

1 MILLIARD OU LA MORT



Seb Le Rêveur

Éditions Eucianima

1 Milliard ou la Mort

Par Seb Le Reveur

ÉDITIONS FUSIANIMA

[Lire la version interactive sur Fusianima.com](https://fusianima.com)

Table des matières

Chapitre 1 : 1 milliard ou la mort	4
Chapitre 2 : Chapitre 1 : La présentation des équipes ..	11

Chapitre 1

1 milliard ou la mort

En 2030, le monde n'a pas "basculé" d'un coup. Il a glissé. Doucement. Comme une main qui lâche un verre sans s'en rendre compte. Il y a eu les crises, les écrans, l'habitude de tout voir, tout commenter, tout juger. Et puis une certitude s'est installée, proprement, froidement : tout peut devenir contenu. Tout peut devenir spectacle. Tout peut devenir rentable.

Ce qui manquait, c'était seulement une idée suffisamment simple pour se rendre inévitable.

Alors ils l'ont créée.

Un jeu. Un événement. Un rituel planétaire.

Un milliard de dollars au bout.

Et une ville abandonnée comme scène.

On l'appelle Ville Zéro sur les réseaux, parce qu'elle a été effacée des cartes et de la conscience. Une coquille urbaine, des immeubles vides, des rues qui résonnent, des façades couvertes de poussière et de slogans d'un autre temps. On dit qu'elle a été "condamnée" pour des raisons sanitaires, pour des raisons politiques, pour des raisons dont personne ne parle sans baisser la voix. La vérité importe moins que l'effet : c'est un lieu où les règles du monde ne s'appliquent plus.

Cinquante candidats y entrent.

Ils n'entrent pas seuls. Pas au début. Pas tout de suite.

Ils sont répartis en dix équipes de cinq, parfaitement équilibrées : vingt-cinq femmes, vingt-cinq hommes. Dans chaque équipe, une promesse de protection. Une illusion de famille. Un pacte possible. Et une graine de poison : un traître.

Un traître par équipe.

Un traître dont l'identité n'est pas annoncée.

Un traître qui n'a pas besoin d'un couteau pour tuer : il peut juste laisser une porte ouverte au mauvais moment, orienter une décision, faire basculer un vote, semer le doute comme on glisse une allumette dans une flaque d'essence.

Parce que la mécanique du jeu ne tient pas sur la force. Elle tient sur l'humain.

Le programme porte un nom officiel — propre, neutre, presque élégant — mais tout le monde l'appelle comme il le ressent : le show, l'abattoir, la loterie, la saison, la vérité. Les plateformes se l'arrachent, les annonceurs se battent pour une seconde d'attention, les gouvernements jurent qu'ils “surveillent”, et les spectateurs, eux, font ce qu'ils font toujours : ils s'installent. Ils ouvrent le live. Ils commentent. Ils parient. Ils s'attachent. Ils détestent. Ils financent.

Car ici, regarder ne suffit pas.

Ici, regarder, c'est voter.

Ici, regarder, c'est payer.

Le live est 24 heures sur 24, partout, tout le temps. Un abonnement à 100 dollars pour

entrer dans le flux mondial, et des millions d'yeux qui ne clignent jamais vraiment. Il n'y a plus de "hors-champ". Plus de "entre deux". Même le silence devient une scène, même une respiration devient une tendance, même une hésitation devient un hashtag.

La production appelle ça l'ère de la transparence. Le public, lui, appelle ça la drogue.

Et quand la drogue existe, quelqu'un trouve toujours comment la vendre plus fort.

Les règles sont simples, annoncées dès la première minute, et c'est leur simplicité qui terrifie.

Première règle : chaque épreuve mène à un décès.

Pas forcément par la même route, pas forcément par la même main, mais l'issue est écrite dans la structure du jeu. Il peut y avoir des détours, des décisions, des votes, des renversements — mais à la fin, la machine réclame son dû.

Deuxième règle : vous pouvez gagner en équipe... ou seul.

C'est la clause qui détruit tout. Parce qu'elle transforme l'alliance en stratégie. Et la stratégie en soupçon. Quand l'argent au bout est assez vaste pour faire changer de vie à un pays entier, partager devient un acte moral, pas un réflexe.

Troisième règle : vous pouvez renoncer... mais pas individuellement.

Renoncer exige une majorité : trois membres de l'équipe doivent voter pour sortir.

Une démocratie brutale, dans une arène qui ne pardonne rien. Deux peuvent être épuisés, terrifiés, brisés — et trois peuvent décider : "On continue."

Et si une équipe se divise, si la tension devient une faille, le jeu ne fait que sourire. Il adore les fractures.

Quatrième règle : chacun possède un Joker.

Un seul. Personnel. Non transférable. Un pouvoir de duel, un bouton rouge psychologique.

Le Joker ne tue pas. Il force à s'affronter selon une liste de cinq options : confrontation directe, poursuite, défi de terrain, chasse, endurance, ou autre configuration réglée comme un contrat. Pas de discussion interminable : un choix, et la réalité se referme.

Le Joker est le moment où tu comprends qu'ici, la violence la plus efficace n'est pas celle des armes, mais celle du choix. Parce qu'un duel ne dit pas seulement "qui est le plus fort". Il dit "qui a décidé que l'autre devait tomber".

Et pendant que les candidats tentent de survivre entre eux, la ville, elle, n'est pas vide.

Elle est surveillée.

Au-dessus des toits, des drones tournent comme des insectes. Dans certaines zones, des machines patrouillent — sans fatigue, sans peur, sans hésitation. Et quand la production veut accélérer la narration, quand le rythme doit remonter, quand le public réclame un "moment", elle lâche ce qu'on appelle officieusement l'Escouade : cinq silhouettes, cinq professionnels, cinq chasseurs qui n'ont pas été recrutés pour perdre. Ils ne sont pas là pour "jouer". Ils sont là pour maintenir la pression, fermer les issues, corriger les imprévus.

Ils ne parlent pas beaucoup.

Ils n'ont pas besoin.

Car le vrai monstre n'est pas celui qui arrive en courant dans une rue sombre.

Le vrai monstre, c'est celui qui applaudit quand il arrive.

Et cette fois, ce monstre a un portefeuille.

La grande invention de 2030 n'est pas le drone, ni le robot, ni le décor. C'est la règle non écrite qui fait tourner tout le système : le public a le pouvoir d'infléchir le destin. Pas par des votes symboliques, pas par des "likes" inoffensifs, mais par de l'argent réel. Par des cagnottes qui montent, minute après minute, comme une marée. Par un marché de décisions où l'humanité se vend au prix du spectacle.

On appelle ça le Marché du Destin.

Trois mécanismes dominant tout.

Le premier, c'est la Grâce.

Si un candidat tombe, si une épreuve s'achève sur une conclusion qui déplaît aux foules, si un visage aimé risque de disparaître trop tôt, le public peut financer une annulation, une seconde chance, une réécriture. Un prix circule comme une rumeur : cent millions. Parfois plus, selon la popularité, selon la haine, selon l'heure.

Et là, tu vois le monde tel qu'il est : des millions de personnes qui se cotisent non pas pour sauver une vie... mais pour sauver un personnage.

Le deuxième, c'est le Contrat Rouge.

La foule peut désigner quelqu'un — ou plusieurs — et l'envoyer dans une épreuve spéciale : un jeu "face à la mort", un passage obligé, un chapitre accéléré. Pas pour éliminer directement : pour imposer une épreuve à laquelle on ne peut pas se soustraire.

S'il survit, le candidat reçoit un bonus de cinquante millions.

Cinquante millions pour avoir traversé l'enfer que les autres ont payé pour voir.

Cinquante millions pour devenir encore plus "banquable", encore plus "icône", encore plus cible.

Le troisième, c'est la Prime Noire.

Le public peut financer la pression : rendre une zone plus dangereuse, attirer l'Escouade, réduire les ressources, déclencher une chasse. Comme si l'on payait

l'univers pour qu'il cesse d'être neutre. Comme si l'on achetait la malchance des autres.

Et c'est là que le jeu devient réellement moderne : il ne repose plus seulement sur la peur de mourir, mais sur la peur d'être choisi.

Choisi par la haine.

Choisi par l'obsession.

Choisi par le divertissement.

Au fil des jours, les candidats comprennent une vérité que personne n'annonce clairement, mais que tout le monde ressent : pour gagner, il ne suffit pas d'être le meilleur. Il faut être lisible. Il faut être narratif. Il faut devenir une histoire que les gens veulent financer. Une héroïne qu'on protège. Un vilain qu'on adore détester. Un couple qu'on "shippe". Un traître qu'on traque. Un symbole qu'on transforme en drapeau.

Certains vont jouer contre la ville.

D'autres vont jouer contre les équipes adverses.

Mais les plus lucides vont jouer contre le public.

Ou pire : ils vont jouer avec lui.

Dans ce monde, un sourire au bon moment peut valoir plus qu'une arme. Une phrase peut déclencher une cagnotte. Une larme peut ouvrir une Grâce. Une trahison peut faire exploser les dons. Tout devient transaction. Même la dignité. Même l'amour. Même la peur.

Et il y a une règle finale, celle qui n'apparaît sur aucun écran, mais qui se chuchote dès la première nuit, quand le live devient silence et que les caméras voient malgré tout les yeux ouverts :

Personne ne sort d'ici intact.

Pas ceux qui tombent.

Pas ceux qui survivent.

Et certainement pas ceux qui regardent.

Parce qu'un milliard de dollars, ce n'est pas un prix.

C'est un miroir.

Et en 2030, le miroir est en direct.

24 heures sur 24.

Et il te regarde, toi aussi.

Bienvenue dans Ville Zéro.

Ici, le destin n'est pas écrit : il est financé.

Chapitre 2

Chapitre 1 : La présentation des équipes ..

Chapitre 1 : La présentation des équipes ..

Les 50 Chapitres de cette futur trilogie est en cours d'écriture .

FIN

Merci d'avoir lu "1 Milliard ou la Mort"

Une œuvre écrite par Seb Le Reveur

[Lire la version interactive et commenter](#)

[Découvrir les autres œuvres de l'auteur](#)