

MISE AU POINT

rapt : enlèvement, kidnapping**rançon** : somme d'argent à donner pour faire libérer quelqu'un**mobile** : raison, motif pour agir**colossale** : énorme**lugubres** : sinistres, macabres**a implosé** : s'est écrasé vers l'intérieur**encastré** : inséré dans un mur**indemne** : sain et sauf**raboter** : frotter pour aplanir**dédale** : lieu où l'on s'égare**repu** : rassasié

Le mangeur de tête

Partie 2

de Jean-François Halté

- Laura, reprends contact avec Zine.

La chambre réapparut et le visage de la femme en larmes se recomposa.

- Madame, quelqu'un a-t-il cherché à vous joindre? Vous a-t-on demandé une rançon, par exemple?
- Une rançon? Quelle idée! Non, personne.
- S'il vous plaît, retirez-vous du champ pour que les caméras puissent approcher le matériel de votre fils.

Zine se poussa. Au mur de la chambre se découpait un carré noir avec, en son centre, un point blanc qui clignotait.

- Pouvez-vous activer l'écran?
- Comment?
- Touchez-le simplement.

Zine effleura le point blanc, l'écran se mit à scintiller et un message apparut :

*200 000 000 mondos pour récupéré votre fils. Taper votre code-mundos.
Vous avez 24 h.*

Lundi 6 septembre 2074, 10 : 34 : 12

*Pour l'instant votre fils est fonxionnel. Il vous restent 12 heures.
Passer ce délai son esprit sera détrui petit à petit.*

- Quelle horreur! s'exclama Zine. Je ne peux absolument pas réunir une telle somme... Faites quelque chose!
- Contactez vos amis, essayez de rassembler le maximum d'argent possible. Le temps presse! Ne désespérez pas, nous avons une piste maintenant. Je vous rappellerai plus tard.

Adeline coupa la communication. Il s'agissait donc bien d'un **rapt**, comme elle en avait eu l'intuition tout à l'heure en évoquant une demande de **rançon**. Par où commencer? Adeline réfléchissait à toute vitesse. Le **mobile** du kidnapping paraissait clair. Encore que le message eût un aspect curieux : deux cents millions de mondos constituaient une somme **colossale**, presque équivalente au budget de l'État. Zine n'avait aucune chance de la réunir. Pourquoi, alors, demander une telle rançon? Le mangeur de tête ignorait-il l'état de fortune de sa victime? Ignorait-il la valeur de l'argent? Ou bien Zine avait-elle des relations suffisamment puissantes et riches pour lui venir en aide? Le kidnappeur pensait-il qu'une famille pauvre n'ayant ni les moyens, ni les connaissances, ni les outils nécessaires pour se défendre serait une proie plus facile? Mais à quoi bon réaliser un tel rapt si personne ne pouvait payer? Pour s'amuser? Rien de tout cela n'avait de sens...

Tag souffrait, et il fallait agir vite : il y allait de sa survie. Le délivrer ne pouvait se dérouler que dans le monde virtuel, dans la Toile. Cela concernait prioritairement Laura. Quant à elle, Adeline mettrait fin aux nuisances du criminel dans le monde réel.

- Laura, tu as entendu?
- Oui, Adeline. Je pense que nous devons agir le plus rapidement possible. Pendant que tu discutais avec Zine, j'ai fouillé mes bibliothèques à la recherche de documentation sur la possibilité de bloquer un esprit dans l'univers virtuel. Veux-tu un résumé?
- Oui, mais fais vite.
- Je vais m'efforcer d'être claire en faisant une comparaison. Suppose que tu regardes la carte d'une région. Tu es assise à ton bureau et tu te figures le chemin à suivre. [...] Imagine maintenant qu'en chaussant des lunettes spéciales tu entres réellement dans la carte. Celle-ci devient le territoire lui-même et toi, tu es un élément de la carte : les chemins que tu parcoures sont vrais, tu as chaud, tu souffles quand ça monte et tu respirez à fond quand il y a de l'air frais... Tu suis? Alors, où penses-tu vraiment être? Avec tes lunettes dans ton bureau? Ou sur les chemins à suer et à souffler? Tu comprends? [...] C'est la même chose pour Tag : il est dans la Toile et dans sa chambre en même temps.
- Et où tout cela nous mène-t-il?
- Eh bien, nous deux, Adeline et Laura, nous avons de la chance! Notre situation est plus simple : je suis dans la carte, je veux dire dans la Toile, et je peux y circuler. Toi, tu es dans ton bureau et tu peux agir dans le monde réel. Je crois que...
- Merci, Laura, merci pour ton numéro de prof! J'étais arrivée à la même conclusion sans toute cette discussion abracadabrante! Maintenant, passons à l'action : toi, tu pars à la chasse au mangeur de tête et moi, je m'occupe du fou dangereux qui le commande.

Laura se mit en route dans la Toile, si l'on peut dire, tandis qu'Adeline suivait ses déplacements sur l'écran. Parfois, les images qui défilaient lui faisaient penser à la Voie lactée telle qu'on la voyait de la Terre par une nuit bien dégagée. À d'autres moments, la Toile ressemblait à un

Psitt! Le savais-tu?

Dans le monde réel, le calmar est un prédateur agressif qui capture ses proies à plus de 2 000 mètres au fond de la mer. Il se nourrit de gros poissons et de pieuvres comme la pieuvre géante. Il se livre même au cannibalisme, c'est-à-dire qu'il s'attaque parfois aux petits calmars de sa propre espèce.

gros village vu de haut avec ses quartiers, ses carrefours, ses routes, ses zones, ses véhicules de toutes sortes... [...]

Laura leur jeta à peine un regard et poursuivit son chemin à la vitesse de l'éclair.

[...] La priorité était de libérer le garçon. Laura visualisa l'historique du jeu et découvrit dans la mémoire la partie qu'avait jouée Tag. Elle en visionna la fin.

Tag passait un vilain quart d'heure... Bloqué au deuxième plateau, il était prisonnier de la Scientinelle, gardienne du niveau. La Scient – elle portait ce diminutif dans le jeu – interrogeait Tag :

- Par où es-tu passé? Réponds ou je te démonte!
- Je n'en sais rien! J'étais perdu... Je ne sais pas comment je suis arrivé ici...

La colère la plus noire se lisait sur les traits métalliques de la Scient. Ses globes oculaires lançaient des jets rouges. Sur son front de métal, des nuages se formaient, traversés d'éclairs **lugubres**. Le garçon s'effondra.

- Par où es-tu passé? Réponds ou je te démonte, répéta la Scientinelle.
- Je suis entré par la porte A. Ça, je m'en souviens! Comme je m'y attendais, les Molosses d'acier étaient là. Je les ai fondus, comme d'habitude, et je n'ai pas raté l'HyperMolosse qui se cachait derrière le troisième pilier. Je lui ai envoyé toute la sauce et il **a implosé**. Puis, j'ai couru à la deuxième issue, j'ai manqué le transport et j'ai dû foncer à pied jusqu'à l'ascenseur. La porte n'avait pas l'air normale, elle était brune, bizarre. J'ai tiré sur elle et après... je me suis retrouvé ici.
[...]
- Tu as tort d'être là. Tu as usé tes vies! Je vais te détruire. Par où es-tu passé?

Décidément, pensa Laura, la Scient n'avait pas grand-chose à dire à part cela! Soudain, le front de la gardienne se mit à vibrer tandis que des rafales de données numériques défilaient de gauche à droite. La Scient lançait une recherche. Sur un écran **encastré** dans la paroi, des images en trois dimensions se bousculaient. Et tout se figea brutalement...

Laura était perplexe. Était-ce la fin de la partie? La monstrueuse Scient dressait un bras d'acier bardé de pointes de fer et semblait vouloir l'abattre sur un Tag minuscule, la tête rentrée dans les épaules et un rictus de peur lui déformant la bouche... Mais cette fin n'en était pas une. Normalement, la séquence aurait dû se poursuivre avec « l'exécution » et le renvoi du joueur, **indemne** et entier, à une



nouvelle partie. Or Tag n'avait pas été éliminé, mais semblait curieusement figé avec la Scient. Le jeu était-il endommagé?

Adeline avait naturellement suivi les opérations et faisait le bilan. L'esprit de l'enfant avait été retrouvé, et c'était là le principal résultat. Elle n'osait penser à ce qui serait arrivé s'il avait été retenu en dehors du jeu. Même les formidables capacités de Laura auraient échoué à le localiser dans l'immensité de la Toile. Il fallait maintenant trouver le moyen de libérer Tag. Quelque chose, pourtant, l'embêtait.

- Laura?
- Adeline, tu as vu? Je crois pouvoir délivrer notre prisonnier. Il est bloqué dans le jeu par un gros tas de ferraille. Je vais aller **raboter** les pointes de la Scient en entrant dans la partie. Tag devrait alors pouvoir sortir du niveau, reprendre le contrôle des événements et quitter la partie. Au besoin, j'exécuterai moi-même le garçon. Dans ce cas, il aura perdu la manche et sera éliminé du jeu, certes, mais Zine pourra le déconnecter.

Déjà, l'image de Laura se reformait sur l'écran. Avec ses cheveux courts et noirs, ses bottes de cuir et son bracelet de communication au poignet, elle avait fière allure en s'avançant dans le **dédale** d'UltraChaos. [...]

Adeline hurla :

- Attention, le mangeur de tête!

Elle venait enfin de comprendre ce qui l'inquiétait. C'était trop simple. Laura agissait comme si seul le jeu était en cause. Mais la demande de rançon ne pouvait pas être une simple erreur informatique! S'il s'était agi d'un vulgaire bogue, d'une panne de jeu, la Scient aurait dû être encombrée de prisonniers. Or elle ne retenait que Tag, personne d'autre! La Scient n'était pas le mangeur de tête, ainsi que semblait le croire Laura. Cette dernière allait se faire avoir, comme Tag.

Trop tard! Un calmar géant flottait dans les couloirs d'UltraChaos et s'approchait silencieusement. Laura se retourna au cri d'Adeline. Les tentacules enlacèrent la jolie brune et se refermèrent sur elle. Dans un silence total, la masse de chair gonfla, se rétracta, se convulsa comme si quelque chose bondissait à l'intérieur. Puis, le mouvement cessa et le calmar se retira lentement, **repu**, disparaissant en un mouvement fluide.

Le mur-écran redevint noir. Adeline détourna ses yeux et les frotta comme si elle voulait éliminer l'épouvantable vision. Elle tremblait comme une feuille. Se sentir aspirée, avalée, sucée jusqu'à la moelle... Un vrai cauchemar!

(à suivre...)



Source : Adapté de Jean-François Halté. *Le mangeur de tête*, coll. Z'azimut © Groupe Fleurus 2000.



Bloc 1

- L'enquête *Les jeunes et Internet* révélait que les jeunes jouent à des jeux vidéo pour « tisser des liens et développer un sentiment d'appartenance ». Crois-tu que c'était le cas de Tag?
- Avant d'entreprendre la lecture de cette deuxième partie du récit *Le mangeur de tête*, prends le temps de te rappeler les éléments importants de la première partie. Qui sont les personnages de ce récit? Où se déroule l'action? Résume brièvement ce qui s'est passé dans la première partie.
- Avec un ou une partenaire de travail, prédis ce qui arrivera maintenant à Tag dans ce récit. Observe les illustrations et les autres éléments d'organisation du texte. Note tes prédictions sur une feuille de papier et écris-y ton nom. Plie la feuille de manière à cacher ce qui y est écrit et affiche-la au tableau.
- Lis la définition des mots de la rubrique **Mise au point**.

Bloc 2

- Lis de façon autonome la partie 2 du récit *Le mangeur de tête*.
- Discute des prédictions que tu avais faites avant la lecture du texte. Écoute celles de tes camarades. Tes prédictions étaient-elles justes? Si oui, indique les indices qui t'ont permis de deviner la suite de l'histoire. Sinon, explique la raison pour laquelle tu as suivi une fausse piste.
- Ajoute, sur la fiche **Le schéma narratif du récit *Le mangeur de tête***, les événements qui se déroulent dans cette deuxième partie du récit.

Bloc 3

En équipe, réponds aux questions suivantes.

1. En quelle année se déroule le récit? Comment le sait-on?
2. a) Quelle unité monétaire est utilisée dans la demande de rançon?
b) À quelle autre unité monétaire ce mot ressemble-t-il?
c) Quelle déduction peux-tu faire en comparant ces deux mots?
3. Quelles erreurs l'auteur de la rançon a-t-il laissées dans son message? Relève ces erreurs et corrige-les.
4. En quoi l'équipe formée de Laura et d'Adeline est-elle un avantage pour résoudre le cas de Tag?
5. a) Quels mots ont servi à former les noms *Scientinelle* et *Molosse*?
b) Comment a été formé le mot *Hypermolosse*? Comment te l'imagines-tu?
6. a) Quel événement inattendu se produit à la fin de la deuxième partie du récit?
b) Qu'arrivera-t-il dans la troisième partie?

Bloc 4

- Lis les phrases suivantes.
 - « Le **mangeur de tête** ignorait-il l'état de fortune de sa victime? »
 - « Ignorait-il la valeur de l'argent? Pourquoi celui-ci demandait-il une telle somme? »
 - « Le kidnappeur pensait-il qu'une famille pauvre serait une proie plus facile? »
 - « Adeline était déterminée à mettre fin aux nuisances de ce criminel. »
- Quels mots ou groupes de mots remplacent les termes *mangeur de tête* dans ces phrases?
- Quel nom donne-t-on aux mots ou aux groupes de mots qui en remplacent un autre?
- Consulte la rubrique **Point d'appui**.
- Fais les exercices de la fiche **La reprise de l'information**.

POINT D'APPUI



La reprise de l'information

La reprise de l'information permet d'éviter les répétitions et de maintenir la continuité d'un texte en vue de ne pas perdre le fil de l'histoire.

Un mot ou un groupe de mots qui en remplace un autre est appelé un **substitut**.

Le mot que le substitut remplace est appelé le **référent**.

Il existe plusieurs procédés de reprise de l'information. En voici quelques-uns.

Procédés de reprise de l'information	Exemples de mots substitués
Pronom personnel	<i>ignorait-il, demandait-il, pensait-il</i>
Déterminant possessif	<i>sa victime</i>
Déterminant démonstratif	<i>ce criminel</i>
Pronom démonstratif	<i>celui-ci</i>
Groupe nominal synonyme	<i>le kidnappeur</i>
Groupe nominal générique	<i>ce criminel</i>
GN contenant une périphrase	<i>le mangeur de tête</i>

POINT À LA LIGNE



Mon récit de science-fiction

À ton tour de rédiger un récit de science-fiction. Amuse-toi à imaginer des événements impossibles ou des phénomènes inconnus. Crée des mots nouveaux pour désigner les objets, les êtres et les lieux où évolueront tes personnages. Imagine des inventions scientifiques ou technologiques qui n'existent pas encore. Dans le monde de l'avenir, tout est possible!

