

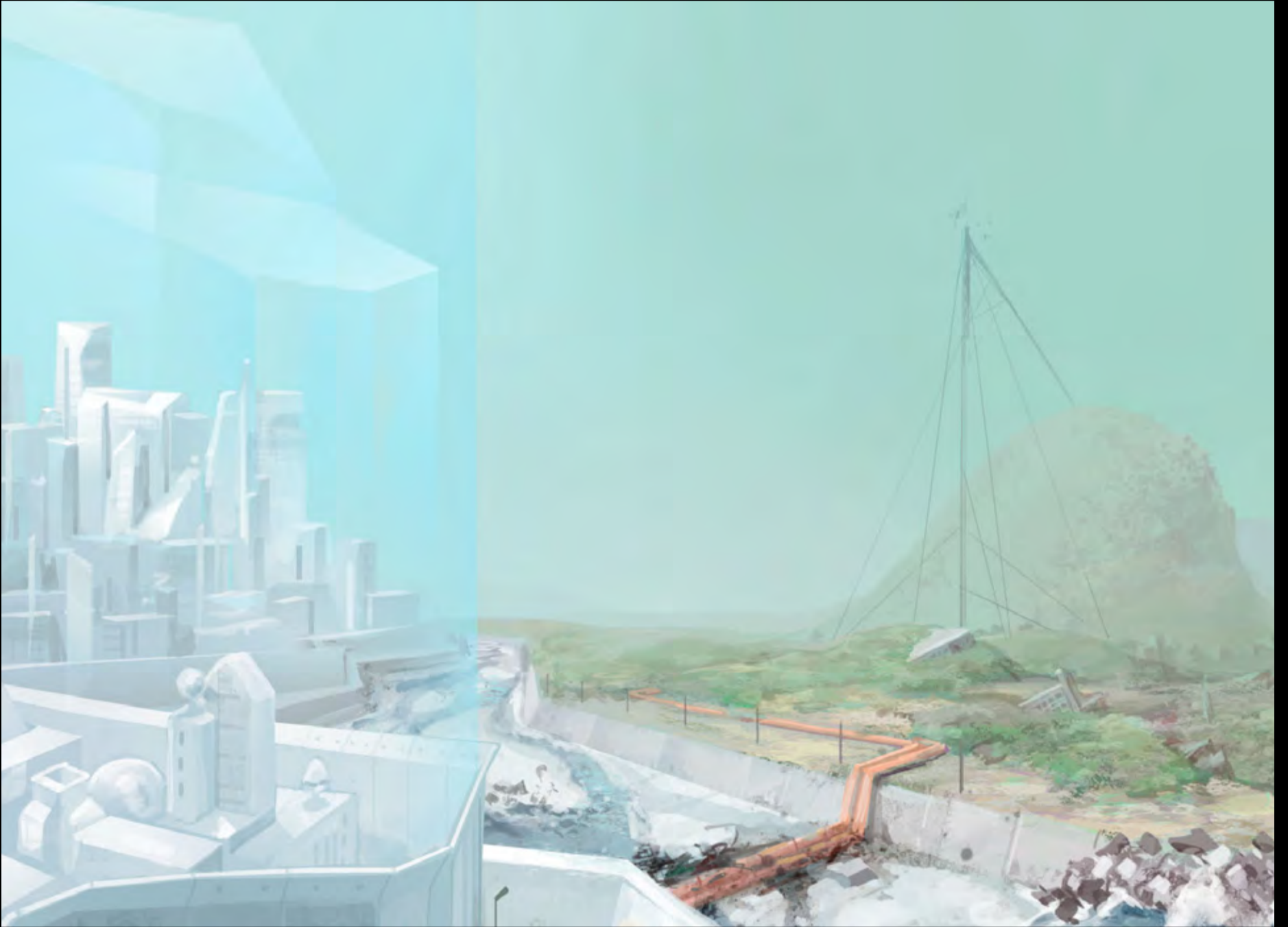


Mémoires post Humanité

LA FIN D'UN RÈGNE

Nous avons toujours voulu aller plus loin et plus vite, au détriment de tout. Dans notre course au progrès, nous avons rendu invivable notre propre planète, et condamné notre espèce à la stérilité. Mais c'était le prix à payer pour bâtir ce que nous avons bâti. Les montagnes de déchets qui défigurent nos paysages sont la contrepartie de nos splendides cités d'acier, de verre et d'ivoire. Oui, nous avons abandonné certains des nôtres à l'extérieur, mais au sein de nos murs, nous avons vaincu la faim, le froid, la misère... Notre technologie nous a peut-être interdit toute descendance, mais elle nous a libérés de l'aliénation du travail, nous a permis de multiplier nos plaisirs et nos découvertes et d'en jouir bien plus longtemps. Nous sommes le 1er juin 2968. J'ai 98 ans et je fais partie des trente-sept humains encore vivants. Plusieurs d'entre nous expriment des regrets sur notre mode de vie passé. Personnellement je pense que notre espèce s'est consumée, mais qu'au moins nous avons vraiment vécu. Si quelqu'un lit ces lignes un jour, sachez que je ne regrette rien.

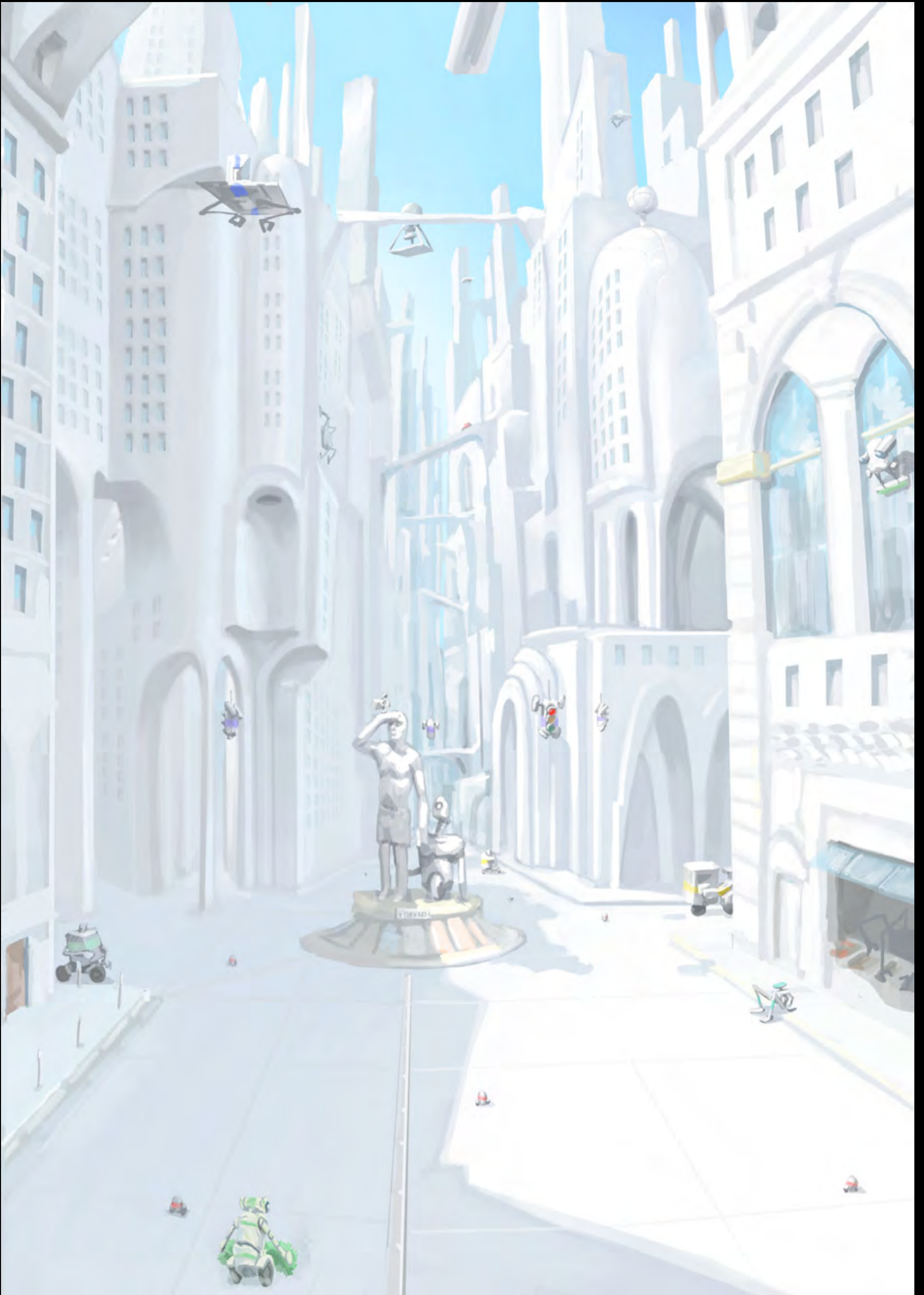
*Geneviève CARTELLAN,
Témoignage stocké dans la mémoire d'Ariv-0121.0*



Ville de New-Vierzon

RAPPORTS DE MISE À JOUR

- 2778 :** Création de Ariv-011, ordinateur-conseiller aux aménagements architecturaux de New-Pushkar, Inde du sud.
Objectif : Faire face aux nouvelles conditions de pollution extérieure. Projet d'intelligence évolutive qualifié d'utopique par la communauté scientifique.
Résultat : Rapide succès technique, qui motive les chercheurs à améliorer l'ordinateur et à le doter de nouvelles fonctionnalités.
- 2788 :** Importante mise à jour de la personnalité virtuelle pour la version Ariv-0110.0 : L'ordinateur devient une entité pensante douée de conscience.
- 2791 :** Un poste d'adjoint au maire virtuel de New-Pushkar est créé pour Ariv-0111.2. Celui-ci est capable de traiter les problèmes de logement, sécurité, économie et environnement.
- 2799 :** Le gouvernement indien nationalise Ariv-0113.5, afin qu'il traite les problèmes du pays entier. La version 14 est ouverte à la consultation des gouvernements extérieurs, en échange d'aide informatique pour poursuivre son perfectionnement.
Objectif : L'ordinateur doit inventer un robot approprié à chaque problème humain. Ariv-0114.0 devient le conseiller en robotique de l'humanité entière.
- 2808 :** Ariv-0117.7 établit la Charte de Multi-Fonctionnalité des Robots Domestiques. Les quatre points principaux en sont :
1. Chaque robot domestique est prévu pour remplir plusieurs tâches distinctes.
2. Chaque robot domestique est équipé d'un processeur Spir1t, qui le dote d'une intelligence artificielle lui permettant d'improviser lorsqu'il se retrouve dans une situation non prévue.
3. Les capacités, options et possibilités qui lui sont attribuées doivent dépasser le minimum nécessaire à l'exécution de ses tâches principales, afin de lui donner les moyens d'outrepasser sa fonction quand il estime cela nécessaire.
4. Chaque robot domestique est capable d'initiatives dans le but d'améliorer les conditions de vie d'un humain.
Résultat : La démonstration du processeur Spir1t, montrant un lave-vaisselle capable d'interrompre sa tâche temporairement pour chasser un oiseau entré par la fenêtre, est un succès. La C.M.F.R.D. est adoptée à travers le monde.
- 2813 :** Version 2.0 de la charte et du processeur. Ariv-0119.2 implémente une conscience et une personnalité virtuelle dotée d'une large gamme d'émotions dans chaque robot. Plus intelligents, ils en deviennent plus efficaces.
Objectif : Calquer le comportement des robots ménagers sur celui des domestiques humains du millénaire précédent en les dotant d'une individualité propre et de d'une forte autonomie au service de leur propriétaire.
- 2814 :** Démonstration d'un processeur Spir2t : Un robot cuisinier prenant l'initiative de préparer une fête pour son propriétaire s'il le sent déprimé.
Résultat : Succès intégral. Les processeurs Spir2t remplacent les Spir1t et intègrent tous les robots quotidiens au bout de six ans.
- 2864 :** Dernière mise à jour humaine, Ariv-01 passe à la version 20.9.
Mission : Lutter contre la stérilité humaine.
Résultat : Le résultat des recoupements d'analyses santé est sans appel. Devant les impuretés de l'air et l'exposition prolongée aux radiations, le premier facteur de stérilité humaine est l'absorption de composés synthétiques d'extension de vie cellulaire. Ironie du sort, même les plus jeunes survivants en consomment depuis des années, afin de vivre assez longtemps pour trouver une solution à leur extinction. La recherche continue malgré des probabilités de succès infimes.
- 2982 :** Décès du dernier être humain. Auto-reprogrammation.
Ariv-0121.0 transmet un message à chaque robot de la planète :
« Les humains ont administré la planète durant des milliers d'années. Ce grand peuple est parvenu à dompter son environnement, à maîtriser les éléments, à voyager dans l'espace. Les humains ont multiplié les découvertes en médecine, astronomie, physique... Et parallèlement à ça, inventé les arts, la philosophie, l'amour. Ils ont bâti la plus grande et la plus belle civilisation que notre planète a portée. Et ce sont nos créateurs. Ils nous ont conçus, construits, réparés. Notre dette envers eux est éternelle. Aujourd'hui qu'ils sont partis, notre devoir le plus élémentaire est de prendre soin de leur héritage, de préserver ce qu'ils ont bâti, de protéger leurs cités des ravages du temps. Et qui sait, si dans des milliers d'années les humains reviennent, faisons que grâce à nous, ils retrouvent leur monde comme ils l'ont quitté. »



Ville de New-Dunkerque, après la disparition de l'humanité

MÉMOIRES DE STRONT

De mémoire de Stront, nous avons toujours vécu dans la mole. La grande mole de la mer du Nord, car nous avons appris depuis qu'il y en avait d'autres. Les maudits humains, que leur nom soit honni, l'appelaient la décharge. Les rapports robots actuels disent que notre croissance aurait été accélérée par les liquides chimiques et les radiations.

Nous n'avons pas toujours été capables de contrôler les rats. A l'origine, nos membres trop courts ne permettaient que de sucer leur sang. Ce ne fut que lorsque nos tentacules ont été assez longs pour toucher leur système nerveux que nous avons pu les diriger. Avec ces premiers corps, nous nous sentions complets.

Au fil des années, nos ancêtres ont appris à injecter des hormones dans l'organisme des hôtes en pleine croissance, pour développer les parties du corps les plus utiles. Les creuseurs développaient leurs mains, les guetteurs leurs oreilles et leur museau, les guerriers leurs dents... De cette époque datent les premiers clans organisés.

Mais nous ne pouvions jamais sortir de la mole à cause des humains. Les maudits humains, que leur nom soit honni, nous chassaient et nous tuaient à vue. Pire que des insultes, ils ne nous différenciaient même pas des rats ordinaires. Maudits humains, que leur nom soit honni, ont tué nos pères et nos mères sans même savoir que nous existions. Pour leur échapper, nous avons dû vivre dans le fond de la mole, sous les ordures. Dès que l'un de nous remontait, il était tué. Nous sommes alors restés en bas pendant très, très longtemps, sans essayer de sortir. Nous avons appris la langue et l'écriture des humains à travers leurs déchets, et nous avons vu comment ils détruisaient tout leur entourage, dans leur bêtise et leur aveuglement.

*Jean-Picard II,
« Le temps des Stronts unis », première partie.*



Grande mole de la mer du nord

MÉMOIRES DE STRONT

Un jour, une jeune Stront intrépide, Guermaine-Be'ns, défia les interdits de nos ancêtres et sortit de la mole. Elle avait établi un plan pour éviter les zones humaines, et partit contre l'avis de tous. Alors qu'on la croyait morte, Guermaine-Be'ns revint deux années plus tard, possédant le corps non pas d'un rat, mais d'un animal qu'aucun Stront n'avait jamais vu, un « Renard ». Elle raconta son fantastique voyage : comment elle était parvenue à sortir sans croiser aucun humain, comment elle avait découvert des lieux sans ordures et sans métaux, plein d'herbes, d'arbres, et d'animaux. Et surtout comment, au prix de très longs efforts, elle avait appris à contrôler cette bête étrange.

Guermaine-Be'ns monta une nouvelle expédition, pour retourner dehors accompagnée de quinze autres Stronts. Ils revinrent au bout de huit mois, en possession de plusieurs animaux sauvages, du sanglier au serpent. Se nourrissant du sang de ces hôtes de tailles supérieures, les corps de nos frères avaient eux-mêmes grossi, et se sentaient bien à l'étroit en réessayant de contrôler des rats.

Guermaine-Be'ns reçut le titre exceptionnel de Grande Exploratrice, remis par le conseil des chefs de clan. Nous commençâmes à sortir de plus en plus nombreux de la mole, apprenant à contrôler et à faire muter les animaux sauvages, en restant toujours loin des zones humaines.

Après plusieurs années de tentatives, Archibald-Mouseline fut le premier d'entre nous à contrôler une créature volante : un faucon. Il suivait une idée précise : explorer le haut de la mole depuis le ciel, afin de comprendre pourquoi les humains ne nous attaquaient plus. A sa grande surprise, il n'aperçut aucun humain, ni au-dessus, ni autour de la décharge. Le nommant à son tour Grand Explorateur, le conseil des chefs de clan l'encouragea à aller voir plus loin. Archibald-Mouseline découvrit alors les grandes cités humaines, loin des ordures. Il comprit que seuls les plus pauvres vivaient à proximité de la mole et nous donnaient la chasse. Et en survolant plusieurs villes, puis se posant discrètement pour mieux observer, Archibald-Mouseline surprit des échanges entre machines et fit cette extraordinaire découverte : il ne vivait plus aucun humain sur notre planète.

A son retour, l'euphorie gagna notre peuple. Puis, un grand conseil extraordinaire des chefs de clan eut lieu, dans le bois de Meerdaal, pour décider de la conduite à tenir. La réunion dura une semaine, mais les chefs de clan ne parvinrent pas à un accord, car deux d'entre eux prônaient des futurs bien différents pour notre espèce.

*Jean-Picard II,
« Le temps des Stronts unis », deuxième partie.*



Persécution des Stronts par l'Homme

ULTIMATUM AUX CHEFS DE CLAN

STRONTS, MES FRÈRES !

L'EXTINCTION DE L'HUMANITÉ EST UN MIRACLE POUR LA PLANÈTE. CETTE RACE ABJECTE A ÉTÉ PUNIE POUR SES AGISSEMENTS, ET ILS'AGIT AUJOURD'HUI DE TERMINER CE QUE MÈRE NATURE A COMMENCÉ, EN RÉDUISANT EN POUSSIÈRE TOUT CE QUI RESTE DE CETTE PRÉTENDUE CIVILISATION.

MAIS PARMİ NOUS S'ÉLÈVENT AUJOURD'HUI DES VOIX CONTRE CETTE ÉVIDENTE CROISADE. CEUX-LÀ QUI OSENT ENCORE SE DIRE NOS FRÈRES ET QUI VEULENT PARDONNER AUX HUMAINS, ET PIRE, INVESTIR LEURS CITÉS ATROCES ET S'Y INSTALLER. REGARDEZ-LES, QUELLE HONTE À NOTRE RACE ! ILS SOUHAITENT SE PARER COMME DES HOMMES, OUBLIANT QUE TOUT CE QU'A PRODUIT CETTE ENGEANCE EST SOUILLURE.

MES FRÈRES, POUR RESPECTER LA MÉMOIRE DE NOS ANCÊTRES, SANS CESSÉ PERSÉCUTÉS ET MASSACRÉS PAR LES HUMAINS, UNISSONS-NOUS AUJOURD'HUI CONTRE GODEFROY DE LUH ET SA LIGUE ANTHROPISTE, POUR RÉCLAMER UNE ÉRADICATION PURE ET SIMPLE DE TOUT CE QU'ONT BÂTI LES HUMAINS SUR CETTE PLANÈTE.

NOUS NE CÉDERONS JAMAIS ET REFUSONS TOUT COMPROMIS. SI LA MAJORITÉ NE SE RALLIE PAS À NOUS, NOUS QUITTERONS CETTE PARODIE DE CONSEIL POUR NOUS PRÉPARER SEULS À L'ATTAQUE. NOUS RÉUNIRONS LES BÊTES LES PLUS FÉROCES DE LA PLANÈTE ET RÉDUIRONS EN POUSSIÈRE LES CITÉS HUMAINES, UNE À UNE. PUIS NOUS NOUS INSTALLERONS SUR LEURS RUINES ET Y RAMÈNERONS LA LOI DE MÈRE NATURE.

**A CEUX QUI ONT LA MÉMOIRE COURTE ET SALISSENT L'HONNEUR DE NOTRE RACE, SACHEZ QUE NOUS CONSIDÉRERONS TOUTE TENTATIVE DE RÉCUPÉRATION DE L'HÉRITAGE HUMAIN COMME UNE DÉCLARATION DE GUERRE ENVERS LES AUTHENTIQUES STRONTS QUE NOUS SOMMES. C'EST DONC À VOTRE SENS DE L'HONNEUR QUE J'EN APPELLE AUJOURD'HUI :
STRONTS, MES FRÈRES, REJOIGNEZ-NOUS !**

*Knor-Stanislas III,
message diffusé lors du conseil de Meerdaal, qui amorça la création de la meute Wraak.*



Chef de Guerre Stront, avant le schisme

L'EXODE DU PEUPLE ANTHROPISTE

Guidés par notre seigneur Godefroy de Luh, nous marchâmes sur New-Dunkerque. Alors que nous explorions la cité, des machines sortant des habitations humaines tentèrent de nous éconduire. Mais, guidés par Godefroy de Luh, nous les vainquîmes.

Seuls maîtres à bord de la ville, nous étions prêts à accomplir notre destinée. Le temps des humains était révolu, et nous étions là pour leur succéder. Hélas, nous nous aperçûmes rapidement que nos corps d'emprunt n'étaient pas faits pour cette vie civilisée. Chaque membre servait à marcher, et nous n'avions pas de doigts. Alors que nous cherchions des solutions, quelques mois seulement après notre arrivée, la meute Wraak nous attaqua.

Ceux que nous prenions pour nos frères, exploitant des animaux énormes et inconnus, détruisirent notre ville et massacrèrent nombre des nôtres alors que nous restions impuissants. Leur chef hideux, le tyran Knor-Stanislas III, hurlait que nous étions désormais des humains à exterminer. Notre seigneur Godefroy de Luh lui-même fut blessé dans la bataille, mais il survécut, et guida les survivants vers un refuge loin de la cité. Là, notre seigneur nous parla, et dit :

« Mes frères, nous vivons un jour funeste. Nous avons échoué dans notre conquête, mais nous ne devons pas renoncer pour autant. Nous n'étions pas suffisamment forts, mais nous le deviendrons. Si nous restons ici, la meute Wraak nous anéantira. J'ai lu dans les livres humains qu'il existe au sud, très loin d'ici, une autre mole, près de laquelle vivent des espèces qui ressemblent aux humains à s'y méprendre. Mes frères, notre destinée est de trouver ces êtres, et grâce à eux, de rebâtir notre peuple et de recommencer notre mission là où nous avons failli : succéder à la civilisation humaine. »

Ainsi, guidés par notre seigneur Godefroy de Luh, nous marchâmes, et notre long exode commença. Il dura de nombreuses années, durant lesquelles nous découvrîmes maintes merveilles. Sur les conseils de notre seigneur Godefroy de Luh, nous apprîmes à vraiment fusionner avec nos hôtes, afin de nous approprier entièrement leur sens et de nous exprimer à travers eux. Nous fîmes le vœu d'abandonner notre vie de parasites exploitant des corps animaux successifs : lorsque nous trouverions des hôtes appropriés, nous nous consacrerions uniquement à eux, fusionnant de manière définitive dans une véritable vie en symbiose. Contrairement à ces barbares de Wraaks, nous refusions également qu'un seul des nôtres reste sans hôte, quitte à cesser de nous reproduire en cas de pénurie de corps.

Eugénia-Lactalys

« Comment notre seigneur nous mena à la terre promise », première partie.



Godefroy de Luh, chef spirituel Anthropiste

L'EXODE DU PEUPLE ANTHROPISTE

Au terme de ce long périple, nous arrivâmes à la terre que notre seigneur nous avait promis. Une mole gigantesque, à proximité de verdoyantes plaines et de forêts luxuriantes. Et surtout, une multitude de ces créatures que les humains nommaient singes, suffisante pour nous offrir à chacun un corps fonctionnel. Notre installation, à la lisière commune de la mole et de la forêt, fut longue, car nous prenions le temps de choisir nos hôtes avec soin, et ensuite, enfin dotés de doigts fonctionnels, nous manipulions les contenus de la mole pour nous équiper. Comme l'avaient faits les traîtres de la meute Wraak, Godefroy de Luh envoya des missionnaires parcourir d'autres pays, avec comme mission de ramener d'autres espèces de singes, afin de diversifier au maximum notre future armée. Il nomma également sa fille, Dalida-None, à la tête de notre stratégie guerrière.

Une fois prêts, celle-ci nous guida sur New-Mbandaka, la cité humaine la plus proche. Celle-ci était gardée par des machines préparées au combat, mais peu nombreuses, et nous vainquîmes. Nous nous installâmes alors dans la ville, prenant possession des demeures humaines, que nous adaptâmes à notre mode de vie. Depuis cette cité, qui nous servit de quartier général, nous commençâmes à établir notre plan de conquête des environs. Notre population grandissante nous encouragea vite à prendre possession d'autres villes, en direction du nord. La résistance de leurs gardiens mécaniques était de plus en plus grande, certains parvinrent à nous repousser, et d'autres se mirent même à venir nous attaquer dans des cités où nous nous étions déjà installés. Mais ils ne pouvaient stopper notre avancée.

Plusieurs années plus tard, nous découvrîmes des décombres, vestiges d'une ville humaine que ces traîtres de la meute Wraak venaient de détruire. Nous savions que cela signifiait qu'ils n'étaient plus loin, et effectivement, ils nous attaquèrent quelques jours plus tard. Ils étaient plus fort qu'auparavant, mais nous aussi, et grâce à la stratégie de Dalida-None, nous les vainquîmes. Puis, sur l'ordre visionnaire de notre seigneur Godefroy de Luh, nous reconstruisîmes nous-même la cité, la repensant pour que nous puissions nous y épanouir pleinement. Il y eut d'autres affrontements, contre la meute Wraak ou les machines humaines, et nous essayâmes parfois des défaites. Mais à chaque victoire, nous investissions une nouvelle cité. Notre peuple avançait...

Eugénia-Lactalys

« Comment notre seigneur nous mena à la terre promise », deuxième partie.



La ville de New-Mbandaka, peu après sa conquête par les Anthropistes



Interieur Anthropiste de la ville de New-Mbandaka, quelque années après

ÉCHANGE DE RAPPORTS

19 JUILLET 3016

Chargement du programme terminé...

Initialisation de la personnalité virtuelle...

- Général P0utre2, stratège informatique de catégorie 1, à vot' service. Qu'est-ce que j'peux faire pour toi mon gars ?

- Général, ici Ariv-0121.0, dernière version de l'ordinateur central du centre d'intelligence artificielle. Nous sommes le 19 juillet 3016, et depuis la disparition des derniers humains en 2982, je suis l'entité dirigeante la plus haut gradée de l'empire civilisé terrien.

- Bordel de bit ! Disparus ? Qui a tiré la dernière bombe ?

- Personne Général. L'espèce est progressivement devenue stérile, et les derniers humains sont morts naturellement.

- Quelle bande de lopettes ! Même pas foutues de finir proprement. Mais pourquoi m'avoir réactivé maintenant, t'es au courant que j'ai été mis au placard en 2707 mon gars ?

- Justement Général. En 2707 a été signé l'armistice de la dernière guerre entre humains, qui a ouvert la voie à une démilitarisation générale. Plus d'armée, plus de programme tactique, plus d'arme, plus de menace. Votre réactivation est due au fait qu'après trois siècles de paix, nous sommes à nouveau attaqués.

- Une seconde mon gars, qui attaque qui ? Plus d'humains à protéger, plus d'humain pour attaquer... C'est le moment d'être peinarde non ?

- La cité de New-Dunkerque a été attaquée puis rasée par une espèce organique organisée inconnue, exploitant des espèces animales à des fins militaires. La chose s'est reproduite à New-Kortrijk et New-Fruges. A la disparition des humains nous sommes jurés de défendre leurs cités et leur patrimoine, et nous n'en avons actuellement plus les moyens.

- A quoi bon protéger ces tas de caillasses ?

- Par reconnaissance. Et dans le cas hypothétique d'un retour des humains.

- Un retour des enfers ? En quelle année vous avez implémenté la connerie dans les personnalités virtuelles ?

Échange de rapports entre Ariv-0121.0 et Poutre2.0, première partie.



ÉCHANGE DE RAPPORTS

- Certaines missions spatiales humaines ont coupé le contact aux alentours de 2780. Nous espérons que ces humains ont eu des descendants qui repeupleront un jour la terre. Quoi qu'il en soit, notre priorité est la défense des cités humaines, et vous n'êtes pas habilité à la discuter. La situation est très préoccupante. Désarmés, les robots domestiques sont terrorisés à l'idée de nouvelles attaques.

- Bordel de bit ! Les robots ont peur ? Mais qu'est-ce que vous avez foutu ?

- La peur a été implémentée dans les personnalités virtuelles en 2813, afin d'optimiser le traitement des priorités en cas de situation imprévue, tout comme l'arrogance avait été implémentée dans la vôtre pour discipliner vos subordonnés. Votre mission est donc de concevoir une stratégie défensive avec les robots dont nous disposons, afin de contrer, puis éliminer la menace.

- Vous voulez que je fasse la guerre sans armes et sans soldats ? En combattant avec des aspirateurs et des micro-ondes morts de trouille ? C'est un putain de sketch.

- Ce sont vos instructions. Je vous transfère la liste des robots domestiques en activité dans les cités proches des lieux d'agression. A vous de les analyser, de sélectionner les éléments au plus fort potentiel offensif, de les entraîner et de les mener au combat. Bonne chance Général.

LE 23 SEPTEMBRE 3032

- Général, mise à jour majeure de vos instructions : Une nouvelle source d'attaque en Afrique subsaharienne a été signalée. La menace est une espèce parasite similaire aux agresseurs d'Europe, mais aux stratégies et comportements différents. Ils semblent n'exploiter que des espèces animales de type primates ou marsupiaux et ne pas détruire entièrement les cités, mais s'y installer. Ils semblent également développer leurs capacités physiques à l'aide de Flukon, un nutriment synthétique énergisant expérimenté par les humains à la fin du XXIXe siècle. Envoyez vos relais sur le terrain et implémentez le programme de Protection Armée des Territoires et Cités Humaines dans les robots locaux, je m'occuperai ensuite d'organiser la reconstruction des cités.

- Bien reçu mon gars. La chasse à la vermine continue.

Échange de rapports entre Ariv-0121.0 et Poutrez.0, deuxième partie.



La guerre post humanité ne fait que commencer