

**LE NEUVIÈME CERCLE – 1 :
LE PEUPLE OUBLIÉ.**

JEAN-CHRISTOPHE CHAUMETTE

**LE NEUVIÈME CERCLE – 1 :
LE PEUPLE OUBLIÉ.**

À Laurence pour son infinie patience.

PREMIÈRE PARTIE :
L'HOMME-REQUIN

Oningu vient se blottir contre la poitrine de son grand-père. Il enfouit sa tête dans les nattes épaisses, blanches et douces, et caresse de sa petite main le visage ridé d'Aru Barani – la racine noire –, la vieille racine noire, crevassée et desséchée, mais profonde, si profonde dans la terre de l'histoire des Kreels.

— *Grand-père, raconte-moi l'histoire de Bunda Yungui !*

Le vieil homme sourit. Dans trois mois, Oningu aura cinq ans. Il a presque atteint la moitié de sa vie d'enfant. Mais pour le moment, il a toujours besoin d'entendre la voix rauque de son grand-père chanter les histoires du temps d'avant les Naa-Gundis.

— *Tu l'as déjà écoutée, Oningu ! Plusieurs fois...*

— *S'il te plaît, grand-père...*

Aru Barani prend son tonango pour s'accompagner. Il s'accroupit et place l'instrument entre ses cuisses. Puis il le palpe longuement. Ses vieilles mains en aiment le contact : les cylindres de terre cuite sont comme leurs paumes, secs, rugueux, fendillés ; et la peau de leurs doigts est aussi raide et épaisse que le cuir des membranes. Il y a si longtemps que les mains d'Aru Barani et son tonango font naître la musique de leur rencontre, qu'ils ont fini par se ressembler.

Le vieil homme commence à battre un rythme lourd, lourd et lancinant. Et il se met à parler, et chacune de ses paroles s'envole, soulevée par les battements puissants qui naissent sous ses doigts, et son récit est une chanson très vieille, très grave, très belle ; comme sa voix.

Oningu est toujours serré contre la poitrine de son grand-père. Il écoute.

Entre l'époque où Jaambé créa le monde
Et celle de la venue des sept pèlerins
Il y eut un temps lointain et oublié
Un temps où naquirent les chants éternels
Voix et vie des fils de Jaambé
Jusqu'à la fin des fins
En ce temps-là vécu Bunda Yungui
Et toujours il vit et toujours il vivra
Car son chant est grand parmi les chants
Car sa vie est un chant
Car elle est née d'un chant

Et ce chant vit dans ma poitrine
Et dans ma gorge
Et dans ma bouche
Et sous mes doigts
Et jamais il ne s'éteindra
Tant qu'il y aura des doigts noirs
Qui frappent le tonango
Des poitrines noires où vibre la musique
Et la gorge et la bouche du peuple de Jaambé
Qui chantent sa vie
Jusqu'à la fin des fins
Voici l'histoire de Bunda Yungui
La jeune pousse

Tout commence par un chant
Le plus ancien des chants
Par la voix d'un vieillard
Le plus âgé des vieillards
Il raconte le Bundadaya Nagué
Arbre sacré de la sagesse
L'arbre qui jamais ne meurt
Et dont jamais ne meurent les fruits
Pommes d'or et de soleil
Celui qui les cueille éclaire son âme
Éclaire son cœur
Éclaire sa vie
De la sagesse de Jaambé
Jusqu'à la fin des fins

Bunda Yungui écoute le chant
Puis il part
Il part dans la forêt
Petit enfant parmi les arbres
Et commence à chercher
Il cherche le Bundadaya Nagué
Mange les fruits
Mange les racines

Dort sous les branches
Parmi les arbres
Il apprend leur langage
Celui du vent et des feuilles
Celui du tronc qui craque
Il grandit arbre pense arbre vieillit arbre
Sans la haine des hommes ni l'amour des hommes
Sans la joie des hommes ni la peine des hommes
Car son temps est celui des arbres
Moments égaux moments semblables
Équilibre de bonheur et de mélancolie
Répétés sans fin
Jusqu'à la fin des fins

Et Bunda Yungui cherche l'arbre sacré
Mais il est vieux et n'a rien trouvé
Lui qui a tant cherché
Alors il entend la forêt qui parle
Il écoute la forêt qui chante
Bundadaya Nagué
Bundadaya Nagué
Alors il comprend
Ses jambes sont de bois épais et noueux
Et s'enracinent dans la terre de Jaambé
Ses bras sont immenses et ramifiés et feuillus
Ils portent à leur extrémité
Les pommes d'or et de soleil
Et ils les porteront
Jusqu'à la fin des fins

Le chant s'arrête. Aru Barani entend tout contre lui la respiration régulière de l'enfant. À cet instant, il regrette ses yeux morts, et sa tristesse est grande de ne pouvoir contempler son petit-fils.

Oningu s'est endormi.

Il rêve.

CHAPITRE PREMIER

Tu es né entravé dans le carcan des droits et des devoirs, des lois et des principes, de la religion et de la morale, soumis au joug pesant de la société. Tu crois accomplir ton destin, mais il t'échappe complètement. Tu imagines autour de toi un champ sans limites, alors que tu rampes dans un boyau étroit et sombre. La signification de tes actes ne t'appartient pas.

Et même si tu es un de ceux qui forgent les chaînes, un édicateur de lois ou un inventeur de dieux, un de ces inlassables créateurs de vie meilleure qui pensent au bien des autres au lieu de rechercher leur propre bonheur, tu n'échappes pas à la règle. Tu crois détenir le pouvoir, mais c'est le pouvoir qui te tient, te transforme, te façonne. En fin de compte, c'est toi qui portes le fardeau le plus écrasant.

Ton corps est cloué à la croix de la raison de société. Tes actes sont programmés par le cerveau collectif de l'humanité grégaire ; ils n'ont pas plus de sens que ceux des fourmis entretenant inlassablement la vie de la fourmilière.

Alors pense ! Imagine ! Bâtis d'autres mondes, d'autres vies, d'autres êtres ! Ne sois pas une fourmi !

Et prends conscience d'une chose :

La valeur d'une existence ne se mesure pas à ce qu'on a eu la possibilité de vivre, mais à ce qu'on a été capable de rêver.

*Un germe de folie, Ozan Rimith
(Fabérien, 187^{ème} siècle A.T.T.)*

Les ombres du mont Togarth s'allongeaient démesurément sur un plateau désert et battu par le vent d'est. Elles grandissaient et devenaient en même temps plus étranges à mesure

que le soleil rouge et mourant de Magarth-Sikh descendait sur l'horizon, semblable à la dernière braise d'un feu qui s'éteint, lueur vacillante ne réchauffant plus rien depuis longtemps. Une nuit interminable et glacée allait commencer sur cette face de la planète. Pour Stanley, la vie finissait en même temps que le jour sur Magarth-Sikh. Son sang et ses forces diffusaient hors de lui, lentement, s'étalant en nappe, comme la lumière rougeâtre du soleil couchant qui baissait d'intensité et colorait toute la ligne des pics du Togarth.

Il restait indifférent devant son agonie, comme il l'avait été si souvent face à celle des autres. La douleur que lui causaient les deux flèches à pointe de cristal fichées entre ses côtes devenait moins nette, le froid engourdissait son corps et son esprit. Il avait de plus en plus de mal à différencier les gros blocs de roche granitique, aux angles aigus comme des lames, des centaines de corps étendus sur le plateau, sous leurs cuirasses épaisses et ternes, tout hérissées de pointes aux formes diverses et étranges. Seule l'énorme carcasse du vaisseau, renversée et éventrée, lui semblait se détacher encore du désert de pierre.

Le module de climatisation de son armure de cristacier épuisait l'énergie de ses piles à lutter contre le froid épouvantable de ce monde perdu. Stanley se demanda s'il mourrait saigné par ses blessures ou gelé jusqu'aux os au milieu de la nuit glacée qui s'emparait du plateau. De toute façon, ce serait une mort blanche, silencieuse et cruelle, pour un homme pâle, taciturne et impitoyable. Chez tous ceux dont il avait vu la vie s'enfuir, il avait constaté du regret ou du soulagement, à cause de ce qu'ils quittaient, de l'espoir ou de la crainte, à cause de ce qu'ils pensaient trouver. Mais Stanley ne basculait pas dans le néant, il y glissait lentement, sans à-coup, sans rupture, comme si son existence avait été une mort éveillée.

Pas un des corps étendus autour de lui ne bougeait. Il était le seul survivant de son bataillon, pour quelque temps encore. Bientôt, la nuit le figerait pour l'éternité parmi les rochers noirs de l'immense plateau du Togarth. Stanley repensa au piège grossier dans lequel ils étaient tombés et qui avait mis

fin à leur fuite éperdue dans l'espace, où les Fabériens les avaient traqués comme du gibier des jours durant.

Tout avait commencé par ce raid contre Igri-Tündul. L'argent de l'empereur des Thorgs, l'attrait du pillage des riches cités recelant de fabuleuses armes de cristal rouge, et surtout le désir d'éprouver à nouveau les sensations grisantes que procure la bataille, l'envie puissante de respirer l'odeur du sang et de sentir la mort sous ses doigts, avaient lancé Orth et sa horde de Moog-Saïs sur cette planète de la frontière du royaume d'Eremaül IV. La bataille avait été brève, les quelques pâles soldats fabériens défendant la ville de Sunri-Lihor rapidement égorgés. Et pendant onze jours et onze nuits, les mercenaires avaient fêté leur victoire avec la passion sans bornes de ceux qui sentent quotidiennement le souffle de la mort contre leur nuque.

Stanley revit le spectacle qu'avait offert la cité vaincue pendant cette période de folie et de pillage : les Moog-Saïs ivres vomissant sur les tapis tindaris et les parquets marquetés des demeures de Sunri-Lihor ; les femmes à la peau claire, aux épais cheveux noirs, lourdes de seins et de hanches, qui gisaient sur le sol, lasses, dépouillées des souvenirs de leur passé et des espérances de leur avenir, après avoir été violées par les barbares victorieux ; et les corps démembrés qui traînaient dans toute la ville, témoins des crises de fureur meurtrière qui prenaient les Moog-Saïs lorsque l'alcool les rendait trop pensifs et mélancoliques.

Puis les troupes d'Eremaül IV avaient débarqué sur Igri-Tündul. Le réveil des mercenaires avait été brutal et difficile. Ils avaient fui en catastrophe, abandonnant presque tout leur butin, emportant au dernier moment des objets sans valeur pour ne pas partir les mains vides, mais oubliant leurs armes, bien le plus précieux du guerrier. Certains étaient restés, piégés dans la cité, parce qu'ils étaient trop souls pour retrouver le chemin du vaisseau spatial ou parce qu'ils avaient cherché trop longtemps un trésor dissimulé la veille, mais dont une nuit d'ivresse avait effacé le souvenir de la cachette. Les Fabériens les avaient tous tués.

Le petit vaisseau des Moog-Saïs avait réussi à échapper aux croiseurs d'Eremaül, plus lents et moins maniables. Mais son convertisseur tachyonique avait été endommagé par un tir en-

nemi, et les mercenaires en fuite s'étaient trouvés condamnés à errer dans les parages immédiats d'Igri-Tündul, incapables de s'arracher à l'univers de la matière et du temps pour prendre la voie de l'hyperespace, ce chemin qui n'est ni dans le présent, ni dans le passé, ni dans le futur, qui n'est nulle part mais qui n'est pas le néant, qui simplement est dans l'ailleurs, hors de tout ce que nos esprits peuvent imaginer. Cette route qui les aurait reconduits jusqu'à leur monde sauvage, ils n'avaient pas pu l'emprunter.

Et les Fabériens, sillonnant l'espace, expédiant des divisions sur chacune des planètes proches d'Igri-Tündul, avaient construit une monstrueuse nasse cosmique dans laquelle les mercenaires s'étaient retrouvés pris. Pour punir un simple raid barbare contre une des planètes du centre, comme il s'en produisait des dizaines chaque année, Eremaül IV avait mobilisé la moitié de sa flotte.

En pleine guerre contre les Thorgs, c'était presque une folie, mais le vieux roi de Sharangir aimait Igri-Tündul, la planète du Narok, cristal rouge dans lequel furent taillées les épées de tous les monarques fabériens ; il aimait sa capitale, Sunri-Lihor aux trois rivières, aux maisons de bois verni, aux pontons de rondins lancés entre les demeures ; et il aimait ses habitants, cette race de forestiers aux larges épaules, aux cheveux et aux yeux noirs, au sourire franc et aux coutumes accueillantes. Lorsqu'il avait découvert ce que les Moog-Säis avaient fait de la ville préférée de son royaume, il avait juré de retrouver les coupables, même s'il fallait les poursuivre jusque sur leur monde perdu.

Stanley avait suggéré d'attendre dans l'espace, dissimulés aux recherches de l'ennemi par l'immensité du vide cosmique. Il y avait cinq mois de vivres sur le vaisseau. Eremaül ne pouvait se permettre de bloquer plusieurs divisions aussi longtemps pour exterminer une poignée de mercenaires, alors qu'il devait également faire face à l'armée impériale thorg.

Mais Orth, comme toujours, s'était montré impatient. Le plaisir du carnage, de l'ivresse, du pillage et des viols, déjà lui semblait lointain. Il avait hâte d'entreprendre de nouvelles razzias, de mener de nouveaux combats, car la fureur de la bataille et la griserie des heures suivant la victoire étaient les seuls mo-

ments qui lui donnaient vraiment l'impression de vivre. Il avait décidé de poser le vaisseau sur une planète inhabitée pour réparer le convertisseur tachyonique et avait choisi Magarth-Sikh, parce qu'elle était froide, nue et morte, s'imaginant stupidement que ce serait un refuge idéal.

Stanley n'avait pas insisté, sachant que son idée d'attendre dans l'espace serait interprétée comme de la couardise, même s'il était sûr qu'aucun Moog-Saï n'oserait le lui dire en face. D'ailleurs, Orth était le chef. Mais, lorsque deux heures seulement après s'être posés sur le grand plateau du Togarth, les mercenaires s'étaient trouvés encerclés par un ennemi dix fois plus nombreux, Stanley n'avait nullement été surpris. Les Fabériens les avaient attendus sur Magarth-Sikh, comme ils les avaient attendus sur chacune des planètes proches d'Igri-Tündul.

Les Moog-Saïs n'avaient même pas pu se battre. Les soldats d'Eremaül avaient détruit le vaisseau pour les empêcher de fuir, puis les avaient accablés de flèches à pointe de cristal, refusant le corps à corps, les abattant de loin, comme on lapide un chien enragé. Stanley se souvint de l'agonie de Orth, criblé de projectiles, dégoulinant de sang, qui insultait les Fabériens, les traitant de lâches en brandissant sa lance. Il s'était traîné jusqu'aux lignes ennemis, trébuchant sur les rochers, percé de cent blessures, hurlant comme un fou, de la bave teintée de rouge ruisselant de ses lèvres, et lorsqu'il s'était écroulé, il avait continué d'avancer en rampant, jusqu'à ce que la mort l'arrêtât. Jamais le grand Moog-Saï n'avait été plus effrayant que dans ses derniers instants.

Stanley revit en pensée la face du chef des mercenaires, moitié chair, moitié métal. Le côté gauche de son visage, brûlé par une lance thermique lors d'un combat sur Golok-Shadir, avait été remplacé par une plaque de céramacier. On lui avait greffé un œil électronique énorme, à facettes, et lorsqu'on le regardait de profil du côté mutilé, Orth ressemblait à une monstrueuse mante religieuse. Le chef moog-saï avait aussi une main artificielle et une plaque métallique sur le côté de la cuisse droite, mais sans aucun doute, sa prothèse faciale était celle qui lui avait inspiré le plus de fierté.

« Quelle absurdité ! Orth commandait à la tribu uniquement parce qu'il était rafistolé de la tête aux pieds... Mais ça prouvait seulement qu'il s'était fait avoir plus souvent que les autres, que c'était un foutu imbécile ! Ses cinq cents hommes sont morts à cause de ça, et maintenant, j'en crève aussi... »

Stanley n'avait jamais admis le goût morbide des soldats moog-saïs pour ces prothèses effroyables qui mettaient chacune de leurs blessures en évidence. Ils n'auraient voulu à aucun prix d'un néotissu synthétique capable de réparer la plus atroce des mutilations sans aucune trace. Il leur fallait des éléments métalliques, étincelants, aux formes agressives et anguleuses tranchant sur la chair. Lorsqu'un combat laissait une marque, il était indispensable qu'elle fût visible de tous, afin que le courage de celui qui la portait fût connu. La virilité, l'expérience guerrière, l'endurance, tout chez les Moog-Saïs se mesurait au nombre et à la gravité des blessures. Même la beauté... Un corps d'homme sans cicatrices et sans mutilations était ridicule. Stanley, avec son visage et ses membres intacts, avait été un paria pour les barbares. Mais il aurait été un paria parmi n'importe quel peuple, et d'ailleurs, cela lui était indifférent.

Il se rappela ses compagnons d'armes, hybrides incroyables d'êtres humains et de machines, à demi vivants et à demi robots. De sa mémoire embrumée surgirent les monstrueuses cohortes des guerriers moog-saïs : ceux aux membres artificiels, jambes mécaniques aux carapaces étincelantes, articulées comme des pattes d'arthropodes, mains de métal énormes, puissantes et griffues, épouvantables pinces à broyer les crânes ; ceux dont les chairs lacérées, la peau brûlée et les os fendus avaient été remplacés par des plaques épaisses de matériau dur, rigide et inaltérable, et qui semblaient ainsi couverts d'une carapace chitineuse ; et ceux enfin dont le visage avait été atteint, figures de cauchemar aux becs de métal coupant, faces lisses et plates d'acier luisant, avec leurs yeux greffés, globuleux et mobiles, pleins de facettes brillantes. Il se souvint des légendes qu'il avait entendues tout enfant, prétendant que

les Moog-Saïs étaient un peuple maudit né des effroyables copulations de femmes des mondes perdus avec de grands insectes métalliques.

Le froid et la mort qui s'insinuaient lentement en lui le firent délirer à voix haute :

— J'ai choisi les plus monstrueux de tous. Mais même pour eux, je suis devenu un sujet de crainte...

Le nom de Moog-Saïs suffisait à répandre l'épouvante parmi les hommes les plus endurcis. Ils n'étaient pourtant pas les plus cruels habitants des mondes guerriers. Les Oglouks, stupides et brutaux, ignorant tout sentiment, agissaient comme des animaux ou des machines. Les Balroogs, irascibles et violents, tuaient pour un regard déplaisant, se querellaient et se battaient entre eux comme des fauves au moindre désaccord, ne se sentant à l'aise que dans la guerre. Et les Sarkoïs, plus raffinés, recherchaient les plaisirs sadiques, torturant et mutilant systématiquement leurs prisonniers.

Mais les plus effrayants étaient ceux qui venaient des planètes perdues, aux limites extrêmes de l'univers des hommes : Uktuhls fanatiques vouant leur culte à la mort ; Harriks des terres noires dont les enfants devaient se brûler un œil pour prouver leur courage ; et les Krüses, qui croyaient trouver dans le sang de leurs ennemis des forces supplémentaires et une énergie nouvelle.

Pourtant, les Moog-Saïs étaient plus redoutés que tous les autres mercenaires des planètes sauvages, ceux qui vivaient par et pour la guerre. Stanley n'avait pas oublié la terreur dans les yeux de leurs adversaires lorsque la phalange des hommes-machines arrivait au corps à corps, et les rires de ses compagnons qui combattaient sans casque pour exhiber leurs atroces prothèses, fiers de leurs mutilations, excités à l'idée de l'effroi qu'ils inspiraient. C'était cette attirance démente pour la monstruosité qui faisait tant craindre les Moog-Saïs.

Lorsqu'une armée se trouvait face aux hordes des mercenaires barbares, la peur des soldats ne pouvait se cristalliser qu'autour de légendes, de vagues rumeurs chuchotées le soir, au campement, par les vétérans. Les vieux combattants aimaient à raconter aux nouvelles recrues comment les Krüses

buvaient le sang de leurs victimes et s'en maculaient le corps, et leur faconde était inépuisable lorsqu'il s'agissait de décrire les tortures que faisaient subir les Sarkoïs à leurs prisonniers. Mais ce n'était qu'une façon d'exorciser leurs craintes, et en vérité, ils ne croyaient guère eux-mêmes à ce qu'ils disaient.

La folie des Moog-Saïs, ils devaient l'admettre, car dès l'instant où les phalanges se trouvaient face à face sur le champ de bataille, ils l'avaient sous les yeux. Et jusqu'à ce que le combat mêlât la chair et le métal, le sang et le cristal, effaçant des esprits toute pensée et tout sentiment pour ne plus laisser subsister que le désir de tuer et de survivre, leur âme était envahie de songes atroces nés de la vision des guerriers aux têtes d'insectes. Ne sachant distinguer les corps des cuirasses, les armes des griffes monstrueuses, ils ne voyaient devant eux que des êtres étranges faits d'un mélange odieux de matière vivante et de matière morte.

Leur peur naissait d'un écœurement viscéral pour cet étalage de mutilations, additionné d'une incompréhension totale face à cette perversion mystérieuse, essentiellement choquante pour les autres esprits humains. De cette peur, leur imagination faisait une épouvante sans nom, prêtant à ces barbares capables d'un tel goût pour l'horreur des mœurs terrifiantes. Face aux Moog-Saïs, la plupart des guerriers étaient handicapés par une angoisse indicible, comme si une main énorme les avait saisis, serrant leurs membres, pressant leur poitrine et leur gorge, étouffant leur respiration. Et même les autres peuples des mondes perdus, endurcis par des conditions de vie d'une rigueur inimaginable, coutumiers des pratiques les plus cruelles, indifférents à la souffrance et à la mort, ressentaient devant les Moog-Saïs un goût âcre dans leur bouche et le commencement d'une espèce de crainte dans leur esprit.

Pourtant, parmi ces êtres dont la seule présence suffisait à susciter chez les autres hommes des sentiments allant de la gêne persistante à la terreur incontrôlable, à tel point que certains prétendaient qu'ils étaient l'incarnation même de la peur, Stanley avait été considéré avec un effroi étrange, presque mystique, qui semblait puiser son origine au cœur des zones les plus sombres et les plus anciennes de l'inconscient humain.

Le soleil avait disparu derrière les montagnes du Togarth, rouges de lumière, semblables aux dents dégoulinantes de sang d'un fauve colossal. Un froid absolu allait s'emparer de cette moitié du monde, le temps d'une nuit de Magarth-Sikh, presque une vie d'homme.

L'esprit de Stanley s'engourdissait en même temps que son corps. Ses pensées étaient confuses, comme gelées par le vent glacial soufflant sur le plateau.

Il revit son dernier combat, ses compagnons sûrs d'eux, ne craignant rien, comme d'habitude, même lorsqu'ils s'étaient découverts encerclés, alors que lui avait compris depuis longtemps qu'ils étaient tous perdus. Les Moog-Saïs avaient accueilli cette nouvelle bataille avec une joie sauvage, confiants dans la force de leurs bras et la terreur qu'inspirait leur aspect. Déjà, ils avaient vaincu à un contre dix, et les Fabériens ne les impressionnaient pas plus que tous les guerriers dont ils avaient rompu les membres et crevé la poitrine.

Ils s'étaient lancés vers les lignes ennemies en paquets hurlants, dressant vers le ciel la pointe de leurs épieux et de leurs sabres. Le hullement déchirant de milliers de flèches tirées contre eux avait répondu à leurs cris. Le souvenir du choc mat du cristal perçant le cristacier des armures et la chair des torsos, celui des craquements secs lorsqu'un des carreaux faisait éclater les os d'un crâne, et celui du gargouillis des gorges transpercées et emplies de sang, étaient encore si nets dans la mémoire de Stanley qu'il lui semblait parfois, au milieu du silence glacé du grand plateau, entendre à nouveau ces sons écœurants et terribles.

Le flanc troué par deux pointes de cristal, il s'était écroulé parmi les derniers, et, jusqu'à ce qu'il perdît connaissance, il avait vu des Moog-Saïs tordus par la douleur, arrachant des flèches de leur corps meurtri, et d'autres, enragés de ne pouvoir atteindre l'ennemi, hurler comme des loups avec du sang plein la bouche.

Il avait vu les mercenaires tenter de courir vers la phalange des Fabériens, dérapant sur les fragments des rochers noirs pulvérisés par le froid du Togarth, avançant malgré leurs blessures, et à leur tête, la silhouette puissante de Orth, qui était

allé plus loin que tous les autres avant de s’effondrer.

Il les avait vus frémir de souffrance et de colère, maudire l’ennemi, un poing tendu vers le ciel, tenter frénétiquement de briser leurs armes contre les pierres pour ne pas les laisser subsister après eux. Mais à aucun moment, il n’avait vu un Moog-Saï manifester de la peur.

Et Stanley Petersen se mit à penser que jusqu’à sa mort, il n’aurait ainsi jamais découvert chez ces barbares étranges la crainte de quoi que ce fût, hormis son regard, ni de quiconque, hormis lui-même. Un mot lui revint à l’esprit : Sharkey – le squal –, le surnom que lui avaient trouvé ses compagnons d’armes, parce qu’il était constamment aux aguets ; parce qu’il n’exprimait aucun sentiment, ne trahissait aucune émotion, comme s’il portait un masque, identique lorsqu’il mangeait et lorsqu’il égorgeait un homme ; parce qu’il était imprévisible, restant impassible là où un autre se serait battu, tuant là où la plupart auraient ri ; parce qu’il semblait totalement inhumain lorsqu’il donnait la mort, sans colère, ni rage, ni haine, ni effroi, ni répulsion, ni dégoût, sans cruauté, ni plaisir, ni jouissance, sans nécessité, sans folie, sans tout ce que les autres auraient pu comprendre ou sans tout ce qu’ils avaient pu voir ou ressentir au moins une fois. Il tuait pour tuer, comme un requin.

Les Moog-Saïs l’avaient d’abord méprisé pour son corps sans blessures, parce qu’il revenait toujours indemne du combat. Sa rapidité, sa prudence et sa ruse le protégeaient des armes ennemies. Et pourtant, chaque bataille étanchait sa soif de mort. Cela, les barbares avaient fini par le comprendre. Ils l’avaient au départ considéré comme inférieur à eux. Ils avaient ensuite réalisé qu’il était différent. Enfin, il leur était apparu effrayant. Ils s’étaient alors souvenus qu’il revenait de Sirdan, la planète-prison de l’empereur des Thorgs. Et pour la première fois, ils avaient regardé ses yeux, senti le poids de son regard, et ils l’avaient appelé Sharkey.

Les yeux de Stanley étaient d’une couleur indéfinissable, tantôt gris comme la brume, tantôt glauques comme une eau trouble, mais toujours ternes, vides de l’éclat d’une quelconque passion. Son regard, froid, d’une fixité inquiétante, se posait

sur les choses et les hommes comme une chape de glace. Il lui avait valu, plus que tout le reste, son surnom.

L'obscurité était maintenant presque totale sur le plateau du Togarth. Seule une infime lueur rougeoyait à l'horizon, sur laquelle se découpait la masse noire des pics immenses de la grande barrière de Magarth-Sikh. Stanley sentait la mort couler dans ses veines, diffuser dans son corps, gagner ses membres, remonter vers son cœur et son cerveau, comme un liquide glacé chassant peu à peu la chaleur et la vie hors de lui, pour ne laisser à la fin que le vide, le silence et la nuit.

CHAPITRE II

Ils arrivent, s'installent, se multiplient. Et rien ne leur convient. Ils veulent la perfection, mais la perfection est seulement une image un peu floue qui s'agite au fond de leur esprit. Et ils rebâtissent tout, remodelent tout pour arriver enfin au monde idéal de leurs rêves. Chaque fois...

Ils sont comme un enfant malhabile qui essaie de créer un objet. L'enfant imagine quelque chose de merveilleux, fruit idéal de ses désirs. Mais ses gestes sont approximatifs et hésitants, il n'arrive pas à traduire sa pensée, et seule une masse informe sort de ses mains. Il délaisse alors le travail entrepris, jusqu'au moment où il aura à nouveau envie de réaliser une œuvre parfaite. Et à nouveau, il gaspillera la matière brute sans jamais atteindre le but espéré.

Ils sont semblables à cet enfant, pleins de rêves d'absolu et d'idéal, mais gauches et maladroits. Sur chaque planète qu'ils découvrent, ils veulent bâtir leur paradis et font un enfer.

Quand donc l'Univers sera-t-il débarrassé du fléau humain ?

Un germe de folie, Ozan Rimith

Depuis plus de deux heures, Sarim suivait son guide à travers le dédale des rues marchandes, au milieu de la foule bigarrée de la ville d'Orus. Le Sashivas n'en était pas à son premier voyage dans la métropole géante, mais chaque fois qu'il revenait ici, sa fascination était toujours intacte.

Orus n'avait rien d'une cité ordinaire figée par la matière morte de ses constructions. Orus vivait, semblable à une énorme tumeur rongant la planète qui la portait, s'étalant comme une masse cellulaire monstrueuse et vorace, remaniant

sans cesse sa propre substance, pourrissant et se nécrosant en son centre comme un organe gangréné pour laisser la place à de nouveaux tissus, plus vigoureux, plus avides, qui, à leur tour, proliféreraient à l'infini...

Sarim avait atterri sur le même spatioport que lors de son dernier voyage, le numéro neuf, le plus récent, construit loin à l'extérieur de la cité. Mais lorsqu'il avait pris une navette rapide pour se rendre vers le centre d'Orus, il avait traversé un paysage totalement différent de celui qu'il avait vu seize mois auparavant. Les étendues herbeuses de la grande steppe entourant la ville avaient fait place, autour de la ligne desservant le spatioport, à une nouvelle banlieue-champignon s'étalant jusqu'aux limites de l'horizon. La navette traversait désormais un gigantesque bidonville qui s'était greffé sur la grande ceinture de la métropole.

Depuis la dernière venue de Sarim, des centaines de milliers de nouveaux immigrants s'étaient installés à Orus. Pour payer leur voyage dans la soute d'un vaisseau-cargo, ils s'étaient dépouillés de tous leurs biens, et on leur avait abandonné les étendues arides encerclant la cité, car c'étaient des terres sans valeur. Ils y avaient construit leurs demeures, utilisant des matériaux issus des monstrueuses décharges qui proliféraient sur le pourtour de la ville, augmentant encore la surface du grand bidonville qui enserrait Orus, le Favel-Tarok, monde-poubelle où la métropole déversait ses ordures et où l'univers des hommes rejetait ses parias.

Sarim avait observé avec effroi et dégoût l'incroyable amoncellement de métal, de plastique, de toile et de torchis au milieu duquel grouillait la foule des nouveaux habitants de la cité tentaculaire. Habitué à la géométrie rigoureuse des constructions sashivas, aux arcades puissantes, à l'architecture carrée, aux artères larges et nettes de sa planète natale, il ressentait l'existence du Favel-Tarok comme une aberration.

Des carcasses de vaisseaux spatiaux de toutes catégories, des containers éventrés, des débris de véhicules divers formaient la trame de la banlieue-bidonville. Sur ce fatras métallique venaient s'appuyer d'ingénieux bricolages : poutrelles tordues, câbles de plastaciel ou cordes d'herbes tressées au bout desquels se balan-

çaient les plateformes de tôle aux formes torturées ; bâches de toile et de plastocell fasseyant au vent ; invraisemblables entassements de déchets cimentés au torchis, dont l'assemblage contre nature érigeait d'immenses immeubles-décharges.

Le Favel-Tarok était un inextricable réseau de taudis, sans aucune avenue décelable. Canalisations de tout diamètre, de celles laissant juste le passage à un enfant à plat ventre jusqu'aux énormes buses dans lesquelles un homme pouvait se tenir debout, passerelles métalliques, ponts de cordes, poutres, câbles, tout cela reliait entre elles les milliers de demeures d'ordures du grand bidonville, engendrant quelque chose de gigantesque et de répugnant, semblable à une monstrueuse toile d'araignée sur laquelle on aurait déversé le contenu de quelque colossale poubelle.

C'était la demeure polymorphe, envahissante, mais unique et indivisible, de la communauté du Favel-Tarok, secte de rats humains. Ils étaient arrivés dans les cales de vaisseaux-cargos comme des rats, et comme des rats, ils vivaient parmi les déchets. Ils avaient oublié la pitié, ce luxe des gens repus, et pour une miette de nourriture, ils se battaient féroce­ment ; comme des rats. Mais tous partageaient en frères un même trésor fabuleux, l'espoir de sortir un jour du Favel-Tarok pour accéder à la vie de la cité. Car à Orus, tout était possible. Le pauvre pouvait devenir riche, le faible puissant, le paria respecté. Cette seule croyance attirait des millions d'étrangers, sans venir sur leur monde, espérant devenir ici l'égal de ces personnages de légendes, sortis comme eux de la fange, et qui détenaient désormais plus de pouvoir qu'un roi.

Comme tous les Sashivas, Sarim avait l'esprit extrêmement pratique, rationnel, et jugeait tous ces gens qui se nourrissaient de songes fous ou imbéciles. Mais, fils de marchand aisé, il ignorait ce que signifiait un horizon bouché par la misère, une vie tracée d'avance, dure et insipide, où le rêve était la seule forme de plaisir et d'émerveillement. Comme il existait un endroit dans l'Univers où ce rêve pouvait peut-être rejoindre la réalité, tous ceux dont l'esprit n'était pas encore tué par les habitudes et le corps usé par le travail, tous ceux-là s'y précipitaient dans l'espoir d'y vivre leurs songes tout éveillés.

Cet endroit, c'était Orus.

Malgré son habitude du Kalam-Zaroun – la grande boutique, comme l'appelaient les Sashivas, Sarim supportait mal cette ville, qui l'étonnait toujours mais ne lui plaisait jamais. Ce qui l'éprouvait le plus à chaque voyage, c'était le moment où la navette longeait inévitablement un des oroukous du Favel-Tarok, ces grands collecteurs du bidonville, charriant toutes ses ordures, toutes ses déjections, tous ses rebuts.

« *N'sirab al n'sirab !* – le déchet du déchet ! », marmonnait le Sashivas chaque fois qu'il contemplait un de ces formidables fleuves de boue, de fiente et de détritrus, larges de plusieurs centaines de mètres, alimentés par le réseau infini des rigoles de lisier s'insinuant entre les habitations du Favel-Tarok. Ces caniveaux bourbeux étaient d'ailleurs les seules limites décelables entre les amoncellements hétéroclites qui constituaient les différentes maisons.

Là pataugeait une foule dense, citoyens étiés et sales du grand bidonville, et d'autres encore grouillaient au-dessus du sol, empruntant les passerelles, les poutres et les ponts de cordes, s'accrochant aux câbles, rampant dans les canalisations, afin d'aller plus vite et de progresser au sec. Il y avait là des hommes de toutes les races peuplant l'Univers, mais rien ne banalise tant les êtres que la misère, et les origines de chacun étaient difficiles à déceler. Tous avaient les mêmes haillons rendus grisâtres par la crasse, la même allure furtive et empressée, le même regard craintif et avide.

Cette foule épaisse, grouillante et criarde, était agitée en permanence par deux courants contraires, l'un jetant sur la ville les flots sales et bruyants de tous ceux qui portaient mendier, voler, fouiner, supplier, chercher, ceux dont une étincelle d'espoir éclairait encore les yeux, et l'autre, ressac de misère et de honte, ramenant vers les taudis fangeux ceux dont le poids de l'échec courbait le dos. À ceux-ci, le sommeil dans le sein du Favel-Tarok apporterait des rêves et une énergie nouvelle, et ils repartiraient le lendemain à l'assaut de la cité, comme si la monstrueuse décharge, pour compenser le dénué-

ment matériel qu'elle imposait à ses enfants, les avait abreuvés à profusion du lait de l'espérance.

Sarim s'était senti soulagé lorsque la navette avait quitté le grand bidonville pour atteindre la deuxième ceinture d'Orus, son autre banlieue : Asam-Tarok. La transition était rapide et brutale. En quelques centaines de mètres, les masures se faisaient moins denses et laissaient place à un terrain vague au bout duquel émergeait un colossal chantier de construction. Entre les deux banlieues, Orus était toujours en travaux. Seul l'endroit changeait, Asam-Tarok gagnant sans cesse sur la cité-poubelle, qui elle-même s'avavançait toujours plus dans la steppe.

À chaque traversée du grand chantier, Sarim pensait à la construction des demeures de sa propre planète, au mouvement parfaitement planifié et contrôlé des machines-robots, à l'ordre avec lequel étaient stockés et disposés les matériaux, au déplacement régulier des grues volantes et des rayons porteurs, dressant avec une obstination de métronome les murs des grandioses cités sashivas. En comparaison, l'édification d'Asam-Tarok se présentait comme un indescriptible chaos, et le petit homme de Sashra-Zinki ne pouvait s'empêcher de sourire chaque fois qu'il revoyait ce spectacle.

Une foule composite où se mêlaient coolies, manœuvres, androïdes spécialisés et badauds de toutes sortes s'insinuait entre les charpentes gigantesques des futurs immeubles, au mépris des règles de sécurité les plus élémentaires. Au-dessus du sol, des myriades d'aéronefs de contrôle, des blocs de pierre ou de métal sur rayon porteur, et des grues volantes dont l'énorme chargement ballottait sous le ventre se croisaient en tous sens à une vitesse ahurissante.

Malgré le mépris de l'homme civilisé devant pareille anarchie, Sarim était fasciné par les dimensions du chantier ceinturant la ville sur des centaines de kilomètres, et surtout par le fait que cette invraisemblable cohue fonctionnât aussi bien et produisît des résultats aussi spectaculaires. Asam-Tarok poussait comme les fleurs dans la steppe de Sashra-Zinki après les pluies du printemps.

Le grand chantier d'Orus était une fourmilière humaine. Au premier regard, on n'y voyait qu'une foule prise d'une sorte de folie collective, où chacun courait de tous côtés sans se préoccuper des autres. Mais le but fixé par la collectivité était toujours atteint avec une promptitude stupéfiante.

Après le chantier se dressaient les premières tours achevées de la moderne Asam-Tarok. Pour Sarim, ce quartier ressemblait moins à une ville qu'à une forêt de pierre, de métal, de plastacier, de verre, de béton et de cristoplast. Des immeubles de cinq à huit cents mètres de haut, à section ronde, ovale, quadrangulaire ou polygonale, droits ou à gradins, avaient poussé là, denses et drus comme les tiges d'un champ de céréales avant la moisson. Mais l'ordonnance et l'homogénéité d'une terre cultivée étaient absentes ; aucune plante ne ressemblait à sa voisine.

Asam-Tarok était une jungle pétrifiée. Les tubes transparents dans lesquels glissaient les navettes urbaines formaient une trame compacte reliant les hautes tours entre elles. En traversant la moderne banlieue d'Orus, entre les surfaces de verre poli, les angles vifs de métal et les blocs de pierre démesurés, dans un silence glacé et oppressant, on éprouvait la sensation étrange qu'Asam-Tarok n'était que la monstrueuse concrétion minérale d'une planète morte, froide et inhumaine.

Puis venait Oroum-Golok. Les peuples de toutes les galaxies s'étaient accordés à utiliser le nom donné dans les légendes krüses au démon de l'apocalypse, hybride gigantesque d'arachnide et de pieuvre, entité mythique qui surgirait un jour des profondeurs du néant pour dévorer l'univers des hommes. À Orus, Oroum-Golok désignait la station ultime, le dernier bastion d'Asam-Tarok, le lieu où arrivaient toutes les navettes, où aboutissaient toutes les lignes provenant des spatioports et de la banlieue.

Sarim connaissait les représentations que faisaient les Krüses de l'épouvantable divinité qui un jour engloutirait le monde, et chaque voyage au Kalam-Zaroun lui permettait de comprendre mieux pourquoi tous avaient fini par accepter le nom d'Oroum-Golok pour désigner l'immense gare de la cité

géante. Des centaines de tentacules de plastocell transparent convergeaient vers neuf énormes bras de pierre, larges de trois ou quatre kilomètres sur vingt de long, qui rayonnaient en étoile depuis un corps monstrueux, aux dimensions et aux formes ahurissantes, céphalothorax de roche et de métal couvert de pustules de plastacier, gorgé des milliers de vies avalées chaque minute.

Après Oroum-Golok commençait un autre monde.

Ce n'était plus les banlieues, Favel-Tarok et Asam-Tarok, déroutantes pour l'étranger, mais qui formaient un trait d'union avec le reste de l'univers. C'était l'unique, l'impensable, la délirante ville-monstre, ville-égout, ville-termitière : Orus.

L'immense gare constituait l'aboutissement, la fin de toutes les lignes de transport officielles et organisées. Au-delà déboutait la jungle urbaine.

Sarim avait retrouvé son contact à l'endroit prévu, et l'Orusien lui avait indiqué où l'attendait son guide, celui qui devait le conduire au cœur de la métropole, auprès de la seule personne capable d'acheter ce que le Sashivas voulait vendre.

Et maintenant, le jeune financier se frayait un chemin au milieu de la foule agglutinée dans les rues, les yeux fixés sur la nuque épaisse du gros homme qu'on lui avait envoyé. Sarim était incapable de deviner de quel monde était originaire son guide. La structure massive de l'homme évoquait un Oglouk, mais il était trop petit pour appartenir à ce peuple. De plus, il était chauve et imberbe, alors que les Oglouks possédaient toujours une abondante pilosité. Le petit Sashivas avait aussi envisagé la possibilité qu'il fût un indigène d'Orus, mais son corps gras et pâle était bien différent de celui de l'Orusien moyen, sec et bronzé.

Son équipement était également étrange. Il portait une armure intégrale de cristacier, pièce essentielle de la protection des soldats, mercenaires et aventuriers de toute sorte. Sarim lui-même ne se rendait jamais au Kalam-Zaroun sans revêtir une armure d'excellente qualité, invulnérable aux lasers portables, aux projectiles hypervéloces et aux lances thermiques légères. La seule arme individuelle pouvant venir à bout d'une

carapace de cristacier, c'était l'arme blanche taillée dans un cristal Gaïnkish, ces pierres très rares d'une dureté incomparable, nées du refroidissement incroyablement lent du magma de certaines planètes extérieures de l'Univers.

Un Gaïnkish permettant la fabrication d'un poignard tel que celui du Sashivas valait une petite fortune. Les hommes qui avaient les moyens d'acheter une bonne armure et une lame de cristal étaient rares ; ceux capables de manier efficacement l'arme blanche l'étaient encore plus. Soldats d'élite des peuples centraux ou mercenaires des mondes barbares, ils formaient une caste privilégiée difficilement accessible. Ils étaient les vrais seigneurs de l'univers des hommes, les détenteurs de la force, les dépositaires de toute la violence du monde. Ils possédaient le droit de mort sur l'espèce tout entière.

L'art du combat avait ses écoles dans chaque galaxie. De grands maîtres enseignaient la technique du poignard, arme la plus répandue. Les Balroogs étaient habiles à la lance, et les Oglouks préféraient la masse ou la hache. Mais tous les instruments de mort qu'il était possible de tailler dans un petit cristal de roche avaient jailli de l'imagination humaine, engendrant autant de façon de se battre, jusqu'à celle des Kreels qui, disait-on, tuaient sans apparemment utiliser d'arme.

Le gros homme qui accompagnait Sarim tenait une hache à la main droite, manche de plastacier légèrement incurvé au bout duquel était fixé un Gaïnkish carré, au bord affûté et tranchant. De tels objets étaient rares, à part entre les mains des Oglouks. Mais le plus étrange, c'était que le guide de Sarim ne portait pas de casque. Le Sashivas avait pu aisément détailler son visage empâté, aux traits lourds, son crâne épais et chauve, son cou massif. S'il était dépourvu de heaume enveloppant, pièce essentielle d'une armure intégrale, le gros homme avait accroché à son bras gauche un bouclier rond en cristacier, dont l'intérêt parut très discutable à Sarim, étant donné qu'une bonne cuirasse protégeait son utilisateur contre toutes les armes individuelles classiques.

Mais tandis qu'ils s'avançaient dans la ville d'Orus, le Sashivas oubliait l'étrangeté de son compagnon, captivé par tout

ce qui l'entourait. Ils arrivaient maintenant au cœur de la cité, là où le Kalam-Zaroun devenait véritablement différent des autres villes de l'Univers.

La plantation pétrifiée d'Asam-Tarok semblait ici être en proie à une horrible maladie, comme si ses pousses se couvraient de vermine pustuleuse. Plus les deux hommes s'éloignaient de la banlieue moderne, plus l'aspect des grands immeubles se modifiait. Les façades se faisaient moins brillantes, puis sales et souvent détériorées. Les toits en terrasse se couvraient de constructions diverses, depuis les petites cahutes de pierre et de boue séchée jusqu'aux édifices imposants de verre et de métal occupant tout le sommet de certaines tours.

Au fur et à mesure qu'ils progressaient vers le centre de la ville, l'étrange tumeur qui rongait les immeubles en changeait de plus en plus l'aspect. Les murs des grandes bâtisses disparaissaient sous des maisons parasites, collées contre eux comme d'énormes nids d'hirondelle. D'innombrables ponts et passerelles traversaient le vide entre les tours devenues de bizarres amoncellements de masures, et les plus larges de ces arches se couvraient elles-mêmes d'habitations. Au sol, des constructions de toutes tailles et de tous aspects s'insinuaient entre les troncs malades de la forêt pétrifiée, réduisant les grandes avenues à de tortueuses ruelles. De misérables taudis semblables à ceux du Favel-Tarok y côtoyaient de véritables palais, aux colonnades de métal ou de pierre, aux dômes de cristal, aux arches de verre, adossés aux tours géantes ou suspendus au-dessus du sol entre deux d'entre elles.

Les architectures de tous les peuples de l'Univers étaient représentées à Orus. Au détour d'une ruelle, on voyait parfois se dresser au-dessus des cahutes de torchis les minarets élancés des Fabériens, translucides et argentés, avec leurs arcs-boutants d'acier brillant. Les palais-champignons des Thorgs, larges plateformes de roc reposant sur une épaisse colonne centrale, côtoyaient les pyramides à gradins des Maraquendis et les bulles de plastocell agglutinées en grappes où vivaient les Kendars. Sarim avait également remarqué de nombreuses demeures sashivas, aux épais socles de pierre ornés de bas-reliefs.

Le grouillement des habitants de la métropole était oppressant. Il fallait jouer des coudes pour avancer au milieu de la foule compacte, mais heureusement pour Sarim, la corpulence de son guide lui évitait d'être trop bousculé. Les rues étaient combles, les passerelles suspendues au-dessus du vide débordaient de monde, et le Sashivas avait même l'impression de sentir une vie souterraine s'agiter sous ses pieds. Orus, la ville-monstre, n'était pas une, mais trois.

Koroum-Tarok était la cité du sol, celle des marchands de choses communes, riches vêtements de Pazad-Lühn tissés par les mains habiles des femmes tindaris, armures et boucliers forgés dans tous les alliages connus de cristacier, le gris des artisans de Rinaël, le bleu de Faminor, le blanc de Korometh et le plus réputé, le métal noir de Mingol. Il s'y vendait aussi des nourritures étranges et des potions aux pouvoirs divers, potions de force ou de guérison, aphrodisiaques, potions de sommeil ou philtres de résistance pour rester éveillé une semaine entière.

On y trouvait des animaux provenant de toutes les planètes de l'Univers, des objets précieux et des fourrures, des androïdes, des parfums, des bijoux, des femmes à tous les prix et de toutes les provenances, Fabériennes aux yeux gris et aux cheveux dorés, longues et souples, celles de Korometh à la peau brune et aux lèvres charnues, Sarkoïs petites et gracieuses, et Sarim reconnut avec dégoût des Sashivas que l'on vendait comme du bétail.

Les commerçants de Koroum-Tarok proposaient aussi des armes, lasers découpant les chairs comme un scalpel, lances thermiques projetant du gaz liquide enflammé sous haute pression, fusils à balles hypervéloces crachant trois cents projectiles par seconde, matériel redoutable contre les hommes non protégés mais inefficace sur les armures de cristacier. Il y avait aussi les armes nobles, aux lames de Gaïnkish, poignards, lances, haches, épieux, et des ringüls, longs canons servant à lancer des flèches autopropulsées par une fusée, dont la pointe en cristal pouvait percer une armure jusqu'à cent pas.

Les étages supérieurs des tours, les demeures perchées sur les terrasses, les maisons-nids agglutinées contre les murs, les bâtisses édifiées sur les ponts ou accrochées en-dessous d'eux formaient Iman-Tarok, la cité des airs. Là, on ne trouvait ni étalages chargés de fruits et d'épices, ni marchands vantant la beauté des esclaves ou la qualité des armures, ni vendeurs déployant leurs étoffes. Dans la cité d'en-haut s'échangeaient des valeurs bien plus importantes, mais les objets des transactions n'étaient pas présents ou étaient impalpables. On pouvait y acquérir, pour des millions de yariks, un vaisseau de première catégorie ou une cohorte de mercenaires uktuhls. Celui qui désirait modifier son apparence ou celui qui voulait la disparition d'un ennemi trouvait satisfaction dans l'Iman-Tarok. Là changeaient de mains parts et actions de nombreuses entreprises d'Orus et d'ailleurs ; là se prenaient des décisions mettant en jeu des milliers d'hommes et des milliards de yariks ; là se trouvait le cœur de l'Univers.

Enfin, il y avait Morg-Tarok, la ville d'en-dessous, que les Sashivas appelaient Shuri-Zinkül, la cité des rats, mais qui était surtout connue par le nom que lui avaient donné les Balroogs, Gaurothrol, dans leur langue un des mots servant à désigner l'enfer. Un immense dédale de souterrains s'étendait sous la vieille ville, des milliers de kilomètres d'égouts, de canalisations d'eau, de tunnels de conduction pour l'air pulsé et les fibres optiques. La vie y grouillait, bêtes immondes se repaissant des déchets de la mégalopolis, espèces adaptées à ce monde putride et sans soleil : petits sauriens mangeurs de détritits, à la peau grise et aux yeux énormes, blattes géantes grosses comme un bras d'homme, rats monstrueux, glabres, dont les incisives ressemblaient à des crocs. Morg-Tarok était chaude, humide, et l'air qu'on y respirait était empesté.

Pourtant, le plus fabuleux marché de l'Univers s'y était installé. Dans les sous-sols des grands immeubles, sur des plateformes construites dans les égouts, dans les caves creusées sous les habitations, partout où la place était suffisante, le grand souk de la ville d'en-dessous avait dressé ses boutiques,

éloignant les créatures de Gaurothrol vers les zones les plus sombres et les plus étroites du labyrinthe. On venait à Morg-Tarok pour acheter ce qui ailleurs était introuvable ou interdit, choses étranges, redoutables et maléfiques.

Beaucoup faisaient le commerce des sept drogues : Thyriül, poudre bleue extraite de la sève d'un arbre tindari, au goût amer, qui donnait le calme et l'oubli ; Dorak, feuilles séchées que fumaient les Uktuhls lors de leurs sanglantes cérémonies, pour se plonger dans une transe furieuse et enivrante ; Fazireh, liquide doré issu du venin d'un insecte, que les Kalindos s'injectaient dans les veines pour vivre des rêves fabuleux dont on disait que ceux qui les avaient connus une fois ne pouvaient plus s'en passer, si bien que cette drogue était particulièrement demandée ; Gal-Idanki, champignon mauve des forêts de Zagrid, qui procurait une énergie dévorante ; Shayuzi, miel des abeilles de Faber, dont l'odeur âcre effaçait la peur et les angoisses ; Korofel, fait des racines d'un arbuste, que mâchaient les Sarkoïs pour multiplier la jouissance sexuelle et dont chaque gramme valait mille yariks ; Epugu Ikoda, la plus rare, poudre d'écorce que brûlaient les Kreels lors de leurs chants rituels pour acquérir lucidité et harmonie de la voix avec l'esprit.

On y trouvait aussi les marchands de Naugrods – les morts-vivants – appelés aussi Shad-Zooris par les Orusiens, ce qui signifiait vie sans âme. Ces esclaves soumis à un long conditionnement, une irréversible dégradation de la personnalité, étaient payés très cher par toutes sortes d'utilisateurs. Des injections de neuroleptiques puissants antagonistes des substances indispensables à la manifestation de la volonté, et des destructions localisées du cortex cérébral, transformaient n'importe quel homme ou femme en poupée animée. Pourvu qu'un client eût suffisamment de yariks, il pouvait se procurer un garde du corps complètement détaché de sa propre existence, un serviteur d'une obéissance absolue ou un partenaire sexuel totalement soumis.

On racontait que de riches seigneurs peuplaient leur palais de ces êtres-objets, régnant sur une maisonnée de morts-vivants destinés à subir leurs caprices et assouvir leurs désirs de

maniaques désœuvrés. Les esclaves, ayant perdu la liberté de leur corps, étaient considérés comme la lie de l'humanité ; les Naugrods, privés de la liberté de leur esprit, étaient des parias parmi les esclaves. Ils attiraient la haine parce qu'ils étaient différents, parce qu'ils étaient le symbole de la déchéance des hommes, leur déchéance propre de pauvres pantins sans désirs ni passions, et surtout la déchéance de cette société qui les avait créés, eux les Shad-Zooris, eux l'abomination.

Les marchands de philtres, eux aussi, avaient choisi la pénombre de Morg-Tarok pour vendre leurs mystérieuses préparations, potions de vie et de jeunesse gardant la vigueur aux muscles et la clarté aux pensées pendant de nombreuses années, poisons foudroyants tuant par inhalation ou par contact, liqueurs de divination multipliant les facultés d'analyse de façon prodigieuse l'espace d'un instant. Ces mixtures étranges, dont les secrets de la composition étaient jalousement gardés, n'avaient rien de commun avec les banals mélanges médicamenteux proposés pour quelques dizaines de yariks sur les étagères de Koroum-Tarok ; leur prix et leur puissance étaient incomparablement plus grands. Quant à leur utilisation, elle était infiniment plus dangereuse.

La ville d'en-dessous était le royaume des choses sombres, maudites, dont beaucoup ne connaissaient l'existence qu'à travers des légendes chuchotées avec une crainte superstitieuse.

De tous les commerces de Morg-Tarok, un seul n'était pas voilé de l'ombre inquiétante des plaisirs interdits et des envies corrompues, un seul était jugé par tous noble et pur, puisque l'esprit des hommes trouve plus de noblesse et de pureté dans ce qui donne une belle mort que dans ce qui procure une vie méprisable. Car dans les salles obscures de la cité des rats, on vendait aussi des armes de Gaïnkish, issues de pierres magnifiques, pour lesquelles des princes fortunés acceptaient de payer le prix d'un vaisseau spatial, d'un palais ou d'une armée de mercenaires.

Dans les mines des planètes extérieures, parmi des milliers de cristaux ordinaires de la grandeur d'une main, tels ceux qui servaient à la fabrication des poignards, des haches et des lances vendues à Koroum-Tarok, on trouvait parfois des Gaïn-

kishs énormes et sans défaut, d'une valeur inestimable. Ils étaient confiés aux meilleurs artisans, tailleurs de Sidarth-Rondaïl, dans un des royaumes fabériens, ou de Marid-Dorth, au cœur de l'empire thorg. Il leur fallait plus d'une année pour concevoir une arme, en calculer les formes, en déterminer les angles et modeler la roche brute au jet de plasma suraccélééré.

Les hommes les plus riches de l'Univers venaient dans les boutiques obscures du marché souterrain d'Orus admirer le résultat : haches à double tranchant, lourdes, épaisses, larges comme une poitrine d'Oglouk ; fourches de combat en croissant de lune à la courbe affûtée, blanches cornes de taureau ; hallebardes aux formes compliquées, hérissées de pointes et de lames ; faux de combat, masses à quatre becs, guisarmes, voulges et pertuisanes, autant de crocs et de griffes à déchirer le métal et la chair, mâchoires voraces de cristal translucide avides de se teinter de sang.

Et enfin, au-dessus de tous ces joyaux de mort, il y avait les épées. Elles étaient excessivement rares, fort peu de Gaïnkishs étant assez longs pour en permettre la taille. Chacune avait un nom, ou plusieurs dans différentes langues, et certains guerriers leur vouaient un culte fanatique, adorant une arme célèbre comme ils l'auraient fait d'un dieu. Seules trois roches possédaient les qualités nécessaires à la fabrication d'une épée : Imrül, pierre noire des hautes-terres des Harriks, qui fendait le cristacier comme du bois vert ; Narok, cristal rouge de la lointaine Igri-Tündul, aux confins du cosmos, où fut trouvé le plus gros de tous les Gaïnkishs dans lequel les tailleurs de Sidarth-Rondaïl façonnèrent les sept épées des sept rois fabériens ; et Baurogorth, aux reflets étranges, tour à tour gris, verts ou bleus, la matière la plus dure de l'Univers. Les plus fabuleuses de toutes ces armes étaient les grandes épées à deux mains. On n'en connaissait que huit, et le moindre des mercenaires savait l'origine de chacune, les cinq noires, les deux rouges et l'unique de Baurogorth, pour laquelle un prince sashivas avait vendu sa planète.

Sarim et son guide se trouvaient en plein cœur du marché de Koroum-Tarok. Le grouillement de vie dans lequel ils

étaient plongés depuis des heures donnait la nausée au jeune homme, bousculé de tous côtés, compressé par les mouvements de foule, balloté par le flux multicolore qui bouillonnait entre les boutiques du Kalam-Zaroun.

Mais après ce calvaire, ils s'engagèrent dans des ruelles plus étroites et moins fréquentées. Le Sashivas se sentit d'abord beaucoup mieux, car il pouvait respirer librement. Puis après quelques minutes passées dans le labyrinthe tortueux et sale où l'entraînait l'étrange gros homme, il lui sembla qu'un lacet invisible lui comprimait la trachée, et son corps se couvrit de sueur. Il venait de remarquer le changement qui s'était produit parmi les gens qu'ils croisaient.

Tant qu'ils étaient restés au milieu des étalages de Koroum-Tarok, Sarim n'avait vu que les robes rouges ornées de galons dorés, surmontées des visages familiers à la peau brune et aux cheveux noirs des habitants de sa planète, les tuniques légères des Thorgs, découvrant leurs membres courts et musculeux, les toges immaculées des grands Fabériens, sur lesquelles ruisselait leur merveilleuse chevelure dorée, les tenues compliquées aux teintes délicates des Kalindos, les djellabas bariolées des Tindaris, somptueusement brodées, les combinaisons moulantes des Kendars et tous ces habits, tous ces visages que l'on rencontrait chez les peuples du centre, ceux de Zagrid, de Rinaël, de Maraquendi et d'autres encore, toutes ces silhouettes rassurantes des gens laborieux et paisibles qui peuplaient les quatre alliances. Mais ceux-là avaient maintenant disparu.

Sarim eut l'impression d'avoir basculé dans un autre monde. Il vit des Uktuhls, longs et maigres, aux jambes et aux bras démesurés, enserrés dans leurs armures noires, grandes araignées humaines ; puis des Sarkoïs, petits, replets, blonds et roses, aux gestes de chats, toujours une main sur leur arme ; et de terrifiants Balroogs, ces géants aux épaules formidables. Dans l'ombre, il devinait, ressentait la présence des autres, tous ceux des mondes sauvages, barbares venus des planètes aux limites de l'Univers.

Par terre, le dallage des rues commerçantes avait fait place à une boue noirâtre où serpentaient des rigoles charriant les immondices de cet étrange quartier d'Orus. Les ruelles étaient

si étroites que l'on avait l'impression que les empilements de mesures se touchaient presque à leur faite, et la lumière du soleil filtrait à grand-peine jusqu'au sol. Des ombres furtives glissaient le long des murs, et Sarim reconnut des rats, de cette espèce mutante et téméraire issue des déchets de la civilisation humaine. Les passants étaient devenus très rares. Tous étaient couverts d'armures de cristacier, tous arboraient ostensiblement leurs armes, et tous portaient dans leurs yeux l'inquiétante lueur de mort des sanguinaires guerriers des mondes barbares.

Ils étaient arrivés au centre de la mégalopolis, dans la cité interdite, là où le petit Sashivas n'avait jamais osé aller auparavant. C'était ici que vivaient, disait-on, les vrais maîtres de la ville, retranchés dans leurs palais-forteresses, perdus au milieu d'une population de pillards et de tueurs cruels des planètes extérieures qui se regroupaient en hordes de même race possédant leurs uniformes, leurs insignes, leurs rites et leurs lois, hérités des coutumes de leurs mondes d'origine ; se battant entre eux pour défendre leur territoire avec plus de rage que ne l'auraient fait des fauves, subsistant grâce au vol et au meurtre, ils attendaient qu'une quelconque guerre leur procurât la seule besogne pour laquelle ils avaient du goût : tuer.

Une peur intense avait pris possession de Sarim. Seul un formidable appât du gain, l'espoir d'obtenir une somme colossale, et peut-être aussi une étrange fascination qu'exerçait sur lui le gros homme silencieux qui le guidait à travers Orus depuis Oroum-Golok, l'empêchaient de rebrousser chemin et de s'enfuir vers la lumière et la cohue du grand marché.

Ils venaient de tourner dans un passage particulièrement sombre, lorsque trois immenses silhouettes se dressèrent devant eux, armures grises, heaumes ornés d'ailes et de cornes ouvragées, statures de colosses. Sarim reconnut des Balroogs. Celui de gauche pointait sur eux un laser à haute puissance, les deux autres étaient équipés de lances, arme favorite de ce peuple dont les longs bras rendaient l'allonge plus redoutable.

Le Sashivas se retourna d'un bond pour fuir, mais un homme de plus de deux mètres, en armure grise et armé d'une lance lui barrait le passage. Les yeux de Sarim se voilèrent, puis

il eut l'impression de voir les maisons de Sashra-Zinki, et un enfant jouant dans un jardin : lui, des années auparavant... Le film de sa vie avait commencé à se dérouler dans son esprit.

CHAPITRE III

La découverte du transfert de tachyons marqua le début d'une ère nouvelle. La diaspora humaine s'élargit à l'Univers et, une à une, les planètes où la vie était permise furent colonisées. Confinée depuis des millénaires sur un monde trop étroit pour elle, l'espèce humaine se rua à la conquête du cosmos où elle s'avéra être la seule forme de vie intelligente. Des hommes s'arrêtèrent dans les premières colonies pour y bâtir des mondes nouveaux, donnant naissance à des races distinctes, adaptées à leur milieu particulier, coupées des autres ethnies qui devenaient toujours plus différentes ; d'autres continuèrent une course sans fin, repoussant sans cesse les frontières de l'univers exploré.

Mais même dans un espace sans limites, il y eut des peuples qui manquèrent de place, il y eut des conquêtes qui se payèrent de beaucoup de sang, et des empires virent le jour.

Rien n'a changé. Les guerres déchirent toujours l'humanité, car aux rois, il importe peu de diriger un milliard, dix milliards ou cent milliards d'âmes. Ce qu'ils veulent, c'est qu'il n'existe pas un souffle de vie dans l'Univers dont ils ne puissent dire :

« Il m'appartient. »

Un germe de folie, Ozan Rimith

C'était par une nuit de printemps sur Singarthil, une de ces nuits où l'air chaud et lourd pèse sur la peau, tout chargé des épaisses senteurs des fleurs fraîchement écloses ; une nuit étoilée, tranquille et douce comme un corps de femme, où tout invite à lever les yeux vers le ciel pour rêver d'amour et de quiétude.

Et pourtant à Singarthil, planète de la frontière du royaume fabérien du monarque Eremaül IV, on préparait la guerre. Des

navettes chargées de troupes formaient une colossale noria entre les vaisseaux géants en orbite stationnaire et le spatio-port de Minraï ; autour de la ville, la vallée s'était remplie d'armées rassemblées là par le grand roi. Lorsque tous ses soldats seraient réunis, Eremaül les ferait embarquer sur sa flotte de combat pour donner l'assaut à Tyrion, objet d'une incessante querelle avec l'empereur des Thorgs, à ce jour occupée par ses soldats et gouvernée par un de ses cousins. Des troupes débarquaient constamment à Singarthil, une partie de l'armée fabérienne revenant juste d'une expédition punitive victorieuse contre des barbares moog-saïs qui avaient pillé la capitale d'une autre planète frontalière du royaume d'Eremaül. On attendait encore, avec impatience, le dernier contingent de mercenaires recrutés par le vieux monarque. Pour les payer, il avait dépensé toute sa fortune et s'était lourdement endetté.

Les chevaliers fabériens étaient logés dans Minraï même, ou campaient à ses portes. Les indigènes de Singarthil s'émerveillaient à chacun de leurs passages lorsqu'ils marchaient avec une lenteur solennelle le long des rues de la ville. Ils avaient de merveilleuses armures blanches magnifiquement ouvragées sur lesquelles leurs lames de cristal rouge, qu'ils portaient nues à leurs côtés, faisaient comme de grandes traînées de sang. Leurs yeux tristes et gris étaient pleins de cette noblesse et de cette mélancolie de certains hommes des civilisations à l'agonie, possédant à la fois la fierté et la force données par des traditions millénaires, et la morne tranquillité des peuples sans futur. Leur bravoure et leur art du combat avaient fait la gloire de Faber, autrefois ; mais il en restait désormais fort peu qui savaient se battre. La plupart de ceux qui portaient le titre de chevalier étaient faibles, lâches et ignorants du maniement des armes. Leur seule habileté était de savoir pincer les cordes d'une harpe pour en tirer des sons harmonieux, de tracer des courbes élégantes au pinceau, à la plume ou au fusain et de peigner leurs longs cheveux d'or pour confectionner la coiffure à trois mèches, symbole de leur rang. Ceux-là étaient restés à la cour. Les derniers vrais chevaliers du roi Eremaül pouvaient désormais se compter ; ils étaient tous à Minraï.

L'essentiel de l'armée était formé par des mercenaires des planètes sauvages recrutés sous contrat à Orus. La somme nécessaire qui, disait-on, approchait le milliard de yariks, avait été prêtée par les banquiers sashivas, toujours prêts à aider ceux qui affrontaient l'empire thorg, devenu bien trop puissant au goût des autorités de Sashra-Zinki. Ils étaient des milliers à être venus des mondes extérieurs, ainsi nommés parce qu'ils se situaient aux limites de l'univers exploré, loin des planètes du centre dont les civilisations anciennes, riches et amollies, n'avaient plus la vigueur nécessaire pour fournir à leurs rois et leurs princes des guerriers dont le nombre et la férocité auraient été à la mesure de leurs ambitions dévorantes. Une forte solde, et surtout la perspective du pillage de Tyrion, avaient attiré les hordes barbares qui s'engageaient aux côtés des Fabériens.

Au centre de la plaine avaient pris place des Oglouks qui, les premiers, avaient quitté leurs terres glacées pour prendre part à cette nouvelle guerre. Leurs tentes-bulles formaient un immense cercle au milieu duquel, toute la journée, ils fourbissaient leurs armes et s'entraînaient au combat. C'étaient des hommes massifs au dos large et rond, aux bras énormes, aux jambes courtes et puissantes. Nul autre peuple ne possédait des guerriers plus forts physiquement, et personne n'eût osé défier un Oglouk à la lutte, car leur étreinte pouvait broyer n'importe quel corps. Leur formidable musculature disparaissait sous une épaisse couche de lard, et tous étaient gras et empâtés. Leur corps velu, leur crâne lourd aux arcades sourcilières saillantes, leurs mâchoires de fauve, conféraient aux Oglouks une allure étrange surgie de la nuit des temps. Ils habitaient un monde froid et sauvage qui avait seulement laissé survivre les hommes faits à son image. Et désormais, ceux des quatre alliances du centre, empire thorg, principautés sashivas, royaumes de Faber et seigneuries orusiennes, achetaient leurs services pour conduire des guerres que leurs peuples n'avaient plus la force ni le courage de faire.

Les Oglouks maniaient des armes pesantes, haches doubles et masses à quatre pointes, car ils aimaient faire étalage de leur

force. Ils méprisaient les feintes, les esquives et les ruses de combat, toute cette habileté manœuvrière propre aux arts martiaux et qu'ils assimilaient à de la faiblesse. Il leur fallait écraser, défoncer, tout emporter par la puissance de leurs bras, sentir sous leurs armes éclater les crânes et craquer les poutres, abattre l'ennemi comme un bûcheron abat un chêne, en frappant avec ardeur et obstination, éprouver dans leurs muscles la résistance du métal et de la chair broyées, et se couvrir de cette sueur agréable accompagnant la besogne rude et le travail bien fait. Les haches des Oglouks s'étaient trempées dans le sang de toutes les races de l'Univers, et chaque soldat craignait de les trouver face à lui au combat.

Ensuite étaient arrivés les Krüses. Ils ne possédaient pas la stature de brute des Oglouks, mais leur nom était redouté entre tous. Ils venaient d'encore plus loin, d'une des planètes perdues, appelées ainsi parce qu'elles étaient situées au-delà des limites répertoriées sur les cartes des mondes habités, et dont beaucoup ignoraient leur position exacte. On les connaissait mal, surtout par des rumeurs, des légendes effroyables qui parlaient de sacrifices humains et de repas de sang. Peu de soldats de l'armée d'Eremaül avaient déjà vu à quoi ressemblait un Krüse, aussi les Fabériens qui vinrent attendre l'arrivée des barbares sur le spatioport furent-ils nombreux.

Quant aux citoyens de Minraï, ils n'avaient cessé pendant des jours de colporter des histoires atroces sur l'aspect et les mœurs de ces mercenaires qui allaient bientôt surgir de la nuit cosmique. Ceux qui avaient entendu pour la première fois, à l'annonce de la nouvelle, le nom de Krüse, étaient les plus prolixes. On s'était regroupé, au coin des rues, devant les échoppes, chacun gesticulant et voulant parler plus fort que les autres pour donner son avis. Ceux qui étaient habiles à dessiner des formes avaient tracé dans la poussière, devant un public émerveillé et terrifié, des figures de cauchemar, puis, prenant un air sombre et tragique, ils les avaient commentées avec force détails. Certains, de nature craintive, avaient entassé des vivres et des réserves d'eau dans leur demeure, puis s'y

étaient barricadés avec leur famille. Les plus astucieux avaient vendu pour des sommes exorbitantes des amulettes qu'ils avaient confectionnées, en garantissant qu'elles préservaient leur propriétaire des ondes maléfiques qui émanaient des Krüses et qui vidaient les hommes de leur énergie vitale, les rendant faibles, stériles et simples d'esprit. Sur les barbares, leurs coutumes, leurs armes, leur façon de se battre, leurs pouvoirs mystérieux, des dizaines de versions différentes avaient circulé à travers la ville. Toutes s'accordaient à présenter les mercenaires comme des êtres démoniaques, d'une laideur repoussante, avides de meurtres, de viols et de pillages, traînant avec eux quantité d'esprits invisibles, malfaisants et cruels ; chaque habitant de Minraï avait déclaré à qui voulait bien l'entendre que c'était folie d'accueillir de tels sauvages et que la prudence la plus élémentaire dictait de s'en tenir éloigné.

Pourtant, lorsque les premières navettes amenant les Krüses s'étaient posées sur Singarthil, la curiosité avait poussé une foule immense à venir regarder leur arrivée. Elle avait vu débarquer des hommes de taille moyenne, au visage émacié de guerrier-ascète, portant sur la poitrine, fixés à leur armure, deux poignards croisés. Ils avaient la peau jaune, et leurs cheveux, d'un noir profond, étaient coupés très ras. Les badauds avaient été déçus de ne pas voir les monstres effroyables qu'on leur avait promis, et ils s'étaient dispersés, se sentant quelque peu soulagés mais surtout terriblement frustrés. Toutefois, certains, postés aux premiers rangs, avaient pu voir rire des guerriers krüses, et ceux-là avaient compris que les fables colportées durant des jours dans toute la ville étaient loin d'égaliser l'horreur de la réalité. Les mercenaires barbares n'avaient plus ni canines, ni incisives. À la place, on leur avait implanté d'effroyables crocs de métal, des lames triangulaires qui faisaient ressembler leur bouche à une gueule de requin. Parmi ceux qui avaient vu le rictus des Krüses, quelques-uns s'étaient souvenus de vieilles légendes racontant qu'ils buvaient le sang des vaincus pour prendre leur force et leur savoir, et ceux-là avaient passé une mauvaise nuit.

On attendait toujours les derniers des sauvages guerriers recrutés par Eremaül.

Enfin, ils arrivèrent.

Eux aussi venaient d'une planète perdue, dans une galaxie lointaine, un monde où la terre était noire, et noires étaient leurs armures en cristacier de Mingol, noir également le cristal Imrül de leurs poignards. Habiles à tendre des pièges et des embuscades, ils étaient très recherchés comme mercenaires, car ils avaient une grande expérience dans le maniement des ringüls et leurs flèches faisaient toujours mouche. Leur nom claquait comme une lame de Gaïnkish perçant le métal d'une cuirasse : Harriks. Ils étaient robustes et endurants, rusés et patients, courageux et impitoyables. Ils avaient un œil bleu et un œil rouge : lorsqu'ils atteignaient l'âge de treize ans, ils devaient se brûler un globe oculaire avec un tison ardent pour montrer leur indifférence à la douleur, et on leur plaçait une prothèse écarlate afin que chacun vît la marque de leur bravoure et sût qu'ils étaient dignes d'être des guerriers. Ils n'avaient peur de rien, ni de personne, et tous les peuples du centre les craignaient. Plus que les Oglouks à l'aspect redoutable, plus que les Krüses et les légendes terrifiantes qui circulaient sur leur compte, les Harriks impressionnèrent la population de Minräï et les soldats fabériens. Ils avaient tous cette allure sereine et angoissante de guerriers allant au combat dans le plus grand calme et continuant, au milieu du carnage, de la fureur et du sang, à donner la mort tranquillement, en vieux habitués.

Lorsque, le dernier, le chef de la horde débarqua sur le spatioport de Minräï, son arrivée causa un émoi intense dans toute l'armée. Pendu à son cou oscillait un poignard à la lame de Baurogorth, illuminant sa sombre armure d'étranges reflets glauques. Au côté gauche, le mercenaire portait une épée de cristal rouge, et bien des chevaliers fabériens crurent reconnaître Pajireth, l'arme des rois de Sirion, l'un des sept royaumes, voisin de celui d'Eremaül. Elle avait disparu lors du pillage de la planète-mère, vaincue par une coalition de princes sashivas, lorsqu'ils avaient lancé leurs mercenaires harriks contre Sirion, cinq siècles auparavant. On racontait que le chef

des hommes des terres noires, un guerrier formidable qui se faisait appeler le Seigneur de la Guerre, s'en était emparé, après avoir massacré à lui seul les dix chevaliers d'élite chargés de la protection du roi et de la garde de l'épée sacrée. Nul n'avait plus jamais revu Pajireth, mais les chevaliers de Faber en connaissait le moindre détail, car aux temps immémoriaux de la fondation de leur ordre furent taillées les sept épées pour les sept rois, dans le même bloc de Gaïnkish d'Igri-Tündul, toutes rigoureusement identiques. Ils n'en avaient jamais vu que six, mais pensaient désormais que la septième était revenue. Accrochée dans le dos du hamam – ainsi nommaient les Harriks celui qui les dirigeait au combat –, pendait une immense épée noire, une arme à deux mains, de celles dont on ne connaissait que huit exemplaires. Le prix des trois cristaux aurait suffi à payer et équiper toute l'armée d'Eremaül, et à acheter les vaisseaux de sa flotte.

Et le soir, dans chaque maison de Minraï, dans chaque tente des Fabériens, des Oglouks et des Krüses, on ne parlait que du chef à l'œil rouge.

Les chevaliers du grand roi racontèrent l'histoire de la bataille de Faminor, au cours de laquelle leurs ancêtres avaient affronté l'empereur thorg Dragor Ier en un gigantesque combat qui avait sonné le glas des machines à tuer. Le récit s'était transmis de génération en génération, on en avait tiré des chants et des danses ; des tableaux illustraient cette lutte titanique ; des poèmes louaient le courage et la force des chevaliers qui avaient vaincu l'empire. Pas un Fabérien de sang noble n'ignorait la moindre péripétie de cette bataille, la plus belle et la plus terrifiante toute l'épopée des sept royaumes ; ceux qui étaient présents à Minraï la narrèrent, comme s'ils l'avaient eux-mêmes vécue, aux jeunes soldats de leur suite et à leurs hôtes de Singarthil, émerveillés et conquis par la splendeur de ce conte de bravoure et de mort. Ils parlèrent de la formidable phalange de robots blindés des Thorgs, muraille mouvante de mastodontes de cristacier surchargés de lasers à haute puissance, monstrueuse entité à broyer et à brûler les corps, glou-

tonne dévoreuse de vies humaines. Ils dirent comment leurs ancêtres avaient utilisé contre elle, pour la première fois dans l'histoire de la guerre, des missiles miniaturisés à tête nucléaire, infailliblement attirés par les colosses de métal comme des sangsues par le sang frais. L'ère des machines de combat géantes s'était achevée à Faminor dans un cataclysme de feu et d'acier en fusion, et avec elle les folles ambitions de Dragor Ier.

Pourtant, les chevaliers de Faber avaient failli perdre la bataille. Ce soir-là, à Minraï, ceux qui écoutaient la terrible épopée de l'affrontement impitoyable qui avait jeté l'un contre l'autre deux peuples avides de puissance et de gloire, frémirent en apprenant les exploits accomplis alors par un guerrier d'une force et d'une habileté démoniaques. C'était le chef suprême de toutes les tribus harriks à la solde de l'empereur des Thorgs, leur grand hamam, maître de leurs actes et de leurs âmes pour la durée de la guerre. Il avait pris la vie de plus de cent chevaliers fabériens, et ses soldats fanatisés par sa prouesse avaient été bien près de tout balayer devant eux dans un tourbillon sanglant. Jamais les acteurs de cette bataille n'avaient oublié la grande faucheuse noire, l'épée rouge et le poignard aux couleurs changeantes qui avaient déchiré la chair de tant des combattants alors les plus réputés de l'Univers.

Et tandis que la nuit tombait sur Minraï, les chevaliers fabériens conclurent leur histoire par les paroles que le terrifiant hamam avait hurlées lorsque les Harriks avaient dû faire retraite par-dessus les cadavres de l'armée thorg, ces paroles scrupuleusement transmises au fil des générations et que les survivants de Faminor avaient adjuré leurs descendants de ne jamais oublier : « Je suis le Seigneur de la Guerre, et tout le sang du monde ne pourra rassasier le cristal de mes armes ! »

Chez les Oglouks, on se souvenait d'un récit très ancien qui parlait d'un homme des terres noires, un homme à l'œil rouge, armé de trois Gaïnkishs fabuleux. C'était l'époque lointaine où, las des étendues glacées de leur planète, les plus audacieux d'entre eux avaient commencé à convoiter les richesses des peuples du centre. Gurd, le grand fauve, s'était abattu avec

toute sa tribu sur la luxuriante Zagrid. Six mois durant, ils avaient pillé et tué, grisés par la chaleur, la profusion des vergers aux arbres croulant de fruits, et la magnificence des demeures creusées dans les troncs géants de l'incroyable monde-forêt. Mais les Orusiens, pour les chasser de la plus belle de leurs colonies, avaient payé des mercenaires harriks, commandés par un hamam aux terrifiants pouvoirs. Seul, il avait affronté des dizaines de guerriers oglouks ; il s'était joué des haches des plus forts ; il avait crevé les vastes poitrines velues, tranché les bras puissants qui tentaient de l'abattre, défoncé les crânes épais, dansé sur les cadavres en vociférant comme un fou ; et il avait vaincu Gurd le colosse, plus massif qu'un ours, Gurd à la lourde massue, qui de ses mains nues pouvait broyer un crâne. Pour la première fois de leur histoire, les Oglouks terrorisés s'étaient rendus à l'ennemi.

Quant aux Krüses, leur excitation était encore plus grande. Parmi les plus âgés de leurs soldats, certains se rappelaient encore les déserts glacés de Golok-Shadir où le père de l'actuel empereur Thorg avait défait la plus puissante coalition jamais formée : cinq des sept rois fabériens, neuf seigneurs orusiens et les treize princes sashivas. L'infériorité numérique de l'armée de Dragor V était considérable, mais en général avisé, il avait fait venir de leur monde lointain des centaines de hordes krüses. À la fin de la bataille, tout avait cédé devant la barbarie des hommes aux crocs d'acier. Seuls les mercenaires harriks payés par Orus avaient résisté jusqu'au bout. Leur chef, un dément qui combattait en hurlant, avait fait des prodiges avec sa grande épée noire qui semblait bondir d'elle-même de corps en corps. Les Krüses s'étaient agglutinés autour de lui, voulant tous lui enlever la vie, s'emparer de ses trois cristaux Gâinkishs, un Baurogorth, un Narok et sa longue lame Imrül qui faisait voler les têtes, et tous voulant boire son sang, car sans nul doute c'eût été devenir invincible. Mais le fou à l'œil rouge avait brisé les rangs des Krüses comme l'étrave d'un navire fendant les lames qui déferlent contre lui.

Et sur Singarthil, les vieux guerriers racontèrent comment

le hamam leur avait échappé, ruisselant de sang, non pas celui de ses blessures, mais celui de leurs compagnons d'armes ; comment il avait laissé derrière lui un sillage macabre de têtes et de membres coupés ; et comment ils avaient appris que ce démon était vénéré par son peuple, à l'égal d'un dieu, sous le nom de Seigneur de la Guerre. Ils conclurent le récit de la bataille de Golok-Shadir en disant qu'ils ne connaissaient pas de plus grand combattant, si ce n'était Iriak, le cruel guerrier qui s'était exilé d'une de leurs tribus bien des générations auparavant et dont l'histoire ne s'était jamais oubliée, et le mystérieux ninja sans visage dont les aventures avaient eu lieu à une époque si lointaine qu'elle se perdait dans la nuit des temps.

Mais les Krüses qui avaient vécu Golok-Shadir étaient presque des vieillards. La bataille de Faminor avait eu lieu trois cent cinquante ans auparavant, les morts de celle de Zagrid étaient enterrés depuis près de quatre siècles, et le pillage de Sirion remontait à cinq cents ans. Le Seigneur de la Guerre était une légende.

Pourtant, le hamam qui venait de débarquer sur Singarthil disait s'appeler Tas-Aongor. Dans la langue des Harriks, ce nom signifiait : le Seigneur de la Guerre.