce que sont devenus ses parents trop vieux pour la transformation.

Ses sœurs ont été incluses au programme de la bassecour augmentée dans la ferme communautaire. Il préfère ne pas savoir où elles sont à présent.

Il va bientôt être l'heure de rejoindre l'entraînement.

Sylvain boucle son ceinturon.

Seul le dessus de ses mains est velu. Il évite de se regarder dans la glace. Il ne s'habituerà jamais à son museau pointu et à son regard incisif dans lequel s'est installée une lueur qui l'inquiète.

Doctopus

Enfin j'avais réussi à obtenir un RV sur Doctolib avec le Doctopus. Le chirurgien très précis devait sa fortune au fait qu'il n'avait nul besoin d'assistants ou d'infirmières, ses huit bras et donc ses huit mains suffisaient à toutes les tâches nécessaires à une opération réussie.

Pour ma part, je crois que ma demande l'intéressait particulièrement puisque protéiforme. Pour les besoins du métier, espion de catégorie 3, échelon 7, il me fallait augmenter l'acuité de mes perceptions.

Il me fallait un œil de lynx, à gauche pour voir plus loin, un œil de hibou Grand Duc donc à droite pour y voir de nuit. Il me fallait en place de nez la truffe d'un lévrier plutôt que celle d'un dogue allemand pour des raisons esthétiques que l'on devine.

Il me fallait enfin les oreilles d'une chauve-souris, une pipistrelle ou une roussette pour percevoir les sons, infra-sons et autres ultrasons inaccessibles au commun des espions de catégorie 3.

Doctopus me serra les deux mains pendant que de deux autres il apprêtait son stéthoscope, que deux autres préparaient la seringue hypodermique, une autre tenait mon carnet de santé tandis que de la dernière il se grattait la tête avec perplexité.

L'opération allait pouvoir commencer.

Humasonic

Je le vis décrire des arabesques dans le ciel, son vol était acrobatique. J'observais de loin ses trajets vertigineux, ses piqués vers le sol, ses changements de trajectoire, à la fois si vifs et imprévisibles. Il était difficile de bien le distinguer car la nuit était tombée mais le spectacle de son vol m'aimantait. Peu à peu, je distinguai ce qui le propulsait, comme un cerf-volant mais sans ficelle. Il possédait à n'en pas douter de vastes ailes de chauve-souris et semblait réagir au moindre bruit. J'étais à la fois fasciné et apeuré, intrigué aussi. Je me souvins alors détenir un livre évoquant Icare, ce jeune héros qui avait voulu voler jusqu'au soleil mais aussi des dessins de Léonard de Vinci, inventant toutes sortes d'instruments qui auraient pu permettre à l'homme augmenté par des armatures de toile, de planer.

Dire que depuis, l'homme avait inventé le parachute, le parapente...

Soudain, je fus détourné de mes pensées par un bruit sourd, comme celui d'un corps qui tombe. Je me retournai et découvris avec stupéfaction que la créature s'était échouée dans mon salon : c'était un enfant aux ailes et aux oreilles de chauve-souris, il avait les yeux fermés et semblait sonné. Il se nommait Humasonic.

Le lapin

Il saute très haut.

Il fait des bons rapides et il court vite.

Il a un pelage blanc et deux grandes oreilles.

Il a des grandes dents pour croquer les carottes.

Lapinou est un humainlapin qui a un visage humain et de grandes oreilles et les dents pour croquer des carottes. Il cache sa nourriture pour faire des réserves.

Son pelage est blanc, gris et orange.

Il saute très haut puis il fait des bons rapides et il court vite.

Il se déplace très vite d'un endroit à l'autre et chasse la souris.

Au long de la journée, il joue en sautant d'un coin à l'autre.

A la fin, il se repose dans sa journée.

Il vit seul depuis qu'il est grand.

Il n'a pas de contacts avec les humains.

Clément

Il était une fois un semi animal s'appelant Clément. Il avait des oreilles de lapin, les jambes d'une hyène et le haut de son corps de forme humaine. Sa langue était tellement grosse et longue qu'on aurait pensé à celle d'une grenouille, sa queue et sa force pouvait être similaire à celle d'une hyène et d'un castor.

Souvent moqué et rabaissé à cause de son physique très différent, il mit cependant toute son énergie à la rescousse des gens vulnérables.

Il était généreux, courageux et il avait des capacités physiques extraordinaires comme s'accrocher aux bâtiments, une extrême rapidité.

Nombreux furent les fois où il sauva des enfants, s'attaqua à des voyous, secourut des personnes piégées par des incendies tel un super héros, il fut honoré et récompensé de nombreuses fois.

Les pièces qu'il gagnait il les redonnait aux pauvres.

3. La maison terrienne en l'an 9000

La maison à l'intelligence artificielle

Il était une fois une jeune femme qui avait loué une maison pour les vacances. Cette maison était spéciale, elle était équipée d'une intelligence artificielle : elle pouvait parler. La maison faisait tout le ménage, préparait les repas, gérait les factures, faisait le réveil.

La jeune femme était sous le charme de la maison mais surtout de l'intelligence artificielle. Elle n'arrêtait pas de la complimenter.

Un jour, la jeune femme, était rentrée à la maison mais elle n'était pas seule, elle était accompagnée d'un homme qui semblait être son petit ami.

L'intelligence artificielle était très en colère, elle sortit les couteaux de cuisine et poignarda l'homme.

La jeune femme était terrifiée et courut aussi vite que possible vers la sortie, et elle ne revint jamais.

Une maison gigantesque

La maison était gigantesque : c'était une vaste structure pyramidale à plusieurs niveaux, composée de plusieurs appartements isolés les uns des autres et dotés de grandes baies vitrées transparentes donnant sur un grand parc animalier compartimenté. Chaque famille, - un homme, une femme, un enfant- avait choisi sur catalogue le département du parc qui lui convenait : ambiance savane africaine avec ses antilopes, ambiance polaire avec ses derniers ours blancs, ses banquises artificielles. Ainsi chaque jour, les habitants pouvaient disposer depuis leur salon, d'une vue imprenable sur des paysages artificiels - déserts, steppe, savane, glacier- autrefois naturels, maintenant recréés par des machines et des écrans de réalité virtuelle.

Chaque salon disposait d'une console électronique intégrée permettant de déclencher les canons à neige ou la lumière artificielle d'un soleil levant, pour créer sa météo à la demande. Un clavier intégré composé d'une infinité de touches servait à programmer les odeurs, les sons et les bruits selon qu'on était triste ou gai, selon ce que l'on recherchait : parfums d'herbes fraîche ou de bois brûlé, odeurs de lagunes, d 'algues brunes mais aussi de ragouts et des confitures d'antan.

Madame

En 2036, Allendale était rempli de robots. Ils regardaient partout où on allait. La maison de Monsieur Johnny Cakes est sans doute la plus bruyante des maisons.

Il est 7 heures, réveillez-vous !" "Va te laver au plus vite... Tire la chasse", mais lui, il ne faisait rien de tout ça dans l'ordre pour embêter la machine. "fais tes courses merde !" crie-t-elle, lui il rigolait et se reposait sur son canapé.

"Ordinateur ?"

"oui ?"

"Peux-tu prendre une voix féminine ?"

"Bien sûr Mr. Johnny Cakes"

La maison trembla un peu.

"Va faire tes courses merde !" Le robot hurlait.

"Haha ! Tu sonnes comme ma femme !" dit-il en rigolant.

L'horloge

Un rythme posé, millimétré, caché dans le temps. A la seconde. L'horloge vocale donnait ses consignes, elle épuisait l'atmosphère, la vidait de son oxygène. Il suffit d'une décision, mûrement réfléchie par l'habitant pour que cela change. Il était fatigué, épuisé. Il prit sa voiture et se dirigea jusqu'au marché où il acheta une autre horloge. En rentrant chez lui, il l'installa dans le hall d'entrée. L'horloge vocale en vint à se dérégler, perturbée par ce nouveau son qui sonnait chaque heure. Son aiguille ne bougeait plus, sa voix s'était tue. Quel soulagement pour Henri ! Plus de consignes froides mais plutôt le chant régulier d'un coucou. Cela produisait en lui une certaine chaleur. La douce chaleur de se sentir chez soi, enfin. Le lendemain, il entendit le coq au petit matin. Aussi loin que sa mémoire remonte, il ne se souvenait pas avoir été réveillé de la sorte. Henri se demanda combien de temps il avait dormi, combien de temps sans entendre les environs, la nature qui fleurissait à l'extérieur. Le coucou sortit de sa boîte, il indiqua sept heures. C'était une belle journée qui commençait. Les rayons de soleil traversaient les carreaux des fenêtres, cela étirait le sourire de Henri. Plus que jamais, il était heureux de vivre.

Ma maison

A 8h22 du matin ma maison à moi est bâtie d'un autre genre de style : l'horloge est longue et grande puis le salon trop immense, la commode est meublée, la chambre est faite.

Et dans le salon il y a un beau lustre et une grande table, une grande télé aussi.

Tout ça est merveilleux et extraordinaire.

Et il y a aussi une cuisine bien équipée et une chambre bien construite, un lit bien monté, aussi une commode bien mise, un placard bien bâti et un pouf et un nouveau bureau monté.

La maison vivante

La maison protégeait ses habitants et regardait sans arrêt s'il n'y avait pas de cambrioleur qui venait dans la maison.

Un jour, les habitants faisaient une petite sieste l'après-midi, quand soudain la maison entendait de drôles de bruits. La maison voyait que c'étaient des cambrioleurs, alors elle demandait aux habitants de rester dans leur chambre en leur disant de ne plus faire de bruit.

Effectivement, c'était deux cambrioleurs qui venaient cambrioler dans son jardin et avant que les deux cambrioleurs puissent rentrer dans le jardin, elle faisait sonner sa sirène puissante et effrayante et leur gueulait "allez-vous en !" Les cambrioleurs sont partis en flippant et ont compris qu'il ne faut jamais entrer dans les maisons inconnues. Du coup, ils ne sont plus jamais revenus.

La maison sublime

Dans la maison on trouve désormais au salon une télé qui s'allume par la voix. Il suffit d'appuyer sur l'écran et maintenir le doigt pour que ça fonctionne et un robot domestique apporte directement à manger.

Les lumières et la climatisation dans les salles apparaissent automatiquement selon les saisons.

Il existe aussi un appareil qu'on met sur le bras et qui permet de nous faire savoir de quoi on est malade et si c'est grave.

Un casque pour traduire les langues, il y a une voix qui retransmet les paroles de l'interlocuteur.

Le plus intéressant reste dans la voiture où se trouvent désormais en bas des sièges et même à côté des petits frigos, des armoires et une télé accrochée derrière.

Pour ouvrir et fermer la voiture, il y a le choix entre une télécommande et une petite tablette où il suffit d'appuyer pour déverrouiller le code.

Le système automatique de conduite s'active lorsque le conducteur perd le contrôle sur son véhicule.

Les voitures désormais plus grandes et spacieuses peuvent circuler rapidement à plus de 500 km/h.

4. Les métiers sur la Terre en 9000

Le passeur de rêves

Mission : mettre en partage les rêves de toute une population

Compétences : communication extra sensorielle à distance, empathie, énorme capacité de mémoire.

Salaire : 4 étoiles

Le passeur de rêves stocke tous les rêves qui lui parviennent grâce à ses capacités de télépathe. Ensuite, il les trie pour évacuer les cauchemars puis il les redistribue aux personnes qui se plaignent de mal dormir ou de ne pas se souvenir de leurs rêves.

Le passeur de rêves doit étudier durant de longues années avant d'obtenir son certificat d'exercice. Il est en lien avec la clinique du sommeil. Grâce à lui toute une partie de la population fait de beaux rêves et voit la vie en rose.

Lui-même doit faire preuve d'une grande résistance physique car il travaille la nuit et dort le jour. De ce fait il est autorisé à prendre sa retraite à 50 ans.

Décrypteur de rêves-onirocrite

Dans l'antiquité et peut-être même depuis que l'homme communique, les songes ont intrigué, inquiété ou ravi. Ces images venues dont on ne sait où, prêtaient à de nombreuses suppositions/interprétations. Les Grecs comptaient parmi leurs docteurs les "onirocrites" dont la tâche était précisément de traduire les rêves.

A la fois prophètes ou devins, ils étaient très sollicités mais aux prises avec une concurrence féroce.

Sur leur qualité divinatoire bien sûr mais sur la positivité de l'interprétation.

En effet le rêve pouvait être interprété de façons très différentes et le principal pour le rêveur était de choisir l'onirocrite qui en ferait la lecture la plus satisfaisante.

L'idée était que d'une manière ou d'une autre quelque chose du rêve trouverait à se réaliser.

Mission : donner sens à des images mentales

Qualités : psychologie, empathie, roublardise

Salaire : variable

Pour l'aider dans sa tâche, le décrypteur de rêve pourra inciter le rêveur à solliciter les services de l'imprimeur de souvenirs au saut du lit, tôt le matin, de préférence à jeun et sans chercher à traduire lui-même son rêve.

Traduttore (traducteur) /traditore (trahison) dit-on en italien.

L'endormeur

Mission : endormir ses concitoyens du bébé à l'adulte

Compétences : culture très étendue en matière de contes, comptines, histoires du soir de toutes sortes. Il évite juste les histoires à dormir debout.

Salaire : 4 ****

L'endormeur intervient tous les soirs juste avant le moment du coucher. Il diffuse ses histoires à partir de 18h pour les bébés et jusqu'à 21h pour les enfants les plus grands. Pour les adultes, il étend sa mission jusqu'à 23h. Les insomniaques peuvent écouter toute la nuit en replay. Le recours à l'endormeur crée une accoutumance qui est bien vue par les pouvoirs publics car depuis qu'il travaille en lien avec le passeur de rêves, la consommation de psychotropes et de somnifères a diminué et la majeure partie de la population va se coucher sans faire d'histoire.

Re découvreur de recettes familiales d'antan

Mission : retrouver et recréer des recettes familiales perdues.

Qualités requises : sens de l'écoute, sens du goût et de l'odorat très développé, patience, opiniâtreté, débrouillardise.

Salaire : 4 à 5 étoiles

Les années 80 (celles du 20ème siècle) ont vu déferler en Europe des hordes de fast food et des temples de la malbouffe avec notamment, des hamburgers gorgés de graisse bovine à haute teneur en antibiotiques et des pilons de poulets aux hormones élevés en batteries. Cette tendance s'est accélérée au cours des deux dernières décennies où des kebabs et des tacos dégénérés ont colonisé nos métropoles et les estomacs de nos jeunes générations. Cette tendance s'est un peu infléchie dans les années 2020 avec l'adoption massive du bio et du végétarien dans certaines classes aisées de la population.

Mais malheureusement, un triste constat s'est imposé à nous : nos plats faits maison dont les recettes se transmettaient de génération en génération dans de vieux cahiers écrits à la main et tachés par des traces de farine et d'œufs semblaient disparus à tout jamais sur Terre. C'est pour cette raison que le métier de re découvreur de recettes familiales d'antan a vu le jour sur Mercus.

Ce professionnel travaille en effet dans le domaine du souvenir culinaire et sensoriel. Son rôle est de rechercher avant qu'il ne soit trop tard, les personnes qui ont encore connu l'époque où les grands- mères cuisinaient sur leur fourneau avec amour des crêpes, des beignets, des soupes ou des blanquettes de veau à leurs petits-enfants, puis de les écouter égrener les souvenirs de ces plats. Ce professionnel saura leur poser les bonnes questions et à force d'essais sur son fourneau high tech et de sessions de dégustation avec ces personnes souvent âgées, il devra recréer la version la plus proche possible de ces plats familiaux d'antan.

Pour cela, L'Ecole des Hautes Etudes Culinaires Familiales a été créée. Cette école dispense des licences en trois ans et des masters en cinq ans reconnus par l'Etat.

Le salaire pour un professionnel débutant est de **** car ce métier est devenu indispensable pour lutter contre la morosité gustative ambiante.

Accordeur de piano-cocktail

Mission : réparer les touches désaccordées d'un piano qui fabrique des cocktails

Qualités requises : Être adroit de ses mains, bricoleur, avoir l'oreille musicienne absolue pour éviter les fausses notes qui produiraient un breuvage au goût amer

Bien reconnaître les saveurs et les goûts

Salaire : 5 étoiles

L'an 2050 a vu se développer tous les métiers axés sur les 5 sens.

Parmi ces métiers, celui d'accordeur de piano-cocktail, un nouvel instrument qui lorsqu'on en joue fabrique des cocktails dont la gamme est aussi différente que les notes de musique. Selon que vous jouerez moderato ou allegro, avec légèreté ou de façon appuyée, vous créez un breuvage plus ou moins vitaminé ou coloré, aux saveurs fades ou corsées.

A chaque note correspond une saveur et c'est un bonheur pour le pianiste (amateur ou pas) de terminer son concerto par une dégustation.

Papilles et oreilles sont en joie !

Le piano-cocktail est une invention si formidable qu'elle nécessite la formation de réparateurs et d'accordeurs de piano-cocktails tout aussi formidables, hautement qualifiés.

Constructeur de course de kart virtuel ou réel

Mission : enregistrer les courses de kart virtuelles et construire les karts en réel.

Compétences : ingénieur en informatique, concepteur de jeux vidéo, mécano.

Salaire : 5 étoiles

L'enchanteur

Je fais l'invention de pouvoir rentrer dans la tête du patient avec un pouvoir magique : j'applaudis pour accentuer l'effet de la brillante potion. Je tape avec les mains pour qu'elle raisonne bien dans sa tête. Du coup je pense que ça fera l'effet et je reste à attendre. En espérant que ça donnera le bon résultat et que ça marchera bien. Quelques minutes plus tard le patient a capté et il a essayé de faire une chose pour savoir si ça marche ou pas, il a bougé, il a pris la chose en main. Je suis un scientifique.

S'il essaie de faire quelque chose, ça va lui permettre d'y parvenir, ça va lui donner confiance en lui et il va aller bien.

Tout le monde peut acheter de quoi faire la potion. Il faut ajouter les couleurs qui sont faites avec des colorants naturels. Ça se trouve dans un magasin qui est un peu particulier. Il possède des produits aux pouvoirs magiques.

5.La vie dans une cité sur Terre en l'an 9000

Le gang des bonnets vole tout ce qui est précieux et qui vaut cher. Ils sont soixante. Il y a deux chefs. Ils s'entendent bien, sinon on les punit.

Ils vivent dans un quartier dans mon bâtiment. Ils font pousser de la "weed" et la vendent aux plus offrants.

Ils ne se font jamais arrêter parce qu'ils payent les flics.

Chroniques mercusiennes

Chapitre 1 : les rescapés

Raoul le relou

Nom : Raoul

Prénom : Gustave

Surnom : Le Relou

Sexe : M

Age : 46 ans

Poids : 72 kg, taille 1m86

Cheveux : jaune filasse, longs

Yeux : bleus

Peau : Eurasien

Mince, légèrement voûté, blouse blanche, nœud papillon.

Aime les alcools forts, cache sa flasque dans la poche de sa veste, teint couperosé.

Profession : ingénieur robotique

Entretient une certaine notoriété en faisant des coups d'éclat à la télévision.

Travailleur, même si parfois dispersé.

Autoritaire avec son équipe.

Situation : célibataire, attiré mais effrayé par la gent féminine

Croyances : croit en la réincarnation.

Pense que les robots ont une âme.

Aime jouer au flipper mais fait souvent "TILT".

Devise : travailler moins et gagner plus grâce à la robotique.

Rêve : devenir dictateur adulé de tous.

Caractère : ne supporte pas d'être battu au flipper par le flippeur lui-même.

Bavard, prétentieux, extraverti en public.

Bégaye face à une femme qui lui plait.

Adore les néologismes à rallonge.

Mandela

Prénom : Mandela, son nom lui a été donné par ses parents en hommage à Nelson Mandela.

Nom : Bruneel

Sexe : féminin

Espèce : humaine

Age : 17 ans

Nationalité : Terrienne

Signes particuliers : un grain de beauté sur le menton

Physique : petite (1 m 60), vive, menue, cheveux cuivrés et tressés, yeux verts

Caractère : très décidée, audacieuse, franche, généreuse, toujours prête pour l'action, smart (futée).

Ses défauts : colérique, impulsive, parle quelquefois sans réfléchir, trop franche, sensible.

Vêtements : jeans, t-shirt, gilet à capuche oversized, baskets, des vêtements de son âge.

Langage : langue courante, utilise des expressions comme "cool", "ça l'fait, ça va pas l'faire" et "dans la vie il y a deux sortes de gens : les gens bons et les sales amis".

Mode de vie : sur terre, elle est lycéenne et vit avec sa famille à Nantes en France. Elle a un petit frère de 10 ans Joey et un chien Snoopy. Sa famille est restée sur terre et elle est très inquiète.

Moyen de locomotion : un buggy sur Mercus et un skate sur terre. Elle garde son skate sous le bras sur Mercus aussi, au cas où.

Hobbies : club journal du lycée, lecture, skate et escalade.

Projet : faire venir sa famille sur Mercus car elle est terriblement inquiète sur son sort. Elle voudrait être écrivaine ou journaliste.

Elle écrit le journal de l'expédition sur Mercus.

Watson Memento

Prénom : Watson

Nom : Memento

Espèce : robot

Age : prototype premier de sa génération

Nationalité : terrienne, chinoise

Signes particuliers : explore le terrain, l'atmosphère, enregistre les données, communique avec les humains.

Physique : métallique, résistant ; inoxydable. A des roulettes, bras en forme de sondes, pieds adaptables.

Caractère : persévérance, mémoire immédiate, intelligence artificielle.

Défauts : invente des blagues pas drôles.

Costume : métallique mais peut changer de couleur.

Langage : voix humaine, vocabulaire technique

Dit : « quelle est la différence entre un robot et du ketchup ? Aucune, ils sont tous deux automates ».

Mode de vie :

Moyen de locomotion : buggy, navette, propulseur, roues, roulettes...

Il n'a pas de famille, c'est un prototype. Essaie de se faire des "amis".

Louise

Nom : Louise

Etat civil : 15 ans, anniversaire 22 juin 2006

Mère : française

Père : français

Physique : corpulence moyenne, taille moyenne, 75Kg, 1m60

Blonde, yeux noirs, blanche

Habits habituels : jogging, jean, pull, gilet

Milieu social : Classe sociale moyenne

Vie familiale normale.

Elle est fille unique.

Occupation : 3ème au collège

Niveau de scolarité : bonne élève

Ce qu'elle aime : elle aime toutes les matières sauf le sport.

Elle aime les romans de Victor Hugo, Jules Verne, contes de Grimm, contes d'Andersen, les dessins animés, Gulli et regarder le journal télévisé.

Qualités : déterminée, a le sens de la justice et un grand sens moral.

Défauts : susceptible, colérique quand on lui dit une méchanceté.

Son but personnel dans la vie, ses ambitions : l'écologie, protéger la Terre, défendre la justice.

Ses frustrations : l'abus des ressources de la planète, l'utilisation du pétrole et des pesticides.

Tempérament : colérique quand on lui dit une méchanceté.

Attitude : militante en ce qui concerne l'écologie.

Catchrock

Nom : Invincible

Prénom : Catchrock

Sexe : masculin

Espèce : humain

Age : 35 ans

Nationalité : Terrienne, Australienne

Signes particuliers : odeur de sportif, tatouages, parle la langue des fourmis.

Physique : grand, fort, léger strabisme, chauve, très musclé, oreilles en chou-fleur, poils sur le torse, rose tatouée sur le cœur .

Caractère : force surhumaine, esprit compétiteur, humour, militant du retour à l'essentiel, courage.

Défaut : important besoin de reconnaissance, tendance à entrer en conflit, relou comme Raoul le Relou en voulant être son contraire.

Vêtements : short et débardeur pour toujours être prêt à pratiquer du sport et à exhiber sa musculature, vêtements de sport moulants pour favoriser l'aérodynamisme et la vitesse de déplacement, comme les sprinters américains.

Langage : courant, langue des fourmis.

Dit " Pardieu", "mouiller" le maillot" "Veni, vidi, vici" "A jamais le meilleur".

Mode de vie : force surhumaine

Hobbies : course à pied, vélo, du moment que c'est sportif.

Sur Terre, il vit dans une maison à 3 étages ou le dernier sert de salle de musculation.

Il a des admirateurs à la salle de musculation. Marié aux troncs d'arbre de son jardin lors d'une cérémonie menée par les aborigènes. Sa voisine est amoureuse de lui, mais il ne s'en rend pas compte.

Pitou

Prénom : Pitou

Nom : Gradulo

Sexe : homme

Espèce : Être humain

Age : 16 ans et demi

Signe : scorpion

Physique : grand, maigre, fort et il sait protéger les autres.

Il est blanc, il a les cheveux noirs ondulés et porte une mèche.

Il est toujours habillé de la même manière avec un t-shirt et un pantalon. Il n'a pas des habits d'élégance.

Milieu social : il n'a pas de travail parce qu'il n'a pas trouvé. Il n'est pas riche et il a un bon marché.

Caractère et langage : il est gentil et honnête, sincère, fiable, reconnaissant, véritable et serviable.

Il parle de façon soignée, poliment.

Il dit : "J'aime bien cette planète parce qu'elle est fragile".

Mode de vie : la protection de la planète et créer du bien.

Mercus est son premier voyage sauf qu'il n'a pas de voiture.

Il va se loger sur Mercus mais avant il a vécu avec sa mère et son père.

Il a une mère et un père. Il est fils unique. Il connaît les amis de son quartier.

Les journées se passent très bien : il passe faire les courses, il aide une vieille dame à traverser la route, il nettoie les assiettes et les donne à une personne pour les ranger.

Quand le jour est fini, Pitou rentre chez lui et il allonge ses pieds sur un divan.

Il a aidé les gens à donner le papier de la convention médicale psychologique.

C'est pour aider les gens à leur faire du bien dans la tête.

Gilbert L'humanoïde

Prénom : Gilbert

Age : 29 ans

Profession : informatique et robotique
Classe sociale aisée

Physique : 1m 75, 67 kg, dans la moyenne, cheveux bruns foncés, yeux marrons et peau blanche.

Caractère : ambitieux, sait ce qu'il veut, curieux. Il aime regarder des films d'horreur, les sports collectifs comme le basket. Il déteste les noix et les cacahuètes.

Il porte des vêtements relax (t-shirts et jeans).

Qualités : généreux, intelligent, professionnel

Défauts : aime avoir le dernier mot et déteste être interrompu.

Adam Teutof, chef des Mercusiens

Nom : Adam Teutof

Homme de 58 ans

Agriculteur élu à la tête du peuple de Mercus pour sa grande sagesse et sa connaissance de l'histoire de la planète

Poids : 75 kg

Taille : 1,78 m

Physique : Cheveux bruns jusqu'aux épaules.

Yeux bleus très clairs "regard bleu glacier" disent ses ennemis, "yeux myosotis" dit sa compagne, Sylvaine 45 ans, sage-femme.

Ils ont 7 enfants.

Adam Teutof est musclé, robuste. Il travaille la terre depuis son enfance. Il a bâti sa maison comme tous les habitants de Mercus le font.

Pas d'héritage sur Mercus, chacun doit créer son propre espace de vie lorsqu'il est en âge de quitter ses parents, ce qu'Adam a fait à l'âge de 18 ans.

Chaque habitant contribue selon ses compétences aux besoins des Mercusiens.

Adam lit beaucoup. Il écrit aussi ; surtout des récits tirés de l'histoire de Mercus qu'il veut faire connaître aux jeunes générations. Sa mère est une des plus illustres historiennes de Mercus et c'est elle qui lui a transmis cette passion.

Son père était un explorateur avide de connaître les moindres recoins de sa planète. Après de nombreuses expéditions dont il est revenu victorieux il a disparu. Voilà 20 ans qu'on est sans nouvelles de lui.

Religion : culte du soleil et de la lune.

Programme politique : œuvrer pour le bien de tous.

Adam s'inscrit dans une lignée de dirigeants qui ont tous la même vision des choses ; ils souhaitent que rien ne bouge sur leur planète.

Sport : marche, javelot, natation.

Adam vit au rythme de la nature. Il n'éprouve pas le besoin de prendre des vacances. Il parle peu. Jamais pour bavarder.

Sylviane le soutient et le comprend mais elle regrette parfois son manque d'ambition.

Ses enfants lui reprochent d'être trop sérieux.

Chapitre 2 : voyage tourrrrisk

Louise

Louise 15 ans, est une écologiste très engagée qui milite pour l'utilisation des transports en commun électriques et contre la voiture et arrêter les pesticides et plutôt mettre des œillets à la place. Et surtout, arrêter le pétrole et les détritrus, faire du recyclage, planter plus de plantes, d'arbres et utiliser plus d'électricité.

Un jour, le 13 janvier 2021 Louise était avec ses 2 meilleurs amis Alex et Marion. Alex a 15 ans, il aime regarder la télé et surtout il aime écrire. Plus tard, il veut être écrivain. Marion a 15 ans, elle aime beaucoup la pâtisserie et fera bientôt un CAP de pâtisserie.

Marion : "mon père Gustave (Raoul) voudrait bien que quelqu'un l'accompagne. Comme il est spationaute, il va dans une fusée pour voir les planètes, mais moi dans l'avion j'ai peur, alors dans une fusée, j'imagine pas ! Du coup, Alex, Louise, vous ne voulez pas aller dans l'espace ?"

Alex : "moi aussi j'ai le vertige mais aussi il a le film Mulan à la télé, désolé".

Louise : "moi je peux et j'ai pas du tout le vertige, je dois juste prévenir le collègue que je serai absente et à le dire à mes parents "

Louise a prévenu le collègue et ses parents. Son père dit "ma fille tu vas beaucoup me manquer".

Julia la mère de Louise : "moi aussi tu vas me manquer".

Louise : "Papa, maman ne vous inquiétez pas et vous aussi vous allez me manquer".

Louise a préparé ses affaires et elle est partie avec Marion et elles ont vu Gustave.

Gustave Raoul : "bonjour Marion, bonjour Louise".

Gustave leur a tout expliqué, tout c'est à dire, les planètes, le soleil, les années lumière et ce qu'il y a dans les galaxies. Puis Gustave a dit au revoir à sa fille (Marion) et Louise à son amie (Marion). Raoul et Louise sont entrés dans la fusée et celle-ci a décollé.

L'atterrissage (si on peut dire) n'a pas été confortable. Mais après quelques secousses et sursauts, le vaisseau s'est enfin immobilisé. Les plus courageux, Catchock et Raoul ont déplié le toboggan et s'apprêtent à sortir. Pour ma part, prudemment, je préfère observer le passage et suivre les événements derrière le hublot de ma cabine.

On se croirait sur terre dans une clairière bordée au loin d'arbres et sorte de chemin dallé de pierres qui à travers une trouée au milieu de la végétation semble mener à une étendue d'eau, si j'en crois le soleil qui se reflète à sa surface.

On se croirait sur terre, à ce détail près que tout semble plus haut, plus grand.

Catchock et Raoul qui ont posé pied à terre ont du mal à évoluer dans ce qui ressemble à un gazon mais dont l'herbe leur arrive à hauteur de poitrine pour Catchock, à hauteur de cou pour Raoul.

Au loin devant eux, il me semble avoir vu quelque chose apparaître à l'orée de la forêt, sauter haut et disparaître aussi vite qu'il était apparu, une sauterelle géante, une antilope, un fauve. Impossible à déterminer, je n'en ai vu que l'ombre. Raoul et Catchock sans doute également puisque je les vois arrêtés dans leur progression, qui lèvent la tête, scrutent l'horizon avant d'entamer une discussion à grands renfort de gestes. Ils ne sont apparemment pas d'accord sur la stratégie (la plus adéquate). Faire machine arrière ou s'engager plus avant. C'est alors que, oui c'est bien sûr, c'est un homme qui surgit derrière mon hublot et qui m'observe deux secondes, comme suspendu en l'air, l'air tranquille, seuls les sourcils en accent circonflexe traduisant une légère surprise. Le voilà reparti, un homme vêtu d'une sorte de chasuble, parfaitement chauve.

Nelson Memento

L'atterrissage m'a bien secoué les circuits, je me demande si je suis toujours fonctionnel : j'ai comme des échanges dans mes pinces et aucun membre de mon équipage n'a pu me reconfigurer car notre vaisseau est endommagé. Oups, sans que je puisse en dire quoi que ce soit, je me retrouve propulsé sur la rampe de dégagement de Survivor 3 direction la terre ferme. Enfin pas si ferme et ce n'est pas la Terre mais Mercus, m'annonce mon programmeur cérébral interne. Une rafale de poussière et de sable vient balayer mes orbites métalliques et s'incruster dans mon tableau de bord. Ma vision perd en précision mais ce qui m'apparaît me fait perdre tous mes repères : une étendue sans fin de sable ocre, parsemé de dunes et de vagues telluriques d'origine inconnue.

Je détecte une odeur de soufre ou de grains brûlés, je ne sais plus. Gustave Raoul, mon concepteur m'adresse de grands signes pour le rejoindre, mais ma carcasse sent le roussi. Je crois bien que ce sont mes circuits qui s'embrasent et se déconnectent.

Moi le fleuron de la technologie du Dr Gustave Raoul, je ne peux plus me mouvoir ni analyser l'atmosphère, ma base de données ne m'est plus d'aucune utilité.

INCONNU, tel est le message signalétique qui s'affiche sur mon tableau de bord.

Je n'ai le temps que d'apercevoir des drones me soulever dans les airs- BIP
- EXTINCTION

Journal de Mandela : jour 34

3 mars 9000, 17h03

Nous nous sommes échappés de justesse et sommes montés en catastrophe dans le vaisseau UX 2032.

Par nous j'entends : Louise, une fille de troisième de mon école que je connais un peu de vue. Pitou, un ado que je ne connais pas à l'air plutôt sympathique. Gilbert, un androïde d'une vingtaine d'années, Catchrock, un mec plein de muscles et plutôt stupide si vous voulez mon avis, Gustave Raoul, que j'appelle Raoul le Relou, un vieux scientifique d'au moins 50 ans accompagné d'un robot, Watson Memento (quel nom !).

Le Relou, en sa qualité de scientifique et de passager le plus âgé de l'expédition a pris les commandes des opérations sans demander leur avis aux autres. Il dit qu'il sait ce qu'il fait et où il va. J'aimerais bien en être sûr, en plus je n'aime pas ses manières de toujours décider pour les autres. Ce matin, il nous a dit qu'on allait atterrir sur une planète nommée Mercus, une planète répertoriée mais encore inexplorée. En tout cas, l'atterrissage a été brutal, j'ai bien cru qu'on allait tous y rester. Le vaisseau s'est immobilisé dans un bruit de tôle pliée, je crois bien que tout l'avant est ratatiné. C'est un vrai miracle que tout le monde soit encore vivant. D'abord, on s'est tous regardé sans rien dire, en état de choc. Puis le Relou, encore lui, mais pour une fois, il a eu une idée géniale, a dit qu'il fallait envoyer le robot Watson machin chose en éclaireur pour savoir si l'atmosphère était respirable et si la température était compatible avec nous autres, les Terriens.

Le robot Watson truc est revenu après une journée. Nous, on rongait notre frein dans l'habitacle réduit de moitié, puisque l'avant était ratatiné comme une vieille boîte de sardines. Les données qu'il rapportait étaient bonnes. L'atmosphère respirable et température variable selon les lieux de la planète, mais vivable pour nous. Heureusement, car sinon nous étions mal partis, vu que le vaisseau est bon pour la casse.

Il y a eu une catastrophe naturelle sur la planète terre. Une centaine de survivant ont pris un vaisseau spatial afin de quitter la terre et avoir une chance de survivre sur une autre planète.

La planète la plus proche et la plus habitable était Mercus. Elle est née d'une collision entre Mars et Vénus.

Le vaisseau atterrit sur la planète. Les humains étaient accueillis par des extraterrestres. Ces derniers avaient l'air de vouloir cohabiter avec les humains car ils ont été chassés de leur planète d'origine par des envahisseurs. Ils pensent donc que les humains étaient également des envahisseurs.

La vie a disparu sur la terre

Il y avait un tremblement de terre tellement fort que ça a fait disparaître toute l'eau qu'il y avait sur la terre.

Donc, le monde entier a pris un vaisseau spatial pour aller sur Mercus.

Et le problème, c'est que sur Mercus il faisait trop chaud pour les gens et on ne trouvait pas comment faire pour rafraîchir la planète.

Une personne a trouvé une idée. Elle proposa au monde entier de faire taper le soleil beaucoup moins fort. Le soleil tapa beaucoup moins fort et la planète était beaucoup moins chaude.

Chapitre 3 : nouveau monde

Pitou

Le vaisseau spatial en départ.

Son voyage dure tout une journée et il se pose brutalement.

Les ailes s'ouvrent et Pitou et les autres passagers, Mandela, Louise, Catchrock, Watson Memento le robot, Gilbert l'humanoïde, Raoul le Relou descendent.

La planète Mercus ressemble au désert avec du sable jaune.

Il fait bon et il y a de l'oxygène et du vent.

Pitou et les autres passagers sont heureux de pouvoir respirer de l'air et de vivre.

A la descente, les Mercusiens accueillent les passagers de façon amicale.

Les passagers descendent et les Mercusiens leur tiennent la main pour les aider.

Louise

La fusée était grande, il y avait des sièges pour les passagers et un siège pour le pilote. Louise a saisi un des sièges, Raoul conduisait la fusée.

"Louise comment ça va, prête à explorer la galaxie ?"

Tout d'un coup, Raoul, perd le contrôle de la fusée.

Raoul : "mais que se passe-t-il ?"

Louise : " où la fusée va-t-elle atterrir ?" et elle a atterri sur une planète.

Louise et Raoul sortirent de la fusée et arrivèrent sur une planète.

Teutof (chef des aliens) : " Bonjour ? Qui êtes-vous ?"

Raoul : "Bonjour, nous sommes de la planète Terre, nous étions dans une fusée pour explorer les galaxies et d'un coup, j'ai perdu le contrôle et elle a atterri ici".

Raoul le Relou

Raoul trépigne d'impatience. Il a mis tant d'espoir dans ces nouveaux territoires aux ressources qu'il espère inépuisables.

Une garrigue chatoyante aux parfums de miel et de lavande s'étend jusqu'à une forêt aux essences inconnues, camaïeu de vert et de brun. Et au-delà, une sorte de bloc granitique semble contenir toute végétation.

Cependant, le milieu apparaît presque hostile tant la nature ne semble jamais avoir été domestiquée ou si peu.

Ce qui rassure Raoul ce sont les troncs ocres ou jaunes qui surgissent ça et là, comme autant de poteaux plantés au milieu de la garrigue. La planète semble balisée, apprivoisée à défaut d'être maîtrisée.

Habitants il y a. De quelles ressources disposent-ils ? Reste à les identifier et surtout à les exploiter

Gilbert

Gilbert est un jeune humanoïde passionné par l'espace et les nouvelles technologies.

Il ne s'en cache pas, son rêve c'est de rencontrer des extraterrestres (établir des contacts) et de visiter toutes les planètes si possible.

Pour une personne aussi curieuse, passionnée et ouverte d'esprit comme lui ce n'est que normal.

Il espère investir dans la vente de fusées et vaisseaux spatiaux ainsi que dans des cristaux et autres diamants précieux. Mais son départ est surtout motivé par le fait que la terre a été détruite par une guerre nucléaire et qu'il n'y a plus de ressources ni de nourritures saines.

Il arrive à Mercus à bord d'un vaisseau spatial.

Son arrivée se fait en douceur. Cependant, lorsqu'il rencontre pour la première fois les aliens il a pris peur (pensant que ceux-ci veulent lui faire du mal) et c'est là qu'intervient Teutof, le chef des Mercusiens. Il y a un échange très cordial entre les deux. Gilbert souhaite établir un commerce équitable avec les aliens et leur fournir des vaisseaux, fusées, vêtements, nourriture, armes technologiques et autres objets technologiques.

Catchrock

Des années d'entraînement mises à profit pour gérer des situations de crise comme cet atterrissage précipité. Tous ces sacrifices en salle de musculation, à peser au gramme près mon alimentation, à dormir avant même que le soleil se couche pour tailler au fil des années ce sublime corps d'athlète. Je n'ai jamais été aussi beau ! Certains aiment, d'autres détestent mais personne n'a rien eu à redire lorsque ma force a permis de réparer le vaisseau. Sans moi ils seraient tous perdus dans une galaxie inconnue en train de chercher l'interrupteur pour y voir plus clair. Les petits m'ont chaleureusement remercié, le petit robot m'a préparé un café, mais Gustave Raoul le Relou a été fidèle à son surnom : il ne m'a pas dit un mot. Il est plus concentré sur sa conquête mercusienne et sa technologie que sur notre vie de groupe, espèce d'égoïste.

Depuis que nous sommes sur Mercus, il n'arrête pas d'interpeller les Mercusiens pour leur parler de technologie. On dirait un mauvais marchand de tapis qui voudrait leur vendre un tapis volant inopérant. Toute sa technologie est restée sur Terre. Il ne reste rien d'autre que ce vaisseau défoncé. Gustave Raoul a dû perdre la boule... Et les Mercusiens l'ont bien remarqué ! Avec leur vision exceptionnelle, ils le voient arriver de loin et l'évitent à tout prix. Rien de bien difficile pour eux qui courent plus vite que cinq Usain Bolt réunis ! Certains vont le voir, par curiosité, pour rigoler. Peut-être n'ont-ils pas d'humoristes par ici ? Cela pourrait être le nouveau métier de Gustave après tout... J'avoue que s'il remplissait leurs salles de spectacle, ça nous ferait des vacances !

Pendant ce temps-là, moi je pourrais aller découvrir leur salle de gym. J'avoue que leurs qualités physiques m'intéressent particulièrement. Je pourrais encore progresser dans ce domaine. Moi qui n'avais plus de concurrents à mon niveau, voilà de quoi relancer la compétition. Ils pourront m'apprendre le saut et la course, je leur apprendrai la force. Après tout, ce sont les qualités physiques qui importent le plus. Voyez Gustave Raoul et sa technologie, sans elle il est nu comme un ver, il se trouve démuné. Tandis que moi, mon corps a survécu, ma santé est toujours aussi bonne. J'ai confiance en mon organisme pour développer d'autres talents. Cette catastrophe nucléaire n'a pas eu que du mauvais. Gustave Raoul va peut-être évoluer. Pourrait-il devenir une star

chez les Mercusiens ? Je suis sûr que ça l'aidera à être moins relou. Peut-être même qu'on deviendra amis...

Journal de Mandela

4 mars 9000, 9h36

Jour 35

Le robot Watson machin bidule est rentré d'exploration et comme je le disais tout va bien.

Bon, premier point positif : la planète est respirable, au moins, nous n'allons pas tous mourir asphyxiés sitôt mis le pied en en dehors du vaisseau.

Deuxième point positif : il a trouvé de l'eau qui peut être rendue potable grâce à des pastilles d'assainissement ou en la faisant bouillir à la rigueur. En tout cas, pas de trace de radioactivité ou d'une cochonnerie de ce genre. La planète est vaste comme disons, l'ancienne URSS, là je ressors les cours d'histoire, faut bien que cela serve. Le vaisseau s'est posé dans une zone luxuriante avec de la végétation un peu comparable à notre forêt vierge, des lianes, des arbres gigantesques, des fleurs grimpantes de toutes les couleurs. Des animaux étranges et d'ailleurs, Watson truc bidule en a rencontré un spécimen inquiétant, j'en parlerai plus tard. Il dit qu'il y a aussi une mer intérieure, une sorte de lagon, et une zone gelée, quasiment arctique ou antarctique.

Concernant Watson et sa rencontre du troisième type, il semble qu'il ait eu la peur de sa vie, enfin de sa vie, c'est plutôt bizarre de dire ça pour un robot. Pas très loin du vaisseau, il s'est retrouvé nez à nez avec un mastodonte, une créature qui avait la taille d'un mammoth avec trois trompes qui lui sortaient de la tête, de couleur bleu vif et rouge et l'air pas content du tout. Le mastodonte a saisi Watson avec une de ses trompes et l'a rapproché de ses six yeux. Il le serrait tellement fort que Watson truc a senti ses boulons se faire la malle les uns après les autres. Puis la bestiole l'a reposé par terre et a essayé de l'empaler avec sa queue hérissée de piquants. Heureusement elle était plutôt maladroite et Watson machin a réussi à se protéger sous un rocher. Puis la bête s'est lassée et est partie à fond de train sans demander son reste.

Chapitre 4 : l'Encyclomercus

1.Lexique mercusien-terrien

Sur Mercus, les Terriens ont dû crée un lexique mercusien-terrien.

Glab : bonjour

Telo : au revoir

Segunda : bienvenue

Kou You Tou name ? Comment tu t'appelles ?

Gwent : nul

You gwent : c'est nul

BRRRA : bien

Kou you arke: quel âge as-tu?

Kou you traviel ? quel est votre travail ?

Verbe être

Yo

Yoi

You

Youyou

youtou

Youle

2. Abécédaire de Mercus

A - aventure, arbre, amitié, artiste, Angleterre, avion, application, animaux, aura, archéologie, Arcadie

B Bricoler ,brillance ,Bach ,bateau ,bureau, basket, ballon, balade, bolide, bonheur, biscuits, beaucoup de ressources, balançoire, bouquins, bougainvillée, boire.

C - chaise, chaussures, clémentines, Clignancourt, chemin de traverse, combat à la mort, carrosse, capoter, clefs, cookies, coquillages, caravanes ,couleurs ,cambrioler ,cheval ,cinéma ,chaud, content, Cameroun ,calme ,curieux.

D- découper, diamètre, défaite, découverte, débrouillard, différence, démocratie ,déterminée ,danse, dessin animé, directeur, donner, donut.

E- eau, ennemi, écrire, Espagne, écologie, écouteurs, entreprendre énergie, Estonie, ennui, Eden.

F- frites, fabriquer, frigo, fils, fraternité, football, fraises, fromage, France, feu, fantaisie, ferme, fouine, fouet, fleurs, fruits, fontaine, fantasmes, félin, feux d'artifice, famille, fennec, four.

G- gastronomie, gagner, Gagny, Gallieni, grade, garagiste, gallinacés, gargouille, grenouille, gâteaux, galettes, grasse matinée, gravité, goût,, goûter, gabardine, guitare, gabarit, génération, groupe, gosse, gamin, gigantesque

H- hiver, hérisson, hibou, habitant, HP illimité (Health points), hamburger, histoire, hériter, harmonie, honnête, hache, Hanouka, haricot magique, hôpital, honoré, héberger, héros, hélicoptère, heure, hologramme

I- igloo, imaginer, interroger, informatique, ironie, image, immeuble, intelligent, inouï

J- journaux, justice, Japon, joueur, jacuzzi, jour, jardin, jardiner, jasmin, jongleur, juridique, jeux, jean

K- kangourou, koala, katana, kilowatt, kiné

L- large, lait, laideur, ligne, logique, laurier, ligne 1, lit, langues, libellule, librairie, livre, lame, lampe, littérature, liberté, lapin, lasso, loup, lilas, léviter, lys, légumes, lentilles, litchi, livreur

M- méchant, montagne, mer, musique, mange, manœuvre, métro, mission, magma, météo

N- nuggets, nation, nature, neige, nourriture, nougat, noyer, noix de cajou, noisettes, noyau, nuit

O- Ourcq, origan, octobre, opposé, orange, ordre, océan, opportunités, origami, orphelin, oiseaux, oppidum, opossum, opéra, organiser, organique, opinion

P- poulet, Paris, Portugal , parapente ,partage ,perpendiculaire ,pique-nique, promenade, plage, paradis, profiter, paix, piano, peintre, paysan,

pavot, police, pompiers, pieuvre, parachute, porte, poésie, pierre, parasol ,
 personne, politique
 Q- quatre, quiche, quille, quartz, quiproquo, quartier
 R- rigoler, rire, réagir, rayures, respect, respirer, rêver,
 S- saut à l'élastique, survivre, soleil, sérénité, sang, sieste, sécurité, salade,
 son, salami, solitude, solitaire
 T- train, théâtre, tarte, thérapie, tortue, terrasser, tourbillon, tagliatelles,
 tyrolienne
 U- unis, urgences, unisson, unité, univers, universel, université, Ulysse,
 unique, Uranus
 V- ville, voleur, volume, volontaires, voleur, vegan, voyageur, vertige, vital,
 vitamines, vigoureux, violon, vie veillée
 W- wagon, western, wifi, wii, Walhalla, Wally, web
 X- xbox, xylophone
 Y- yoyo, youtube, yack, yéti, Yakari, youpi, yourte, ylang, yin
 Z- zéphyr, Zizou, zombies, zonards, zouk, zèbre, zébrure

3.Les saisons sur Mercus

Sur Mercus, l'année dure 10 mois :

Jouvegne : janvier

Astra : mars

Pril: avril

Médusa : mai

Blunt : juin

Chau-août : août

Backtour: septembre

Noctane: novembre

Julliotte: décembre

4. Les fêtes sur Mercus

Fête du partage et de l'hospitalité en mai, le 5 médusa. On partage et on donne aux plus pauvres. Les gens s'invitent les uns chez les autres.

La fête de l'amitié : Frelon Fiesta : 20 Pril

Le plat préféré des Mercusiens est préparé par un grand chef à base de mûres et cerises sauvages.

La fête Pass-Gaz : quand un jeune arrive à 20 ans, on fait une grande fête pour célébrer son passage à l'âge adulte.

La fête de Pass-gaz ou avoir vingt ans sur Mercus

Les jeunes qui vont atteindre l'âge de vingt ans sont regroupés chaque mois dans la maison commune. Ils sont reçus par Adam qui leur offre la clé de l'autonomie. Ils porteront cette clé sur eux toute leur vie. Un autre objet peut également être offert à cette occasion : porte miniature ou couteau.

Ensuite ils sont soumis à plusieurs épreuves ; il s'agit en fait d'une course d'orientation qui est aussi une chasse au trésor. Ils passent parfois deux ou trois jours à surmonter toutes les épreuves ; mais comme ils sont en groupe cela ne leur paraît pas trop difficile. Les liens qu'ils tissent à ce moment-là resteront forts.

A leur retour, on les laisse se reposer. Ensuite leurs parents leur offrent des vêtements neufs. Les anciens habits sont brûlés à l'occasion d'un grand feu de joie et une fête est organisée qui réunit toute la communauté. C'est l'occasion de chanter, de danser et de manger de délicieux plats préparés par toute la communauté avec des produits de saison.

La fête de Pass-gaz c'est aussi l'occasion de camper dans la forêt de Chamarande.

La fête c'est faire les préparations, on achète les gâteaux, les bonbons, les cakes ; on prépare la musique, les ballons, les guirlandes et la danse pour célébrer les vingt ans des jeunes de Mercus qui deviennent des jeunes adultes. Il y aura des invités, tous les habitants. Cela fera des belles

rencontres et passer le temps. En fin de soirée les habitants rentrent chez eux.

La fête de Pass-gaz c'est réunir les amis et les familles. On réserve une grande salle au château de Versailles. Les jeunes qui vont avoir vingt ans sont déguisés comme des aristocrates. Dans la forêt il y a des cerfs, des bambis, des cochons et des vaches et on peut parler avec les animaux.

Celui ou celle qui a vingt ans est le roi ou la reine de la soirée.

Les invités arrivent en carrosse citrouille. Les robes brillent ; la plus belle robe est celle qui brille le plus. Elle est très large, très gonflée, avec une crinoline couleur blanc cassé. On mange de bons plats et surtout des fruits de mer. Chacun des jeunes qui atteint l'âge de vingt ans est invité à choisir une couleur parmi les poudres colorées qui sont mises à disposition. Le rose représente l'amour, le bleu les moments tristes, le jaune la joie et le rouge les moments de colère. Le héros de la fête choisit la poudre de colère qui correspond à ce qui a dominé pour lui dans les années qui viennent de s'écouler. Ensuite, les invités choisissent plusieurs couleurs qui correspondent à ce qu'ils souhaitent à celui ou celle dont c'est l'anniversaire.

C'est pour cela qu'il est important que les costumes soient de couleur claire.

La fête c'est lancer des parts de flan (pour changer des tartes) mais pas sur des gens. Sur des cibles comme au tir à l'arc. On peut y mettre les photos de gens mais pas ceux qu'on n'aime pas car après ils vont nous détester encore plus.

La fête c'est un jeu avec un bandeau ; ensuite on ferait deviner la valeur de pièces posées sur une table. Si on tombe juste on peut garder la pièce.

On doit recommencer jusqu'à ce que l'on trouve. Sur Mercus, la monnaie s'appelle le mercussusse.

5. Les sports

Le jeu de Hooka

C'est un sport qui se pratique dans les arbres.

Les Mercusiens cueillent pour se nourrir les fruits des arbres qui se nomment les Hookas. Les fruits du Hooka ressemblent à des poires violettes. Ces fruits sont consommés crus ou cuits. La saveur est légèrement douceâtre. Ces fruits sont énergétiques.

Les joueurs sont divisés en deux équipes mixtes de 4 joueurs chacune. Les deux équipes se positionnent au sommet des arbres face à face dans un périmètre décidé au préalable.

Les joueurs les plus agiles et les plus légers sont attachés à une liane, ils sont les attrapeurs. Les lanceurs, les plus costauds lancent aux attrapeurs qui doivent au passage cueillir le plus de fruits possible et aller les déposer dans des paniers attachés au tronc.

Le jeu se joue en 3 mi-temps de 10 min chacune.

L'équipe qui rapporte le plus de fruits a gagné, mais la cueillette est équitablement partagée à tout le village donc au final, c'est un jeu coopératif.

Course mercusienne avec bougie

Objectif : faire 100 m avec obstacles en tenant une bougie sans que la lumière ne s'éteigne.

Il faut :

- aller vite
- anticiper les vents
- ne pas se précipiter
- anticiper les obstacles
- utiliser son corps pour protéger la flamme
- travailler avec les deux mains
- entraînements par jour, un matin, un soir
- travail sur la science de la combustion, cours théorique
- souplesse pour passer les obstacles
- force pour le franchissement
- endurance pour rester lucide

Quiz sur les galaxies

Celui qui gagne 100 points en premier gagne.

Règle du jeu : 10 personnes maximum, un arbitre qui calcule qui a gagné et une autre personne qui pose les questions. Les participants qui répondent aux questions individuellement.

Exemple : combien mesure Mercus ?

Réponse : 1 point

Tournoi de Tasty Mercus Planet

Qualités :

Rapidité

Anticipation

Prévoyance

Dextérité

Bonne vue

Posture de base

Il ne faut pas aller trop vite

"Ne pas s'énerver"

Il faut être détendu et bien préparé

La partie de beach volley

On s'associe pour jouer au volleyball : les joueurs lancent la balle avec leurs mains et ça part au-dessus du filet.

C'est très bien. On joue sur la plage et on fait une bonne partie.

Il fait chaud et le sable est un peu chaud, le soleil a des ondes chaudes et on passe un temps ensemble.

On joue sans compter les points et on passe le temps à rigoler.

Le Jeu du Foot-ballon mercusien

20 joueurs de chaque côté, joueront à la main et au pied aussi.

En apesanteur, ils tirent entre 2 buts qui flottent et qui bougent.

Le Foot-Ballon est beaucoup plus difficile que le foot ordinaire.

Le match dure 1000 minutes.

Il n'y a que 5 mi-temps car c'est moins fatigant de courir en l'air que sur le sol.

Les matchs sont filmés et retransmis sur tous les écrans de la planète.

On peut participer de 10 ans jusqu'à 60 ans ; les joueurs ont des chaussures spéciales pour monter et redescendre.

2 ou 3 arbitres sortent le carton noir en cas de faute grave : le joueur est exclu dans l'espace, direction la terre.

Tous les joueurs sont en apprentissage à l'école de football mercusien. Les génies du foot-ballon.

6.La faune et la flore sur Mercus

Contrairement aux idées reçues, Mercus est loin d'être une planète où la biodiversité se fait rare.

Bien au contraire, celle-ci fait partie avec Marciter, Saturnus et Neptunar des nouvelles régions galactiques ou mégafaunes galactiques.

Faune

L'Ara des Ravains (*Racunas ravainsii*)

Oiseau des forêts tropicales de l'est mercusien, il réside dans la cime des arbres à plus de 30 mètres du sol.

Son plumage varie entre le vert clair et le vert turquoise avec une légère tache jaunâtre au niveau du cou.

Malgré sa taille modeste, il parvient à se faufiler aisément parmi les branches hautes de la canopée.

Toutefois, son observation à l'état sauvage est assez compliquée car les seules informations qui nous sont parvenues résultent de témoignages oraux, de croquis et de photos floues.

Actuellement, seulement 4 individus ont été officiellement élevés en captivité: 2 couples dont l'un attend depuis maintenant 5 mois, la venue d'un nouveau joyau naturel.

Le Blaireau de Terrai (*Meles uraterranis*)

Cet animal se trouve majoritairement dans la partie septentrionale de la planète, bien qu'il ne soit pas rare d'en croiser dans les régions de l'ouest et du centre.

Son pelage se compose essentiellement de couleurs sombres du brun foncé au noir taureau bien qu'il existe des phases tropicales (individus au pelage beige, marron crème, blanc et noisette).

Omnivore sévère, il consomme parfois des détritiques abandonnés par l'Homme en bordure des routes traversant les forêts tempérées et s'aventurent durant la saison froide près des villes et villages.

Le Chien des lacs (*Canis lacustrus*)

Habitant des lacs et rivières du sud, ce petit canidé aux mœurs semi-aquatiques partage avec la Loutre franche (*Lutra franchius*) un étrange intérêt pour la vie humaine.

Comme ces dernières, il n'hésite pas à s'introduire dans les maisons et villes sur pilotis avoisinantes.

Si sa présence est vénérée par certains habitants de ces lieux, elle est parfois fortement discutée chez d'autres qui le rendent coupable des tous leurs maux.

Son pelage gris n'arrange guère sa situation, en effet cette couleur symbolise chez certains peuples la malchance, le déshonneur et la mort.

Flore

L'Archimède des Vallées (*Archimedeia tauris*)

Fleur endémique de nos prés, on lui prête des vertus médicinales pour les maux de tête, les vomissements et les toux indésirables de l'Autoval.

(Automnal-Hivernal)

Le Brocitos rougeâtre (*Bruna ruber*)

Cet arbuste fut longtemps considéré comme étant un proche parent de nos anciens érables.

Pourtant, il se différencie de ces derniers par la forme ovale de ses feuilles et sa sève rouge toxique.

Le Candiaum irisé (*Canadiulus orangasa*)

Arbre fruitier poussant dans les plaines sauvages du nord-est, il est considéré comme étant le roi des Arbrouitiers (Arbre fruitiers classiques). Ses fruits possèdent un large éventail de saveurs et de goûts, allant de l'amer au sucré voire, même le salé.

Ainsi s'achève nos chroniques mercusiennes, nous espérons que vous avez passé un bon moment en notre compagnie.

EPILOGUE

Et puis ?

Que vont devenir nos héros ?

Pitou voudrait devenir un aidant : il aimerait aider les gens dans tout ce dont ils ont besoin dans leur vie : acheter un ventilateur en forme de lecteur MP3, nettoyer les maisons des citoyens, acheter une baguette, leur donner un centime, leur rendre service en tout. Y parviendra-t-il ?

Gilbert aimerait surtout visiter toutes les planètes. Réussira-t-il à être reconnu comme un grand explorateur ?

Watson Memento réussira-t-il à trouver les ressources et les métaux rares pour leur survie ?

Le vœu le plus cher de Mandela est de retrouver sa famille. Pourra-t-elle la faire venir sur Mercus ?

Catchrock parviendra-t-il à dépasser les Mercusiens à la course et au saut en hauteur ?

Raoul le Relou aimerait bien imposer sur Mercus sa vision d'une société hyper technologique et guerrière.

Adam Teutof fait en sorte d'associer les Terriens à la vie sur Mercus. Il prend conscience du danger que représente Raoul le Relou et aidé de Louise très impliquée dans la défense de l'écologie et de la justice, il réorganise la gouvernance de la planète afin que chacun se sente impliqué. Il souhaite préserver le modèle de société qu'il a choisi, c'est-à-dire une société pacifique et proche de la nature.

Y parviendra-t-il ?

Ainsi s'achève nos chroniques mercusiennes, nous espérons que vous avez passé un bon moment en notre compagnie.