

Elodie Loisel

THE LAST GAME

PARTIE 1



14⁺
ANS

RÉSUMÉ

But de THE LAST GAME:

Exterminer 50 % de la population mondiale

La règle de THE LAST GAME :

Vous êtes Violet : tuez un Jaune

Vous êtes Jaune : tuez un Violet

Scannez les losanges des morts pour récolter leurs points et gagnez vos kits de survie.

**PUNCHLINES
EDITIONS**



THE LAST GAME

2

Résumé

But de THE LAST GAME

Exterminer 50 % de la population mondiale pour atteindre le nombre fatidique de survivants en adéquation avec les ressources de la planète.

Les règles de THE LAST GAME

1. Vous êtes **VIOLET** - tuez un Jaune.
Vous êtes **JAUNE** - tuez un Violet.
2. Scannez les losanges des morts pour récolter leurs points et gagnez vos kits de survie.

Bonne chance !



LES RÈGLES DE THE LAST GAME

Règle n° 1 :

Les Sentinelles sont les maîtres du jeu.

Règle n° 2 :

L'entraide entre les deux couleurs de tatouage est interdite.

Règle n° 3 :

La délation est vivement encouragée.

Règle n° 4 :

Interdiction de vivre en communauté.

Règle n° 5 :

Interdiction de voler dans les maisons abandonnées.

Nouvelle règle dans la seconde phase de la guerre :

Attendre les Battles pour s'entretenir.

**TOURNEZ LA PAGE POUR
COMMENCER LA PARTIE**

Un petit message au début d'une histoire c'est inhabituel, c'est vrai, mais il est rare que je suive les règles.

Car, attention, certaines fois, elles sont mortelles.

Prenez une profonde inspiration avant de commencer cette lecture, vous ne retrouverez votre souffle qu'au chapitre final.

Êtes-vous prêts ? Alors c'est parti !

Bienvenue dans THE LAST GAME 2

Ici commence le chaos

16 février 2025 — État de New York — 11h 11

Ce 16 février 2025, à 11 h 11 précisément, la neige tombait en épais flocons et recouvrait les grands ormes américains. Les particules polluantes et les dépôts de suie présents dans l'air tachaient de gris la blancheur de ce manteau froid. À cause du réchauffement climatique et des précipitations acides, des stalactites verdâtres s'étaient formées sur les premières branches de ces géants de bois. Avec le soleil qui s'éveillait, des gouttelettes d'eau coulèrent sur le cou d'Andrew Walton. Le jeune homme frissonna. Un brusque craquement précéda la chute d'un épais morceau de glace. La congère se dessina en relief sur le sol floconné.

Andrew leva les yeux vers la cime. Espérant naïvement ne pas être aperçue dans cette cachette improvisée, une petite fille se serra un peu plus fort contre le tronc.

Le Sentinelle esquissa un sourire, il pointa son doigt vers elle en donnant un coup de coude à son supérieur pour la désigner :

— En voilà une autre.

— Descends de là, sale peste. Je t'ai dit de descendre !

Doria, huit ans, les mains et les pieds trempés enserra davantage le végétal, sa fine veste en polyester ne laissait aucun doute sur la couleur de son tatouage. En haut de son bras, le Jaune se devinait à travers le tissu.

Le matin même, sa mère l'avait réveillée brusquement en criant d'aller se cacher, elle n'avait pas hésité une seconde sur la direction à suivre.

Agile et vive, elle s'avérait la meilleure grimpeuse de tous les gamins du refuge. Son abri favori : le vieil orme à l'entrée de la ferme.

Elle faillit perdre l'équilibre en descendant, mais la douceur de la voix de sa mère qui lui implorait de faire attention lui permit de se concentrer à nouveau. Elle posa son pied sur la branche la plus solide avant de sauter lestement sur le sol.

Andrew Walton la saisit brutalement par la nuque pour la jeter au milieu des autres captifs en lui tirant les cheveux, Doria se mit à pleurer.

Elle retrouva les bras réconfortants de sa mère qui la serra contre elle alors que son détracteur lui balança une énorme gifle avant d'ordonner de se plaquer contre le mur. Choquées par cette violence inattendue, la mère et la fille s'empressèrent d'obtempérer.

Les Sentinelles, les maîtres du jeu de THE LAST GAME formaient une patrouille de dix individus. Andrew tourna la tête à droite, son collègue Jo le fixait de son regard sévère. Il n'aimait pas faire de mal aux enfants.

Le chef des Bleus prit la parole :

— Qui peut me citer la quatrième règle de THE LAST GAME ?

À part des cris et des sanglots étouffés, personne ne parlait. Le chef s'adressa à Jo, sa bête noire :

— Dis-moi trou du cul, toi, tu peux me rappeler la quatrième règle de THE LAST GAME ? Ou comme eux, t'es trop débile pour t'en souvenir ?

Jo resta muet. Avant qu'il ne soit une nouvelle fois sévèrement puni, Andrew répondit à sa place :

— Règle n°4 : interdiction de vivre en communauté.

— Nous ne sommes pas une communauté, affirma la mère de Doria, nous sommes une famille.

Il leva violemment le bras de sa fille, la petite pleurait. Ses sanglots auraient déchiré le cœur de n'importe qui. Mais les dix « Bleus », qu'ils avaient face à eux, n'en avaient plus.

Le chef arracha sans aucune difficulté la fine manche de la veste polyester. La lumière Jaune du tatouage brillait dans l'ambiance pâle de cette matinée d'hiver. Ensuite, il choisit un ado d'une quinzaine d'années. Il l'agrippa par les cheveux pour l'obliger à se lever. L'adolescent se débattait. Même sous la menace du canon braqué sur lui, Jerry cracha sur son assaillant, ce dernier lui balança un coup de poing. À moitié assommé, il tomba au sol, la lèvre du haut en sang. Le chef plaqua le bras de Jerry et appuya si fort sur son tatouage que la lumière violette clignota à plusieurs reprises.

— Pourquoi ce n'est pas une famille, Jo ?

Jo blêmit, sans répondre. Pour lui éviter les problèmes, Andrew Walton lâcha :

— Parce que les membres d'une même famille ont la même couleur de tatouage, chef.

— Parce que les membres d'une même famille ont la même couleur de tatouage ! répéta le chef en hurlant.

Il postillonna sur Andrew qui s'essuya discrètement la joue.

— Je n'aime pas éliminer des femmes et des enfants, mais vous ne m'en laissez pas le choix, la règle première

de THE LAST GAME n'est pas de s'entraider, mais de s'entretuer. À genoux ! rugit-il à Jerry, la mâchoire enflée. Tourne-toi !

Il balança un flingue devant Jerry qui s'enfonça dans la fine couche de neige et un autre à la petite Doria. Andrew attendait un nouveau drame. Depuis le fatidique discours des Présidents, il était habitué à la vue du sang et des cadavres, ce n'était plus un problème pour lui, loin de l'effrayer, cela l'exaltait.

Les Sentinelles fonctionnaient de cette façon lorsqu'ils découvraient un camp de réfugiés multicolore. Dans leur jargon, ils appelaient ça : « Le duel ultime ».

La milice d'Andrew avait démantelé une cinquantaine de groupes n'obéissant pas aux règles pourtant simples de THE LAST GAME.

En regardant ces deux gamins terrifiés, Andrew était bien content d'avoir sa place parmi les Bleus.

Il y a encore un an, il s'asseyait tous les matins de la semaine sur les bancs usés de la faculté d'Harvard en cursus biologie. Un titre bien pompeux pour un diplôme acheté depuis très longtemps déjà par sa richissime famille.

Sa vie avait changé brusquement durant le mois de novembre 2024, il s'en souvenait comme si c'était hier. Andrew essayait de se repérer dans les rues de Boston quand son portable vibra, son oncle était à l'autre bout du fil :

— Mon chauffeur est devant ton immeuble, je t'attends dans la voiture, c'est très urgent, rejoins-moi immédiatement.

Son oncle lui avait tout expliqué sur cette guerre qui allait commencer en février 2025 :

— Les places chez les Sentinelles se négocient à des millions de dollars. Les ordres sont ultra-confidentiels, il ne faut en parler à personne, avait-il ajouté. Tu dois suivre les règles dès maintenant.

Andrew avait ainsi intégré la milice A. L'une des patrouilles les moins dangereuses de toute la partie de THE LAST GAME.

Les Sentinelles avaient été entraînés pendant plusieurs semaines, des centaines de gamins appartenant aux familles les plus riches du monde, réunies dans un camp protégé afin de les initier au port des armes et à leur manipulation. C'est à ce moment-là qu'il avait rencontré Jo. Une vermine, pur et dur comme les appelaient souvent les chefs, uniquement là pour leur apprendre les rudiments de l'armée, tenir une arme, se contenir, marcher au pas.

Une formation militaire histoire de faire bonne figure et que l'investissement de ces jeunes soit productif. Après tout leur famille avait raqué un sacré petit pactole pour cette espèce de colo de survie.

Les milices étaient mixtes, chacune composée de dix Sentinelles. Deux d'entre eux venaient des familles riches, les huit autres leur servaient de bouclier humain, en bref, une chair à canon personnelle.

Andrew était bien conscient d'être un privilégié, mais il avait bénéficié de ce statut depuis sa naissance, il n'avait pas la moindre idée de ce que vivait les Gameurs dans chaque couleur. Il n'avait jamais connu jusqu'alors la peur de la faim ou la peur de la soif ou même la peur de la mort, tout ceci paraissait bien abstrait dans son quotidien de THE LAST GAME.

Aujourd'hui encore, il se félicitait d'être de la couleur des plus forts. Les Bleus allaient gagner la guerre, c'était évident. Dans leur mission, il y avait très peu de risques, des communautés à débusquer, ensuite forcer les gens à s'entretuer, bref, la routine. C'était la nouvelle vie d'Andrew Walton, un planqué durant cette insurrection.

C'est à ceci que pensait Andrew quand le talkie-walkie de son chef grésilla :

— Milice A16, vous vous trouvez près de la base de Seacus ?

— Affirmatif.

— Quelles sont vos marmailles (dans le jargon des Bleus, il s'agissait des deux personnes qu'il fallait protéger.) ?

— Andrew Walton, troisième fortune des États-Unis héritier de Walmart, Erika Bliz, fille unique du sénateur Bliz.

Erika leva le visage vers Andrew, elle avait les yeux émeraude les plus incroyables qu'il ait jamais vus, en entendant son prénom, son regard se voila, elle fronça les sourcils, il haussa les épaules.

La voix au talkie hésita puis déclara :

— OK, on va prendre le risque. Il faut vous rendre à Seacus pour appréhender « la cible D ».

— Négatif ! Nos marmailles ne sont pas formées pour ces interventions. Nous ne pouvons pas nous déployer dans ce secteur. C'est trop dangereux, ce sont des membres A, je répète des membres A.

Les membres A devaient être protégés coûte que coûte.

— C'est un ordre qui vient de tout en haut. Vous

n'avez pas le choix, la cible D s'est échappée de la base de Seacus. Rhys Cole déploie toutes les unités dans le secteur. Vous êtes les plus proches, d'autres vous rejoindront très vite.

— Et les deux marmailles ?

— Prenez-les avec vous. Voyez-vous de la fumée dans le ciel à quelques mètres au nord-est ?

Le chef tourna la tête vers la direction indiquée, au loin un noir et épais nuage de fumée se profilait vers les montagnes.

— Affirmatif.

— Ils ont eu un accident de voiture, rendez-vous sur les lieux. Les autres unités du secteur vous rejoindront. Il nous faut ce gamin, capturez-le en vie. L'un de ses amis est équipé d'un mouchard, je vous bascule la position sur le canal protégé. Prenez tous les risques pour l'intercepter. Vous pouvez éliminer ceux qui l'accompagnent. Lui doit revenir sain et sauf. À vous.

— Les ordres sont clairs, on y va immédiatement.

Un bip tinta dans chaque casque, Andrew Walton appuya sur le dessus et une paire de lunettes ultra sophistiquée s'ajusta sur ses yeux. Le point de vue changea et la cible était notée à sept cents mètres.

Le chef récupéra au sol les deux armes destinées à la petite Doria et Jerry. Et il ordonna :

— Une minute pour l'élimination.

Des rafales de munitions furent tirées sur les trente personnes qui cohabitaient ici. Ils moururent chacune d'une ignoble balle dans le dos. Jo ne fit pas feu contrairement à Andrew et Erika.

Pour ces deux marmailles, c'était la première fois qu'ils tuaient. Ils voulaient connaître cette sensation de

pouvoir absolu avant que le combat ne cesse. L'occasion d'éliminer de la vermine ne se représenterait pas après la guerre. La petite Doria s'effondra la première, Andrew savait particulièrement bien viser. Le corps sans vie de Jerry la recouvrit lorsqu'il s'élança pour la protéger. Leurs vaccins Violet et Jaune clignotèrent une dernière fois pour ensuite s'éteindre dans cet endroit glacial et gris.

ÉLODIE LOISEL



Élodie Loisel est née le 24 août 1984 à Montélimar (France).

Cinéaste de formation, elle obtient son diplôme avec mention à l'ARFIS, école de cinéma. Elle écrit, produit et réalise une série TV avec la comédienne Marthe Villalonga, qui reçoit le prix de la SACD au festival des séries d'Aix les Bains et l'aide à l'écriture pour l'innovation du comité de lecture du CNC.

Son premier succès littéraire est la série jeunesse « Le secret des druides », publiée par Punchlines Éditions. Grâce à cette série, elle a remporté le prix littéraire La Plume en 2015, et les deux premiers tomes sont devenus des best-sellers au Québec, avec une traduction en chinois.

Elle a également publié deux thrillers : « Les yeux du vide » en 2016, qui a atteint la 10^{ème} place au palmarès Québec Loisirs, et « Henri Heller – Un hiver maudit » en 2022, tous deux publiés par Punchlines Éditions. L'action de ses thrillers se déroule au Canada, où elle a vécu pendant deux ans à Montréal.

Son talent pour l'écriture de Chick lit jeunesse a également été reconnu avec la publication de la série « Lola Rock ». Les droits d'auteur de cette série ont été rachetés par Punchlines Éditions et City Éditions (France), et les trois premiers tomes sont déjà disponibles.

Son dernier livre, « THE LAST GAME », est un roman tête bêche publié en 2021 chez Punchlines Éditions. Les droits ont été rachetés par Glénat Québec, ce qui témoigne de l'engouement pour son travail. Elle prépare également la sortie de son nouveau livre jeunesse intitulé « Zoé Rock », qui sera publié chez Glénat en novembre 2022.

Avec ses nombreux succès littéraires et son talent pour l'écriture, Elodie Loisel est une auteure à suivre de près dans le paysage littéraire français et québécois.



www.punchlineseditions.fr
contact@punchlineseditions.fr