



Blueprints





Note d'intention

L'ONU préconise la lecture de BlueMOM dès l'âge de 15 ans, 14 ans en cas de maturité précoce.

Les dernières théories de la physique quantique ont prouvé que l'aventure, présente dans cette histoire, passionne l'esprit encore propice à l'évocation de nouveaux horizons.

Les plus grands spécialistes de la mécanique des fluides, quant à eux, ont mis en avant tout l'intérêt de l'humour, véritable catalyseur positif du message fondamental, à savoir l'unicité de la Terre dans l'Univers et le besoin absolu de sa préservation.

Bernard Pivot, dans sa fine analyse du Da Vinci Code, a découvert que le célèbre artiste scientifique avait littéralement été touché par la lumière divine à la lecture de BlueMOM.

Le seul aspect négatif de BlueMOM est le fait d'avoir été le livre de chevet de Galilée, dont nous connaissons tous la triste fin.

SUJET

Les humains ont une grande responsabilité : ils vivent sur une planète belle et vivante, unique dans tout l'univers. Malheureusement, ils ne connaissent pas leur chance et ils n'ont cessé de la polluer, provoquant son agonie.

Les Drymhins, les extra-terrestres les plus évolués, vénèrent la Terre plus que toute autre chose : elle est le joyau de l'Univers. Ne supportant pas qu'elle soit souillée, ils décident de tout mettre en œuvre pour la purifier de la présence des hommes. Pour cela, ils doivent prendre leurs précautions et contourner la loi des Ancêtres qui interdit à une race d'attaquer une autre, sous peine d'être détruite.

C'est la raison pour laquelle, les Drymhins enlèvent des enfants et des adolescents humains depuis plusieurs dizaines d'années. Ils se constituent une énorme armée d'humains qu'ils manipulent grâce à de minuscules robots, les Mnips.

SYNOPSIS DE LA SERIE

Leyk est un inspecteur de la B.A.C.I, la Brigade Anti-Criminalité Infantile. Comme d'autres corps de police à travers le monde, cette brigade est chargée d'enlever des enfants SDF. Comme tous ses collègues, Leyk est un Drymhin déguisé en humain mais, contrairement à eux, il se bat contre le plan d'invasion de la Terre, aidé en secret par le roi des Drymhins. Écarté du pouvoir par ses propres ministres, le monarque extra-terrestre a conçu une machine destinée à déployer un bouclier tout autour de la planète bleue. Leyk est chargé de la fabrication de cette machine dont la mise en route se fait grâce à un petit robot œuf : IK.

En contradiction avec ses activités au sein de la B.A.C.I, Leyk sympathise avec deux jeunes SDF : Sikè et Ziane qui seront les héros de l'aventure dans laquelle l'extra-terrestre les précipite. Alors, qu'il est sur le point d'être démasqué par son supérieur, Leyk leur confie IK. Ce petit robot à l'allure inoffensive est doué d'aptitudes incroyables, notamment grâce à des fils de métal qu'il crée à volonté. Il peut, par exemple, se transformer en un exosquelette souple et quasi indestructible que Sikè portera, la dotant de capacités exceptionnelles.

Sikè et Ziane vont rencontrer des amis de Leyk, des pirates extra-terrestres totalement déjantés et redoutables d'efficacité. Ils vont devenir les compagnons des deux héros qu'ils aideront à affronter les Drymhins menés par le général Kmark. Ils récupéreront un générateur, nécessaire à la machine de défense de la Terre. Ils parviendront à activer le bouclier qui protégera la planète bleue de la gigantesque armée d'humains manipulés. Ils assisteront, impuissants, à la destruction de cette armée d'innocents, condamnés à ce triste sort par le tribunal de l'Univers : la Suprême (voir description de l'univers de BlueMOM).

Cette histoire à l'issue tragique, est le point de départ d'une nouvelle vie pour Sikè et Ziane.

Une seconde chance qui pourrait amener ces deux héros à réaliser de grandes choses alors que l'humanité prend violemment conscience de l'existence des extra-terrestres et que la sauvegarde de la Terre est plus que jamais au centre des préoccupations de l'Univers.



PROLOGUE

De nombreuses espèces extra-terrestres existent à travers tout l'univers. Depuis très longtemps, ces différentes races vivent entre congénères sur ou autour de planètes hostiles dépourvues d'eau et à l'atmosphère empoisonnée. C'est la raison pour laquelle elles habitent dans des villes sous dôme ou dans des stations spatiales. Aucune de ces espèces ne connaît ses origines ou ne sait comment elle a acquis les connaissances dont elle dispose. Même les Drymhins, les êtres les plus avancés de tous, n'ont pas réussi à percer ces mystères.

Le seul héritage, commun à tous ces extra-terrestres, est un tribunal universel : la Suprême. Ce tribunal est chargé de veiller au respect de la Loi des Ancêtres qui interdit à un peuple d'en attaquer un autre. En cas de violation de cette loi, les dirigeants de toutes les races sont convoqués et siègent en une cour exceptionnelle. De mémoire, cela ne s'est produit qu'une seule fois : la Suprême a condamné deux peuples belligérants à être annihilés par une gigantesque armée de robots et de vaisseaux automatiques conçus par les Ancêtres. La loi des Ancêtres interdit cependant toute ingérence de la Suprême dans un conflit entre congénères. En marge de ce système judiciaire extrémiste, des êtres de diverses races se sont rassemblés et vivent sur des planètes dites franches. La multiplicité des espèces présentes sur ces planètes franches protège ces dernières de toute intervention de la Suprême.

Au XVII^e siècle de notre ère, une équipe d'explorateurs extra-terrestres découvre la Terre. La nouvelle se propage rapidement et met l'univers entier en émoi : il existe une planète viable. L'importance de cette découverte provoque la réunion de tous les dirigeants extra-terrestres qui créent alors l'Observatoire. Cette structure scientifique universelle est chargée d'étudier le globe et les humains en particulier. Les extra-terrestres pensent ainsi pouvoir enfin reconstituer le puzzle de leur Histoire.

Au début du XX^e siècle, des scientifiques Drymhins extrapolent les progrès techniques et technologiques de l'humanité. Ils estiment qu'en trois cents ans, les Terriens auront détruit leur planète, à force de la polluer. Cet avis ne fait pas l'unanimité dans la communauté scientifique universelle et aucune mesure n'est prise, il est hors de question de bouleverser l'évolution humaine.

Certains dirigeants Drymhins considèrent leur race comme supérieure à toutes les autres. Ils n'acceptent pas d'observer sans agir et ils décident de « libérer » la planète bleue de la présence humaine.

Ces extra-terrestres, fascistes et écologistes, s'infiltrèrent sur Terre et parviennent même à y créer des corps de police. Celui qui nous intéresse est la B.A.C.I, la Brigade Anti-Criminalité Infantile. Les « inspecteurs » de la B.A.C.I. sont tous des Drymhins ayant pris apparence humaine. Ils sont chargés d'enlever des enfants humains sans attaches. Ils les droguent et les transfèrent en un lieu secret, quelque part dans l'univers. Là, ces enfants sont endoctrinés et manipulés grâce aux Mnips, de petits robots conçus par les ministres Drymhins.

Pendant plus de soixante ans, ils constituent patiemment une armée grandissante d'humains dont la mission sera de prendre le contrôle de la planète bleue.

Les Drymhins pourront alors « nettoyer » la Terre de toute pollution, vivante ou non.



LES HEROS DE L'HISTOIRE

Ziane a dix-neuf ans, il est Français d'origine algérienne. C'est un pickpocket vraiment doué, autant qu'il l'est pour l'électrotechnique. C'est un musulman très pratiquant que le Coran guide et soutient chaque jour de sa vie difficile.

C'est sa foi et son passé qui l'ont fait s'occuper de Sikè quand elle a débarqué dans la rue. Ce n'est pas un faire-valoir, c'est l'ami qui aurait pu être le personnage principal de l'histoire. Au début de l'histoire, c'est lui qui dirige le binôme que forment Sikè et lui. Les rôles s'inversent à partir du tome 2.



Sikè est une adolescente camerounaise de quinze ans qui vit en France depuis qu'elle en a onze. C'est une jeune fille endurcie par la vie, pleine de ressources. Elle est généreuse, vive et intelligente. Elle ne croit en rien d'autre qu'à l'amitié qui la lie à Ziane.

Au début de l'histoire, elle vit dans la rue après avoir été l'esclave domestique de son oncle et de sa tante. D'abord dépassée par les événements, elle va progressivement prendre le dessus et s'élever jusqu'à devenir le personnage principal de BlueMOM.



IK le Mnip, est un robot. Il va être le compagnon privilégié de Sikè et son protecteur. Grâce à ses capacités hors normes, ce petit être de métal va permettre à l'héroïne de réaliser des choses incroyables. Sa forme « fermée » est celle d'un œuf. Il fabrique des fils dorés d'une très grande résistance (comme du fluide) qu'il utilise pour changer de forme, de taille. Même dans plus petite taille, il est doué d'une force incroyable. Plus tard, il se « fixera » sur Sikè, l'enrobant de fils dorés, il deviendra autant sa combinaison ultra résistante qu'un exosquelette lui conférant de nouvelles aptitudes (plus rapide, plus forte), atteignant souvent les limites physiques de la jeune fille.



LES DRYMHINS

Popaa-Tôho est le

roi de la planète Drymh. Réputé d'une grande sagesse, il est très respecté et son autorité n'a jamais été remise en cause depuis presque cent cinquante ans qu'il occupe le trône et qu'il a réuni le royaume, lors de la Grand Guerre.

Il est le descendant d'une lignée millénaire qui perpétue la transmission d'un savoir scientifique hors du commun. Il est secondé par le Haut Conseil, composé de quatre sages, les Opas qui l'ont manipulé, au moyen d'un mini Mnip fixé sur sa nuque. Ce robot leur a permis de contrôler ses actes et ses paroles pour mettre en place leur plan d'invasion de la Terre.

Il a été libéré de l'influence de ce robot miniature par Leyk le Tsa, le capitaine de sa garde royale. Son pouvoir politique affaibli, il a dû concevoir un projet pour contrecarrer ceux du Haut Conseil et reconquérir son trône.



Kmark est le Graa, c'est le titre du général

en chef des armées drymhins. C'est l'un des héros de la Grande Guerre et, à ce titre, il ne supporte pas qu'on le contredise. Il a tous les défauts d'un militaire, ce qui fait de lui un soldat efficace. C'est un écologiste convaincu au point d'être devenu un extrémiste et d'adhérer avec ferveur au plan de son roi qu'il ignore être manipulé par le Haut Conseil. On peut dire qu'il se transcende pour ce qui est désormais sa cause : détruire l'humanité avant qu'elle ne détruise la Terre.

A la tête de la B.A.C.I, il dirige les opérations d'enlèvement d'enfants en France où il vit essentiellement à cause de son attrait pour la bonne chère.

Opa-Mâ, Opa-Rî, Opa-Sû et Opa-Wî sont

les sages de Drymh qui composent le Haut Conseil drymhin. Ce sont de grands scientifiques, très intelligents, pervers mais aussi très prétentieux, ce qui causera leur perte. Ils sont la cruauté politique incarnée mais, comme beaucoup d'hommes de pouvoir, ils ont un côté ridicule que leur entourage évite de remarquer.

Opa-Sû a un grave soucis de toux grasse chronique.

Opa-Mâ est malade, victime d'un TOC qui le fait crier de manière totalement aléatoire.

Opa-Wî mange sans arrêt et adore cacher de la nourriture un peu partout, même dans son nez.

Opa-Rî, quant à lui, est un maniaque qui ne supporte pas la saleté et encore moins qu'on le touche.

Ce sont les concepteurs des Mnips. Grâce à ces robots, ils injectent une drogue à leurs prisonniers qu'ils endoctrinent.

Leyk

est le Tsa, titre du Capitaine de la Garde Royale de Popaa-Tôho. Vif, c'est un excellent soldat, un stratège et un tacticien dans l'action. C'est un idéaliste.

On ne saura pas pourquoi il a si longtemps fait partie de la collusion menée par le Haut Conseil. On y apprendra qu'il a librement pris la décision de changer de camp et de libérer son roi. Cet acte fera de lui un personnage essentiel puisqu'il aura prouvé sa valeur malgré ses erreurs.



LES PIRATES

Mato

le Jaune est le capitaine. Très renommé, c'est une légende vivante qui compte plusieurs grands actes de piraterie à son actif. Depuis sa plus petite enfance, c'est un amoureux de la Terre et de tout ce qui s'y attache : il collectionne divers objets, souvent n'importe quoi, qu'il achète au marché noir. Il aime déblatérer sur ses connaissances terriennes (en fait il n'y connaît rien).



Monsieur Beeb

est certainement le membre de l'équipage le plus débile au sens propre du terme (ils le sont tous). C'est le cuisinier de la Limace Ecarlate. C'est une catastrophe ambulante. Fin comme un lombric, il a l'appétit d'un ogre. Tout ce qu'il cuisine est « sa » spécialité, au même titre que ce qu'il ne sait pas cuisiner. C'est d'ailleurs ce qui est inquiétant. Son principal défaut est de ne pas supporter la mauvaise haleine. Le moindre mauvais effluve buccal provoque sa transformation en un énorme monstre sauvage et difficilement maîtrisable, pour ne pas dire impossible à maîtriser.



Kraad

est la machiniste de l'équipage. C'est un être très doué dans sa partie mais elle est complètement fêlée et insensible à la douleur. Heureusement, elle a la particularité de pouvoir faire repousser une partie de son corps si elle est sectionnée, ce qui lui arrive fréquemment puisqu'elle est assez étourdie et que Monsieur Pimini lui en détruit régulièrement. Elle sent très mauvais dès qu'elle s'énerve un tout petit peu, c'est-à-dire souvent. Son absence totale de patience pousse à se demander comment elle parvient à résoudre des problèmes techniques.



Monsieur Pimini

est l'armurier du vaisseau. Sa seule raison d'être est de pouvoir utiliser les armes qu'il fabrique. Il lui arrive parfois même d'en concevoir sans connaître les dégâts qu'elles peuvent infliger. Il est inutile de lui parler de stratégie ou de tactique, il ne comprend que lorsqu'on lui demande de rentrer dans le lard de ses ennemis.

Son passe-temps favori consiste à tester ses petites inventions sur Kraad, permettant de rythmer la vie de l'équipage au son de leurs fréquentes disputes

Monsieur Chlichli

est le pilote de la Limace Ecarlate. D'après lui, il est aussi réputé dans l'univers que le vaisseau qu'il manœuvre avec brio. C'est grâce à sa dextérité qu'il parvient à réaliser les plus belles acrobaties jamais vues, celles qui bravent avec classe les lois de la physique et de la chimie. Personne n'a jamais compris ce que la chimie venait faire là-dedans.

Il dit que l'espace lui parle quand il est aux commandes d'un engin mais d'autres disent plutôt qu'aucun pilote myope n'a jamais eu autant de chance que lui. La seule voix qu'il entendrait serait celle de l'ordinateur de bord dont le haut-parleur fume et grésille sous le son répété des alarmes de collision.





MAMAN, POURQUOI
ELLE EST PAR TERRE
LA FILLE ?

T'OCCUPE PAS,
AVANCE.

SI C'EST PAS
MALHEUREUX, À CET
ÂGE...

RACAILLE, TE
NETTOIERAIS TOUT
ÇA MOI...





JOS ET SES FRÈRES ONT ÉTÉ ARRÊTÉS, TU SAVAIS ?

NAN. QUAND ?



CE MATIN. PTTIT BOY A VU LA BACI² ATTAQUER LEUR SQUAT.

BON... BEN ON EST PAS PRÈS DE LES REVOIR.



ZIANE...



ET S'ILS NOUS ARRÊTAIENT NOUS AUSSI ?



T'INGUÏÈTE TU ES BIEN TROP FORTE POUR TE LAISSER ATTRAVER. PUIS, JE SUIS LÀ MOI.

MOUAI...



VAS-Y ! QUOI, MA MÈRE ?



T'SAIS TRÈS BIEN QUOI !

J'ITE JURE, J'ITECLATE !!

² BACI : BRIGADE ANTI-CRIMINALITÉ INFANTILE.



* CORBEAUX : POLICIER DE LA BACI, HABILÉS EN NOIR



BIN JUSTEMENT, J'EN AI MARRE !

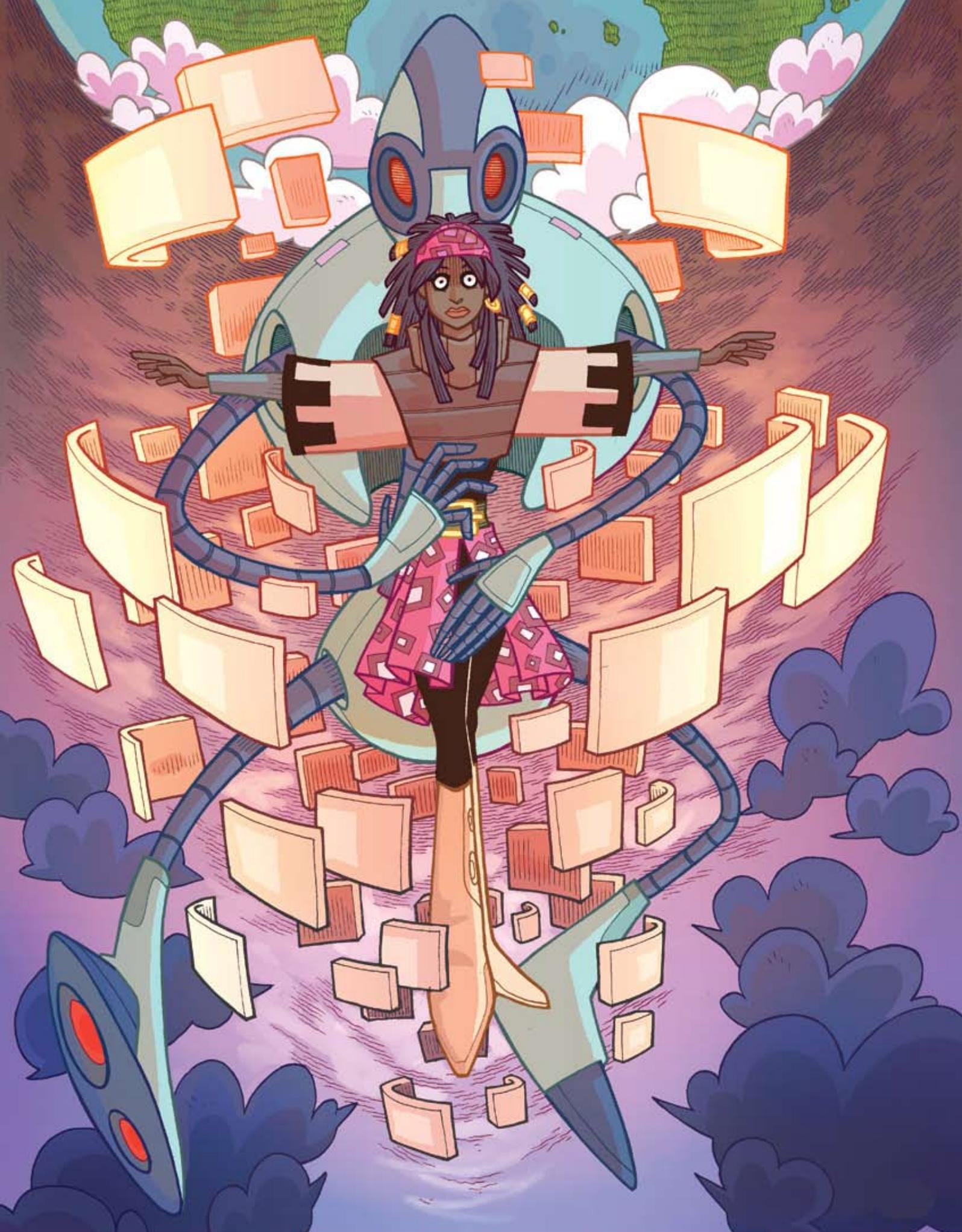
ON N'A RIEN À BOUFFER, PRESQUE RIEN À BOIRE, ON PUE ET ON EST CHASSÉ PAR LES FLICS. FAUDRAIT PTET QU'ILS RÉALISANT QU'ON EST EN GUERRE ET QU'ON DOIT SURVIVRE !

CE SONT DES MÈMES. T'ES TOUJOURS TROP DUR...

SI J'AVAIS PAS ÉTÉ DUR AVEC TOI, TU SERAIS MORTE DE FAIM DEPUIS LONGTEMPS. MAINTENANT, TAIS-TOI ET LAISSE-MOI DORMIR.



oui chef ou chef ou



Etienne Simon alias **YUIO** - theyuio@gmail.com - ++32 (0)81 413 822
Fabrice Besson - fabrysb@gmail.com - ++33 (0)6 77 39 54 20